

# L'affaire MORLOV

## D.G.S.E.



DIGITALISED SPEECH IN ENGLISH

VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS

FULL  
MOTION  
VIDEO

PC CD-ROM

Minimum configuration:

586 DX / 2mb+ speed CD-ROM / RAM 2 Mo  
EGA (VGA / 1.2) Mb+ video card (MGA48 / 250 coins)  
Soundblaster 100% compatible Sound card  
and compatible mouse / Windows 3.1 or Windows 95

CD-ROM 095335 EUR





# C O N T E N T S

1 - INTRODUCTION TO "L'AFFAIRE MORLOV" .....	2
• Configuration PC .....	2
• Starting up the game (DOS) .....	2
• Starting up the game (Windows) .....	2
• Configuration Macintosh .....	3
• Starting up the game (Macintosh) .....	3
2 - "L'AFFAIRE MORLOV"... ACTION ! .....	4
• Situation at the beginning of the game .....	4
• The aim of the game .....	5
• Some useful advice .....	5
• Units of time .....	5
3 - DESCRIPTION OF THE SCREEN LAYOUT .....	6
4 - SCREEN ICONS .....	7
• Save .....	7
• Restore .....	7
• Options .....	7
5 - THE MENU BAR .....	8
6 - CURSOR FUNCTIONS .....	9
7 - PLACES TO INVESTIGATE .....	10
• Paris street map .....	10
8 - THE INVENTORY .....	11
• Inventory description .....	11
• Using objects .....	11
9 - HELP .....	12
• If you're really stuck .....	12





## INTRODUCTION TO "L'AFFAIRE MORLOV"

### Configuration

- 386 DX 40 (486 DX2/ 50 recommended)
- Double Speed CD-ROM player
- 4 Mb RAM (8 Mb recommended)
- SVGA (VESA 1.2) 1 Mb video card (640 x 480 x 256 colors)
- Soundblaster 100% compatible Sound card
- Microsoft compatible mouse.
- Windows 3.1 for Windows version.

### Starting up the game (DOS)

- Switch on IBM system PC and CD Rom player.
- Place the Interactive Pictures game CD in player.
- When the DOS prompt appears, enter the letter corresponding to your CD Rom player, followed by a colon (e.g., D:), then press Enter (or Return).
- Type "Morlov -eng" then Enter.
- Prepare to investigate!
- If the game doesn't work, install the driver UNIVBE 50:
- Enter "CD UNIVBE 50"
- Enter "install" then follow the instructions which appear on the screen.
- If the message "Soundblaster card not found" appears on the screen during start-up:
- Check that the environment variable BLASTER is defined and correct.

Typically in AUTOEXEC.BAT: SET BLASTER=A220 I7 D1 T4

A220: I/O address.

I7: Interrupt 7

D1: DMA channel 1.

T4: Soundblaster Pro card (T3 Soundblaster).

### Starting up the game (Windows)

- For 4 Mb machine: it is necessary to remove all memory managers from your CONFIG.SYS file (such as HIMEM.SYS and EMM386.EXE), then reboot the computer.
- Start Windows.
- Place the Interactive Pictures game CD in the player.
- From the file manager, run the \SETUP.EXE program in the CD-ROM and follow the instructions.



### Minimum configuration

- LCIII
- Double-speed CDROM player
- 6 Mo of memory
- 14" color screen
- System program 7.1

### Recommended configuration

- LC 475 or LC 630 (or any other machine equipped with at least a 68040 processor at 25 Mhz)
- Double-speed CDROM player
- 8 Mo of memory
- 14" color screen
- System program 7.5.1

### Starting-up your Macintosh system

- Switch on Macintosh and CDROM player.
- Place the Interactive Pictures game CD in the CDROM player.
- When the "Morlov" icon appears, double-click on it.
- Open the "English" folder, containing the English version of "l'affaire Morlov"
- Copy "l'affaire Morlov" program onto your Macintosh hard disk. It is preferable to launch "l'affaire Morlov" from the hard disk rather than from the CDROM for reasons of game speed.
- Prepare to investigate!

- \* Depending on the version of your system, you may have to copy certain extensions into your system folder.
- \* Open the "Put in System Folder" folder which is in the "English" folder of the CDROM.
- \* If your system is earlier than 7.5, copy "Quicktime" and "Quicktime Power Plug" in the "Extensions" folder of your "System Folder".
- \* If you don't have the Sound Manager 3.1 or a later version (up to system 7.5.1), copy the extension "Sound Manager" into the "Extensions" folder of your "System Folder".



