

L'AFFAIRE

version française

page 1

Deutsche Version

Seite 5

English version

page 9

versión española

pagina 13

Nederlandstalige versie

bladzijde 17

versione italiana

pagina 21

© Infogrames 1987

L'AFFAIRE.

Raymond PARDON était un brave type. Trop brave peut-être. Et pour n'avoir pas su se battre, il vient de passer six ans de sa vie en taule pour un hold-up qu'il n'a pas commis. Il a perdu six ans et Mylène, la seule femme qu'il ait jamais aimée.

Ce n'est plus un pigeon qui sort enfin de prison mais un mouton enragé. Qui l'a impliqué dans cette affaire ? Raymond Pardon nage en eaux troubles... et dangereuses. Pour remonter la filière, il joue le grand jeu. Sillonnant l'Europe il se fait passer tour à tour pour un truand ou un journaliste. Il mène l'enquête obstinément malgré les men-songes... et les tueurs à gage.

Raymond Pardon n'est plus un cave : quelqu'un doit payer.

CONFIGURATION.

Cette notice est prévue pour les trois versions du jeu :

- IBM PC et compatibles munis d'une carte graphique.
- ATARI 520 et 1040 ST munis d'un moniteur couleur.
- AMIGA 500, 1000 et 2000.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ.

VERSION IBM PC et compatibles.

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le D.O.S,
- Insérez la disquette "L'AFFAIRE" dans le lecteur,
- tapez AFFAIRE et appuyez sur la touche ↵
- au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil,
- puis sélectionnez si vous jouez avec une manette ou au clavier (et quel type de clavier).

VERSION ATARI 520 ET 1040 ST.

- Insérez la disquette "L'AFFAIRE" dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension,
- cliquez deux fois sur l'icône AFFAIRE.PRG.

VERSION AMIGA

- Mettez l'unité centrale sous tension,
- chargez le KICKSTART 1.2,
- l'AMIGA demande le WORKBENCH,
- insérez la disquette "L'AFFAIRE" dans le lecteur.

COMMANDES

1 - Pour déplacer le curseur :

- Clavier : utilisez les touches fléchées.
- Manette : dirigez le manche de la manette.
- souris : (versions Atari et Amiga) déplacez la souris.

2 - Pour cliquer :

- Clavier : utilisez la barre d'espacement.
- Manette : pressez le bouton Action.
- Souris : (versions Atari et Amiga) appuyez sur le bouton de gauche.

3 - Pour sauvegarder une partie en cours :

- Appuyez sur la touche F6,
- insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur,
- dans la zone réservée aux messages vous verrez apparaître un point d'interrogation,
- inscrivez un code de 6 caractères dont le premier doit forcément être une lettre,
- si vous appuyez sur RETURN, la sauvegarde est immédiate,
- si vous appuyez sur ESCAPE, l'opération est annulée.

4 - Pour charger une partie que vous aviez sauvegardée :

- Appuyez sur la touche F7
- Insérez la disquette qui contient la partie à charger,
- à côté du point d'interrogation inscrivez votre code,
- appuyez sur la touche RETURN, la partie se charge,
- pour annuler l'opération appuyez sur ESCAPE.

Lorsque vous avez fini le chargement, n'oubliez pas de remettre la disquette L'AFFAIRE dans le lecteur.

PRINCIPE DU JEU.

Au cours du procès, trois personnes ont témoigné contre vous : un patron de bar vivant à Cannes, un bon citoyen hollandais et un individu louche installé à Paris.

Pour vous disculper vous devez effectuer vos recherches dans sept villes d'Europe : Barcelone, Paris, Cannes, Rome, Amsterdam, Hambourg et Londres.

Ces villes sont représentées sur une carte d'Europe affichée à l'écran. Pour vous rendre dans l'une d'elles désignez la sur la carte avec le curseur, puis cliquez pour valider votre choix.

Les trajets entre les villes sont réalisés en train. Ils sont d'une durée et d'un coût proportionnels à la distance.