## L'AFFAIRE MORLOV... ACTION !

### Situation at the beginning of the game:

Who would have believed that you, Paul Keirn, the high profile, young journalist of *Libération*, would have got on the wrong end of such a scandal ? You've been through many a tight scrape while scooping out the stories which have got you where you are now, at the top of the pile. But this time you're out to save your own skin, and you're going to have to use all your skill and powers of deduction to get yourself out of this one in record time.

### Saturday, April 23, 10 p.m.

Just when you're putting your apartment key in the lock, the telephone rings. You rush to pick up the phone. Is this the crucial info you need to finish off the blockbuster article you're working on ? No, it's Virginie, your sweetheart, the light of your life. She's speaking in a rush, you can feel she's worried. Straight away, she tells you to meet her at the Place de Tertre at 11 p.m. to introduce you to a friend of hers, Irina. You hardly have time to accept the invitation before she hangs up. Intrigued by the tone of her voice, you can't wait to see her.

### Saturday, April 23, 11 p.m.

You're walking rapidly through the quiet streets, each step resonating. As you arrive at the Place de Tertre, two gunshots ring out. A car roars off into the night. You run toward the scene. Too late. A woman's body is lying on the ground. You approach. You slowly pick up the victim's head. What a relief, it's not Virginie. Irina, no doubt. Dazed, you go to pick up the handbag lying next to her body and you look around for Virginie. No sign. She's been kidnapped for sure ! Suddenly, you're blinded by photo flashes. Somebody has been watching the whole scene and caught you red-handed, kneeling over the corpse.

### Sunday, April 24, 7 a.m.

The mystery man at the Place de Tertre has sent the incriminating photo to the police. They are already out to get you !




**The aim of the game:**

Sunday, April 24, 7.30 a.m.

Place de Tertre, the starting point for the race against time to prove your innocence and save your friend Virginie. You've only got until Monday, April 25 at 11 p.m. to succeed. After that, Virginie will have to get by without you as you'll be taking a long holiday at the taxpayer's expense, in prison.

**Some useful advice:**

Although you, Paul Keirn, know your way around an investigation, take this advice: as soon as you start the game, get round to Virginie's place. When you arrive in front of the marked door, look for the zone where the cursor becomes an upward-pointing arrow . This icon means you can move forward. Click on the left button of your mouse. You will instantly find yourself just in front of your friend's door. Now you're under way!

**Units of time:**

\* When you become Paul Keirn, time will run ten times faster than in everyday life. Ten minutes of game time corresponds to just over one and a half hours of the hero's time, as the small clock in the bottom right corner of the screen will show you.

You can change this time ratio in the Options menu (see p.8).

\* In "L'affaire Morlov", you can control the passage of time. If, for example, you have arranged to meet somebody and you're getting impatient, you can jump forward ten minutes of game time by clicking on the clock with the left button of your mouse. Be careful about jumping forward in time! Don't forget, you only have two days to solve the enigma of "L'affaire Morlov".

**MAC ONLY**

- \* While a sequence is running, you can use the space bar to jump forward to the end of the sequence.
- \* You can take a pause at any time by clicking on the lamp on the left of the clock or by pressing the letter P.



## SCREEN DESCRIPTION

\* In normal mode, the screen has six zones after starting up:

- Top left:

access to the Save, Restore and Options functions and the Paris street map.

- Bottom left:

the date and time, shown by a calendar and a clock.

- Centre:

the cinema screen on which the interactive scenes are shown.

- Right:

the inventory showing all the objects you possess, represented by specific icons.

- Centre, bottom:

the television screen on which the intermediate video sequences are shown.

- Top right:

an empty hand or the object selected for use.

\* In some situations, the game goes into zoom mode. When this happens you get a "full-screen" image. For example, an object selected by clicking on the left button of your mouse will be shown in zoom mode.






## SCREEN ICONS

### Save:


Paul Keirn has no time to lose in his investigation. So as not to waste his time by making him go through the same situation several times, you can save up to eight different games.

To save the current game:

- Click on the icon  with the left button of your mouse.
- The Save window will open.
- Click on one of the eight available boxes, with the left button of the mouse. An underlined cursor will flash.
- Type in or change the title of this game, then validate by pressing Enter.


### Restore:

To restore a game which you have previously saved:

- Click on the icon .
- The Restore window will open.
- Click on the box with the title of the previously saved game.

### Options:

This icon allows you to change the program settings.

- Click on the icon .
- The Options window will open. Now you can:
  - \* change language;
  - \* leave the game. You can also leave it by pressing the "Escape" button. The exit is then confirmed by using the mouse;
  - \* wipe out the current game and start again from the beginning;
  - \* reverse the right / left buttons of the mouse;
  - \* choose the time ratio: Slow (5), Medium (10) or Fast (20);
  - \* adjust the sound volume in Windows (if your sound card allows this).

If you have made one of these three windows appear by mistake or you want to quit without using it, click outside the window using the left button of the mouse.



## THE MENU BAR (For Macintosh)

The menu bar will appear when you click on the top left of your screen. The game will pause.

### FILE MENU:

**New game:** start a new game without saving the previous game.

**Save game:** save the game you are playing on your hard disk and give it a name. Subsequently, you will find the game under this name on your hard disk.

**Restore game:** continue a game which you have previously saved. After confirmation, select the name of the game you wish to continue.

**Quit:** quit the program.

### OPTIONS MENU:





**Sound:** adjust the sound volume.

**Time:** choose a time ratio. This is the speed at which the game will run, (slow, medium or fast).












## CURSOR FUNCTIONS

-  move to the left.
-  move down or backward.
-  move to the right.
-  move up or forward.

These four cursors also allow you to change screen or to return to normal mode after a zoom.


-  no use looking for clues on this part of the image.
-  move around on the Paris street map.
-  pick up one or more objects.
-  use the selected object on this part of the image.
-  the selected object can't be used on this part of the image.
-  zoom on this part of the image.
-  sleep a while.





## PLACES TO INVESTIGATE

### The Paris street map:

When you click on the icon  you'll see a full-screen image of the town and the places you can explore. Those places which are accessible to you are highlighted on the screen. Here is the list of those places you can visit at the beginning of the game:

- Place de Tertre: the place you went to meet Virginie. Your investigation starts here.
  - Virginie's studio: worth visiting straight away.
  - home sweet home: maybe a good place to collect your thoughts.
  - les Beaux-Arts: sudden thirst for culture or search for inspiration.
  - le Père Lachaise: the famous cemetery, could be the quietest place in town.
  - the Police Station: only to be visited when you're feeling particularly brave, the police are out to get you!
- \* As you collect more information, other places will become accessible during the game.  
\* If you have clicked on this icon by mistake or you don't want to select another place for investigation, you can get out of this window at any time by clicking on the right side of the map. You'll find yourself back where you were before.





## THE INVENTORY

### Description of the inventory:

This tableau, situated on the right of your screen shows you the objects you possess. These are the objects in the inventory at the beginning of the game:

- a penknife: a must for any serious detective work.
- a pair of binoculars: how to see without being seen.
- an Identity Card: your passport for success ?
- bunches of keys: now you need to find the right locks.

\* As you move around town, do not hesitate to pick up everything you find. This way you'll increase the number of objects you can make use of.



### Using objects:

There are five different things you can do with an object:

- look at it closely using zoom by clicking on the left button of the mouse.
- pick it up by clicking on the right button of the mouse.
- drop the object by clicking outside the inventory window.
- in zoom mode you can look at all the objects one by one by clicking on the right button of the mouse.
- show the object to somebody, or use the object on somebody.

If you want to pick up another object, click on it with the right button of the mouse.



## HELP

### If you're really stuck:

At a particular moment in the game, you can get help get help from the secret service. They'll give you a note which you add to the inventory. The note has a login name and a command to use in a computer. A different help message will appear on the computer each time you use it. This possibility should only be used as a last resort. Paul Keirn has a fighting spirit and knows that the sweet taste of success is best won by battling on your own. Maybe you missed an important clue earlier on in the investigation.





# TABLE DES MATIERES

1- INTRODUCTION À L'AFFAIRE MORLOV:	14	• Chargement:	19
• Configuration minimale	14	• Options:	19
• Configuration recommandée	14	5- LA BARRE DE MENU	20
• Mise en marche de votre PC CDROM (version DOS)	14	6- UTILISATION DES CURSEURS:	21
• Mise en marche de votre PC CDROM (WINDOWS)	14	• La souris:	21
• Mise en marche de votre PC CDROM (MACINTOSH)	15	• Description des curseurs:	21
2- L'AFFAIRE MORLOV... ACTION !:	16	7- LES LIEUX D'INVESTIGATION:	22
• Situation en début de partie:	16	• Le plan de Paris:	22
• But du jeu:	17	8- L'INVENTAIRE:	23
• Petit conseil:	17	• Description de l'inventaire:	23
• Unité de temps:	17	• Utilisation des objets:	23
3- DESCRIPTION DE L'ÉCRAN	18	9- AIDE:	24
4- LES ICONES DE L'ÉCRAN:	19	• Si vous êtes vraiment dans une impasse:	24
• Sauvegarder:	19		

## 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.



## 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.



L'AFFAIRE MORLOV

### 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'icône "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 Keim, 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 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.