Dans chaque ville, divers lieux sont accessibles. Vous pouvez vous rendre dans ceux-ci en cliquant sur les affichettes qui les symbolisent au bas de l'écran. Ces lieux peuvent vous apporter des indications bien utiles à la suite de votre enquête...

Au cours de l'enquête, vous pouvez être amené à découvrir ou acquérir divers objets. Pour prendre un objet, cliquez sur son image. L'objet est alors mis dans un sac représenté en haut à droite de l'écran.

Si vous cliquez sur l'ouverture du sac (petite brique claire qui se trouve au dessus de la carte de l'Europe), vous voyez s'afficher le contenu de celui-ci à l'écran.

En cliquant sur un objet dans le sac, vous le faites apparaître en bas à droite de l'écran : cela indique que vous avez l'objet en main.

Ensuite vous avez plusieurs possibilités :

- laisser de côté l'objet pris en main en cliquant à nouveau dessus,
- continuer l'enquête en cliquant sur la partie vierge de l'écran,
- remettre l'objet dans le sac, en cliquant sur une partie vide dans le sac.

Par ailleurs, l'exploration d'un lieu peut vous faire rencontrer des personnages. ceux-ci sont représentés par des silhouettes. En cliquant dessus une première fois vous faites apparaître leur portrait détaillé. En cliquant dessus une seconde fois, vous le faites parler.

Pour interroger les différents protagonistes vous avez la possibilité de prendre différentes identités qui influencent le cours de l'enquête.

Vous pouvez passer pour :

- un petit truand,
- un gros caïd,
- un journaliste,
- Raymond Pardon lui-même.

Pour choisir une identité vous disposez d'une affiche en haut à droite de l'écran. En cliquant sur celle-ci vous faites d'abord apparaître le portrait du personnage que vous incarnez à cette période du jeu. En cliquant sur ce portrait vous sélectionnez une autre identité. Lorsque vous avez fait votre choix cliquez hors du portrait.

L'AFFAIRE est une réalisation INFOGRAMES.

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 les 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 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..)

L'AFFAIRE

Raymond Pardon war ein gutmütiger Kerl. Einfach zu gutmütig. Da er nicht zu kämpfen verstand, verbrachte er 6 Jahre im Gefängnis für einen Raubüberfall, den er nicht begangen hatte. Somit waren 6 Jahre seines Lebens verpfuscht, und er verlor gleichzeitig Mylène, die einzige Frau, die er je geliebt hat.

Es ist kein armer Dummer, der da aus dem Gefängnis entlassen wird, sondern ein Rasender. Wer hat ihn da hineingezogen ? Raymond Pardon muß mit einer schwierigen und eher gefährlichen Lage fertig werden. Um die wahren Schuldigen zu entdecken, setzt er alles aufs Spiel. Auf seinen Reisen durch ganz Europa gibt er sich abwechselnd als Räuber oder als Journalist aus.

Raymond Pardon hat es satt, ewig der Sündenbock zu sein, und einer muß bezahlen...

KONFIGURATION

Diese Anleitung gilt für drei Spielversionen.

Das Spiel läuft unter folgenden Konfigurationen :

- IBM PC und Kompatible mit Color-Graphikkarte,
- ATARI 520 und 1040 ST mit Color-Monitor,
- AMIGA 500, 1000 und 2000.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

VERSION IBM PC und Kompatible :

- Schalten Sie die Zentraleinheit ein,
- laden Sie das DOS,
- legen Sie die Diskette L'AFFAIRE in das Laufwerk ein,
- tippen Sie AFFAIRE (Taste ↵ drücken).
- Wählen Sie im Menü den Graphikmodus Ihres Geräts,
- dann geben Sie an, ob Sie mit Joystick oder Tastatur spielen (Typ der Tastatur präzisieren).

VERSION ATARI 520 und 1040 ST :

- Diskette in das Laufwerk einlegen,
- Zentraleinheit einschalten,
- zweimal auf AFFAIRE.PRГ klicken.

VERSION AMIGA :

- Zentraleinheit einschalten,
- KLICKSTART 1.2 laden,
- der Computer verlangt das WORKBENCH,
- Diskette L'AFFAIRE in das Laufwerk einlegen.

BEFEHLE

1 - Um den Cursor zu bewegen :

- Verwenden Sie die Pfeiltasten,
- den Joystick bzw. den Trackball
- oder die Mouse (auf ATARI oder AMIGA).

2 - Klicken :

- Tastatur : verwenden Sie die Leertaste
- Joystick oder Trackball : ACTION-Knopf drücken.
- Mouse : (auf ATARI oder AMIGA) den linken Knopf drücken.

3 - Abspeichern einer laufenden Partie :

- Taste F6 drücken.
- Legen Sie eine dafür vorgesehene leere, formatierte Diskette in das Laufwerk ein.
- Daraufhin erscheint in der Zone für Meldungen ein Fragezeichen.
- Tippen Sie einen sechsstelligen Kode ein, dessen erstes Zeichen unbedingt ein Buchstabe sein muß,
- Wenn Sie die Taste RETURN drücken, geschieht die Abspeicherung augenblicklich,
- Wenn Sie die Taste ESCAPE drücken, wird die Operation annulliert.

4- Laden einer Partie :

- Taste F7 drücken.
- Legen Sie die Diskette ein, die die zu ladende Partie enthält.
- Schreiben Sie Ihren Kode neben das Fragezeichen.
- Taste RETURN drücken.
- Um die Operation zu annullieren, drücken Sie auf ESCAPE.

- Wenn Sie mit dem Laden fertig sind, vergessen Sie nicht, die Diskette L'AFFAIRE wieder ins Laufwerk zu geben.

SPIELREGELN

Während des Prozesses, haben drei Zeugen gegen Sie ausgesagt : der Barbesitzer aus Cannes, ein braver Bürger aus Holland und ein zwielichtiges Individuum aus Paris.

Um sich zu entlasten, müssen Sie in sieben Städten Recherchen anstellen : Barcelona, Paris, Cannes, Rom, Amsterdam, Hamburg und London.

Diese Städte sind auf einer Karte auf dem Bildschirm eingezeichnet. Um sich in eine bestimmte Stadt zu begeben, stellen Sie den Cursor auf sie ein und klicken, um die Eingabe zu bestätigen.

Die Reisen zwischen den Städten vollziehen sich per Bahn. Dauer und Kosten verhalten sich proportional zur Distanz.

In jeder Stadt können Sie verschiedene Orte anpeilen, indem Sie auf die entsprechenden Ikonen am unteren Rand des Bildschirms klicken. Diese Orte können Ihnen wichtige Hinweise liefern...

Während Ihrer Ermittlungen kann es sein, daß Sie diverse Gegenstände entdecken oder erwerben müssen. Um sich einen Gegenstand zu beschaffen, deuten Sie auf dessen Bild und klicken Sie. Er wird dann in eine Tasche gesteckt, die oben rechts auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wenn Sie auf die Tasche klicken, so erscheint ihr Inhalt auf dem Bildschirm.

Beim "Klicken" eines in der Tasche befindlichen Gegenstandes wird unten rechts bestätigt, daß Sie den betreffenden zur Hand genommen haben.

Anschließend bieten sich Ihnen mehrere Möglichkeiten :

- einen zur Hand genommenen Gegenstand ablegen, indem sie wieder darauf klicken,
- die Ermittlungen fortsetzen, indem sie auf ein leeres Feld auf dem Bildschirm klicken,
- den Gegenstand wieder zurückstecken, indem Sie auf ein leeres Feld in der Tasche klicken.

Ansonsten können Sie beim Erforschen von Örtlichkeiten gewissen Gestalten begegnen, die durch ihren Schattenriß dargestellt werden. Beim ersten Klicken wird ihr Lichtbild sichtbar, beim zweiten werden sie Ihnen etwas sagen.

Um die einzelnen Protagonisten beliebig auszuhorchen, können Sie verschiedene Gestalten und deren Charaktereigenschaften annehmen, was den Lauf Ihrer Ermittlungen dementsprechend beeinflusst.

Sie können sich als Kleinverbrecher, Bandenchef, Journalist oder als Raymond Pardon selbst ausgeben.

Um eine Identität anzunehmen, verfügen Sie über ein kleines Viereck oben rechts auf dem Bildschirm. Wenn Sie darauf klicken, erscheint das Porträt der Gestalt, die Sie gerade einnehmen.

Wenn Sie dieses Bild klicken, erscheinen nacheinander alle verfügbaren Gestalten. Wenn Sie eine neue Rolle ausgesucht haben, bestätigen Sie, indem Sie außerhalb des Bildes klicken.

L'AFFAIRE

Raymond Pardon was a nice guy. Too nice, perhaps. And because he didn't know how to stick up for himself, he has just spent six years of his life in prison for a hold-up he didn't commit. He has lost six years and Mylene, the only woman he has ever loved.

But he is no longer a pushover - prison has toughened him up ! - and he's now an angry man seeking revenge. Who put the finger on him ?

He's delving into dangerous waters, but in order to find this unknown enemy he's playing for big stakes, and faint heart never one fair lady.

With his search taking him across Europe, Pardon plays the part of a gangster or a journalist in turn as he obstinately follows his leads in spite of the lies, the red herring... and the hired killers.

Raymond Pardon has lost six years and someone has to pay !

CONFIGURATION

These instructions are for the following versions of the game :

- IBM PC and compatibles with a graphic card.
- ATARI 520 and 1040 ST with a colour monitor.
- AMIGA 500, 1000 and 2000.

LOADING & START-UP

IBM PC and Compatibles :

- Connect the computer.
- Load D.O.S.
- Insert the "L'AFFAIRE" disk in the drive.
- Type AFFAIRE and press ↵
- Choose the relevant graphic mode from the menu.
- Then select whether to play with a joystick or keyboard (if keyboard, state which type)

ATARI 520 ST and 1040 ST :

- Insert the "L'AFFAIRE" disk in the drive.
- Connect the computer.
- Click twice on the AFFAIRE.PRГ symbol.

AMIGA :

- Connect the computer.
- Load KICKSTART 1.2.
- The AMIGA asks for WORKBENCH.
- Insert the "L'AFFAIRE" disk in the drive.

COMMANDS

1 - Moving the cursor.

KEYBOARD : Use the cursor keys.

JOYSTICK : Move the handle of the joystick.

MOUSE : (Atari and Amiga versions only) Move the mouse.

2 - Selecting or Confirmation.

KEYBOARD : Press the space bar.

JOYSTICK : Press the fire button.

MOUSE : (Atari and Amiga versions only) Press the button on the left-hand side.

3 - Saving the Game in Progress.

- Press F6.
- Insert a blank formatted disk.
- In the area reserved for messages, a question mark will appear.
- Type a code of 6 characters of which the first must be a letter.
- If you press RETURN, the part will be saved immediately.
- If you press ESCAPE, the save will be cancelled.

4 - Loading a Saved Game.

- Press F7.
- Insert the disk which has the part you want to load.
- Next to the question mark, type your code.
- Press RETURN and the part will load.
- To cancel this procedure, press ESCAPE.

When the loading is complete, don't forget to put the "L'AFFAIRE" disk back in the disk drive.

PRINCIPLE OF THE GAME

During the trial, three people gave evidence against you : a bar owner living in Cannes, a well-respected Dutch citizen and a shady looking fellow from Paris.

In order to clear yourself you must carry out your investigation in seven European towns - Barcelona, Paris, Cannes, Rome, Amsterdam, Hamburg and London.

These towns are shown on a map of Europe displayed on the screen. To go to one of them, position the cursor on the map and click on it to confirm your choice.

The journeys between the towns are made by train. The length and the cost of the journey depends on how far you are travelling.

In each town, different places can be accessed. You can visit these by selecting the signs which symbolise them shown at the bottom of the screen. These places can supply you with really useful pieces of information for the rest of your inquiry...

During the course of your inquiry, you can be led to discover or acquire different objects. To take an object, click on its image. The object is then placed in a bag shown at the top right-hand side of the screen.

If you click on the image representing the bag, its contents will be displayed on the screen.

If you click on an object in the bag, it will appear at the bottom right hand side of the screen : this indicates that you have the object in your hand.

Next, you have several possible choices :

1. Put the object that you're holding on one side by clicking on it again.
2. Continue the inquiry by clicking on the blank part of the screen.
3. Put the object back in the bag by clicking on an empty part of the bag.

Furthermore, you can meet several characters when exploring a place. These are represented by outlines. If you click on an outline once, a detailed picture of the character will appear. If you click on it twice, this one will speak.

To interrogate the different characters, you have the chance to take up different identities which influence the course of your inquiry.

You can play the part of :

- A mean gangster.
- A big chief.
- A journalist.
- Raymond Pardon himself.

To select an identity, there is a symbol at the top right-hand side of the screen. If you click on it, the picture of the person that you're playing at this stage in the game will appear. By clicking on this picture, you select another identity. When you've made your choice, click outside the picture.

L'AFFAIRE

Raymond Pardon era un buen hombre. Demasiado bueno. Y como no supo defenderse, estuvo seis años en la cárcel por un atraco que no cometió. Ha perdido seis años de su vida y a Mylene, la única mujer que amaba.

Al salir de la cárcel, ya no es un ingenuo y decide vengarse. ¿Quién lo implicó en este asunto ? Raymond Pardon nada en aguas turbias... y peligrosas. Para encontrar al culpable, está dispuesto a todo. Buscando por Europa, se hace pasar, alternativamente, por un truhán o por un periodista. A pesar de las mentiras... y de los asesinos seguirá obstinadamente con su investigación.

Raymond Pardon ya no es el mismo que antes. ¿ Alguien tendrá que pagar !

CONFIGURACION

Este manual está previsto para las tres versiones siguientes del juego :

- IBM PC y compatibles provistos de una tarjeta gráfica.
- ATARI 520 y 1040 ST provistos de un monitor color.
- AMIGA 500, 1000 y 2000.

CARGA Y PUESTA EN MARCHA

IBM PC y Compatibles :

- Ponga en funcionamiento el equipo.
- Cargue el D.O.S.
- Inserte el disco "L'AFFAIRE" en la unidad de disco.
- Teclee AFFAIRE y pulse la tecla ↵.
- Elija en el menú el modo de video para su ordenador.
- Seleccione el mando con el cual Vd. desea jugar, joystick o teclado (y el tipo de teclado).

ATARI 520 Y 1040 ST :

- Inserte el disco "L'AFFAIRE" en la unidad de disco.
- Ponga en funcionamiento el equipo.
- Valide dos veces sobre la ventanilla AFFAIRE.PRG.

AMIGA :

- Ponga en funcionamiento el equipo.
- Cargue el KICKSTART 1.2,
- El AMIGA pide el WORKBENCH.
- Inserte el disco "L'AFFAIRE" en la unidad de disco.

MANDOS

1 - Para mover el cursor con :

- El teclado : utilice las teclas del cursor.
- El joystick : dirija el mando del joystick.
- El ratón : (versiones Atari y Amiga) mueva el ratón.

2 - Para validar con :

- El teclado : utilice la barra espaciadora.
- El joystick : apriete el disparador.
- El ratón : (versiones Atari y Amiga) pulse el botón izquierdo.

3 - Para almacenar una parte del juego :

- Pulse la tecla F6.
- Inserte una diskette virgen formateado en la unidad de disco.
- En la zona reservada para el texto, Vd. verá aparecer un signo de interrogación.
- Teclee un código de seis caracteres. El primero debe ser obligatoriamente una letra.
- Pulsando la tecla RETURN, la carga se efectuará inmediatamente.
- Pulsando la tecla ESCAPE, la operación quedará anulada.

4 - Para cargar la parte almacenada :

- Pulse la tecla F7.
- Inserte el diskette que contiene la parte destinada a la carga.
- Teclee su código detrás del signo de interrogación.
- Pulse la tecla RETURN y la parte deseada se irá cargando.
- Pulsando la tecla ESCAPE la operación quedará anulada.

Cuando se haya terminado la carga, no olvide insertar de nuevo el disco "L'AFFAIRE".

PRINCIPIO DEL JUEGO

Durante el proceso, tres personas han atestiguado contra usted : el dueño de un bar en Cannes, un buen ciudadano holandés y un individuo sospechoso que reside en París.

Para encontrar al culpable , usted tiene que investigar en siete ciudades europeas : Barcelona, París, Cannes, Roma, Amsterdam, Hamburgo y Londres.

Estas ciudades están representadas en un mapa de Europa que aparece en la pantalla. Para ir a una de ellas, indique la ciudad elegida con el cursor, después valide.

Los trayectos entre las ciudades se efectúan en tren. El tiempo y el coste de cada uno de los trayectos dependerá de las distancias.

En cada ciudad Vd. podrá visitar diversos lugares que están representados por unos cartelitos en la parte inferior de la pantalla. Estos lugares podrán aportar indicaciones para la continuación de su investigación.

En el transcurso de la investigación, usted tendrá la ocasión de descubrir o de adquirir varios objetos. Para coger un objeto, sitúe el cursor sobre la imagen que lo representa y valide. El objeto elegido estará colocado en un saco que aparece en la parte derecha y superior de la pantalla.

Para que aparezca el contenido del saco en la pantalla, ponga el cursor sobre éste mismo y valide.

Validando un objeto del saco, éste aparecerá en la parte derecha e inferior de la pantalla, lo que quiere decir que Vd. lleva el objeto en la mano.

Ahora existen varias posibilidades :

- Abandonar el objeto que usted lleva en la mano validando otra vez.
- Seguir con la investigación situando el cursor sobre la parte virgen de la pantalla y validando.
- Volver a poner el objeto en el saco situando el cursor sobre la parte vacía del saco y validando.

Además, explorando los diversos lugares, usted tendrá la ocasión de encontrar varios personajes que aparecerán en forma de silueta. Ponga el cursor sobre una de ellas y valide a fin de que aparezca el retrato detallado del personaje. Valide una segunda vez para que éste le hable.

Para interrogar a estos diversos protagonistas, usted tendrá la posibilidad de escoger entre cuatro identidades que influirán en cuanto a la continuación de su investigación.

Las cuatro identidades son las siguientes :

- un truhán
- un caíd
- un periodista
- Raymond Pardon mismo.

Para elegir entre una de ellas, se utiliza el cartelito situado a la derecha en la parte superior de la pantalla. Ponga el cursor sobre éste mismo y valide a fin de que aparezca el retrato del personaje que Vd. va representando en este momento del juego.

Validando ahora el retrato, Vd. podrá elegir otra identidad. Cuando haya elegido su nuevo papel, sitúe el cursor fuera del retrato y valide otra vez.

L'AFFAIRE

Raymond Pardon was een aardige vent. Te aardig misschien. En omdat hij zich niet wist te verdedigen heeft hij zojuist zes jaar van zijn leven in de bak doorgebracht voor een kraak die hij niet eens gezet heeft. Hij heeft zes jaren verspild en Mylene verloren, de enige vrouw van wie hij werkelijk hield.

Wanneer hij uiteindelijk uit de gevangenis komt, is hij geen sul meer en wil hij wraak nemen. Wie heeft hem deze zaak in de schoenen geschoven ? Raymond Pardon bevindt zich in een moeilijke ... en gevaarlijke situatie. Om de schuldige te vinden speelt hij het grote spel. Hij reist heel Europa door, nu eens als een bandiet dan weer als een journalist. Ondanks alle leugens ... en huurmoordenaars zet hij met hardnekkigheid zijn onderzoek voort.

Raymond Pardon is geen naïeveling meer en iemand zal voor deze zaak moeten boeten!

CONFIGURATIE

Deze handleiding bevat de drie volgende versies van het spel :

- IBM PC en Compatibles voorzien van een grafische kaart.
- ATARI 520 en 1040 ST voorzien van een kleurenmonitor.
- AMIGA 500, 1000 en 2000.

OPLADEN EN STARTEN

IBM PC en Compatibles :

- Zet de computer aan.
- Laad de D.O.S. op.
- Plaats de "L'AFFAIRE" disk in de drive.
- Tik AFFAIRE in en druk op ↵
- Kies de video-mode voor uw computer
- en kies vervolgens de bediening ; joystick of toetsenbord (en toetsenbordtype).

ATARI 520 ST en 1040 ST :

- Plaats de "L'AFFAIRE" disk in de drive.
- Zet de computer aan.
- Klik twee maal op het venstertje AFFAIRE.PRG

AMIGA :

- Zet de computer aan.
- Laad de KICKSTART 1.2.
- De AMIGA vraagt om de WORKBENCH.
- Plaats de "L'AFFAIRE" disk in de drive.

BEDIENING

1 - Het verplaatsen van de cursor met :

- Het toetsenbord : gebruik de pijltoetsen.
- De joystick : beweeg de handel van de joystick.
- De muis : (Atari en Amiga versies) verplaats de muis.

2 - Het bevestigen met :

- Het toetsenbord : druk op de spatiebalk.
- De joystick : druk op de vuurknop.
- De muis : (Atari en Amiga versies) druk op de linker knop.

3 - Het opslaan van het deel waar u mee bezig bent :

- Druk op F6.
- Plaats een lege geformatteerde diskette in de drive.
- Er verschijnt nu een vraagteken in het tekstgedeelte.
- Tik een code in van 6 karakters waarvan de eerste een letter dient te zijn.
- Indien u nu op RETURN drukt, worden de gegevens op de diskette geschreven.
- Indien u op ESCAPE drukt, annuleert u de handeling.

4 - Het opladen van het bewaarde gedeelte :

- Druk op toets F7.
- Plaats de diskette waar het gewenste deel op staat in de drive.
- Tik uw code achter het vraagteken in.
- Druk vervolgens op RETURN en het gewenste deel wordt ingelezen.
- Indien u op ESCAPE drukt, annuleert u de handeling.

Vergeet niet, wanneer de computer klaar is met opladen, de "L'AFFAIRE" disk opnieuw in de drive te plaatsen.

HET SPEL

Tijdens het proces hebben drie personen tegen u getuigd : Een barkeeper die in Cannes woont, een brave Nederlandse burger en een verdachte persoon uit Parijs.

Om uw onschuld te bewijzen moet u zich voor uw onderzoek naar zeven Europese steden begeven : Barcelona, Parijs, Cannes, Rome, Amsterdam, Hamburg en Londen.

Deze steden staan aangegeven op een kaart van Europa die op het scherm verschijnt. Om u zich naar één van deze steden te begeven dient u de cursor op de gewenste stad te plaatsen en vervolgens te bevestigen.

De afstanden tussen de verschillende steden worden per trein afgelegd. De tijdsduur en de prijs van elke reis zijn afhankelijk van de af te leggen afstand.

Binnen elke stad heeft u de keuze tussen een aantal plaatsen. Om u zich naar die verschillende plaatsen te begeven, dient u de cursor op één van de kleine afbeeldingen onderin het scherm te plaatsen en te bevestigen. U kunt op deze plaatsen de nodige informatie vinden voor het vervolg van uw onderzoek.

In de loop van het onderzoek, zult u een aantal voorwerpen moeten ontdekken of verwerven.

Om een voorwerp te verkrijgen, dient u de cursor op dit voorwerp te plaatsen en te bevestigen. Het voorwerp wordt vervolgens in een zak gestopt die rechts boven in het scherm staat weergegeven.

Wanneer u de cursor op de rechter gele steen boven de kaart van Europa plaats en bevestigt, wordt de inhoud van de zak afgebeeld.

Indien u de cursor op een voorwerp van de zak plaatst en bevestigt, verschijnt het voorwerp onderin het scherm. Dit betekent dat u het voorwerp in de hand houdt.

Versione AMIGA :

- Mettere l'unità centrale sotto tensione,
- caricare il KICKSTART 1.2,
- l'Amiga chiede il WORKBENCH,
- inserire il dischetto "L'AFFAIRE" nel lettore.

ISTRUZIONI

1 - Per muovere il cursore :

Tastiera : utilizzare le frecce direzionali.

Joystick : dirigere il manico nella direzione voluta.

Mouse : (versioni Atari e Amiga) dirigere il mouse nella direzione voluta.

2 - Per selezionare :

Tastiera : utilizzare la barra spaziatrice.

Joystick : premere il bottone "fuoco".

Mouse : (versioni Atari e Amiga) premere il bottone sinistro.

3 - Per salvaguardare una partita in corso :

- Premere il tasto F6,
- inserire un dischetto vergine formattato nel lettore,
- nella zona riservata ai messaggi vedrai apparire un punto interrogativo,
- inscrivere un codice di sei caratteri, il primo dei quali sarà obbligatoriamente una lettera,
- premendo RETURN, la salvaguardia è immediata,
- premendo ESCAPE, l'operazione viene annullata.

4 - Per caricare una partita precedentemente salvaguardata :

- premere il tasto F7,
- inserire il dischetto contenente la partita da caricare,
- inserire il tuo codice di fianco al punto interrogativo,
- premere su RETURN : la partita si carica,
- per annullare l'operazione, premere su ESCAPE.

Quando il caricamento é finito, non dimenticare di rimettere il dischetto "L'AFFAIRE" nel lettore.

PRINCIPIO DEL GIOCO

Durante il processo, tre persone hanno testimoniato contro di te : il padrone di un bar residente à Cannes, un buon cittadino olandese ed un losco individuo di Parigi.

Per discolparti dovrai svolgere le tue indagini in sette città europee : Barcellona, Parigi, Cannes, Roma, Amsterdam, Amburgo e Londra.

Queste città sono rappresentate su una cartina dell' Europa visualizzata sullo schermo. Per recarti in una di loro, indicala con il cursore e valida, in seguito, la tua scelta.

I percorsi tra una città e l'altra sono effettuati in treno e sono di durata e corso proporzionali alla distanza.

In ogni città puoi accedere a vari luoghi ; per raggiungerli, seleziona la scheda corrispondente nella parte inferiore dello schermo. Ciascuno di loro può rappresentare un indizio utile al proseguimento dell'indagine...

Nel corso delle tue ricerche potrai aver bisogno di scoprire o acquistare diversi oggetti. Per prendere un oggetto, selezionalo ; quest'ultimo verrà messo nel sacco che puoi riconoscere nella parte superiore destra dello schermo.

Selezionando il sacco, potrai visualizzare il suo contenuto sullo schermo ; selezionando un oggetto che si trova nel sacco, lo vedrai apparire nella parte inferiore destra dello schermo : a questo punto hai l'oggetto in mano.

In seguito potrai scegliere le seguenti opzioni :

- lasciare da parte l'oggetto che hai in mano,
- continuare l'indagine selezionando la zona vergine dello schermo,
- rimettere l'oggetto nel sacco, selezionando una zona vuota del sacco stesso.

D'altra parte, l'esplorazione di un luogo può farti incontrare diversi personaggi i quali saranno rappresentati schematicamente.

Selezionandoli una prima volta farai apparire il loro ritratto dettagliato ; selezionandoli una seconda volta, li farai parlare.

Per interrogare i diversi protagonisti avrai la possibilità di assumere identità diverse le quali possono influenzare l'andamento dell'inchiesta :

- un mariuolo,
- un "pezzo da 90",
- un giornalista,
- Raymond Pardon.

Per scegliere la tua identità, disponi di una scheda sulla parte superiore destra dello schermo ; selezionandola farai apparire il ritratto del personaggio che impersoni in quel momento del gioco.

In questa posizione, volendo, potrai selezionare ognuna delle identità possibili.

Quando avrai effettuato la tua scelta, valida selezionando un settore al di fuori del ritratto.