### 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 icône 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 icônes 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.






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

### Options:

Cet icône vous permet d'accéder aux réglages du logiciel.

- Cliquez sur l'icône .
- 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.



## 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 FICHER:

**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 sauvee. 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












## 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.



## 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: soit 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 icône 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.





## 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 à 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 Keim, 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 ?





## CDI

### SCREEN DESCRIPTION

The screen has two distinct zones:

•TOP:

the screen on which the interactive scenes are shown.


•BOTTOM:

the menu, including:

- the compass, which allows access to the Paris street map
- the inventory showing all the objects you possess
- the clock and calendar
- the Options menu, allowing access to the Save, Restore, New Game, Quit and Language functions



### THE OPTIONS MENU

To access the Save, Restore, New game, Quit and Language functions, click on the icon . The Options window will appear.

**SAVE:**

Paul Keim has no time to lose in his investigation. So as not to waste his time by making him go through the same situation several times, you can save up to four different games. To save the current game, click on one of the four available boxes.

**RESTORE:** To restore a game which you have previously saved, click on the number of the game to be restored.

**NEW GAME:** To start a new game, click on New Game.

**QUIT:** To quit the game without saving it, click on Quit.

**LANGUAGES:** To play in English, click on E. To play in French, click on F.

If you have made this window appear by mistake or you want to quit without using it, click on the box in the top left corner of the window.





## THE INVENTORY

Description of the inventory:



This tableau, situated at the bottom of your screen shows you the objects you possess. You can look through your inventory by clicking on the right or left arrows. These are the objects in the inventory at the beginning of the game:

- a penknife: a must for any serious detective work.
- a pair of binoculars: how to see without being seen.
- an Identity Card: your passport for success ?
- bunches of keys: now you need to find the right locks.

\* As you move around town, do not hesitate to pick up all the objects you find. This way you'll increase the number of objects you can use.

### Using objects:

There are four different things you can do with an object:

- look at it closely on the whole screen by clicking on the button with two points.
- pick it up by clicking on the button with one point.
- drop the object by clicking on it again.
- show the object to somebody, or use the object on somebody.

If you want to pick up another object, click on the new object.



## CDI

### DESCRIPTION DE L'ÉCRAN

L'écran présente deux zones distinctes:

- EN HAUT:

l'écran sur lequel se déroulent les scènes interactives.


- EN BAS:

le menu. Il comporte:

- la boussole qui donne accès au Plan de Paris
- l'inventaire qui contient les objets mis à votre disposition
- l'horloge et le calendrier
- le menu Options qui donne accès aux fonctions Sauvegarder, Charger, Nouvelle Partie, Quitter et choix de la langue.



### LE MENU OPTIONS

Pour accéder aux fonctions Sauvegarder, Charger, Nouvelle partie, Quitter et Langues, cliquer sur l'icone . La fenêtre Options apparaît.

#### SAUVEGARDER:

Paul Keim 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 sauvegarder jusqu'à quatre parties différentes. Pour sauvegarder la partie en cours, cliquez sur l'une des quatre cases disponibles.

**CHARGER:** Pour charger une partie précédemment sauvegardée, cliquez sur le numéro de la partie à charger.

**NOUVELLE PARTIE:** Pour commencer une nouvelle partie, cliquez sur Nouvelle Partie.

**QUITTER:** Pour quitter la partie sans la sauvegarder, cliquez sur Quitter.

**LANGUES:** Pour jouer en français, cliquez sur F. Pour jouer en anglais, cliquez sur E.

Si vous avez fait apparaître cette fenêtre par erreur ou si vous souhaitez la quitter sans l'utiliser, cliquez sur le carré en haut à gauche de la fenêtre.





## L'INVENTAIRE

Description de l'inventaire:



Ce tableau situé en bas de votre écran vous indique à tout moment les objets mis à votre disposition. Vous pouvez les passer en revue en cliquant sur la flèche gauche ou la flèche droite de l'inventaire. 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 quatre actions différentes sur un objet:

- le regarder de près en plein écran. Cliquez sur le bouton désigné par deux points.
- le saisir. Cliquez sûr le bouton désigné par un point.
- lâcher l'objet que vous avez saisi. Cliquez sur l'objet précédemment sélectionné.
- montrer l'objet à une personne, ou agir sur cette personne en utilisant l'objet.

Si vous désirez saisir un autre objet, cliquez sur le nouvel objet que vous souhaitez utiliser.

# L'AFFAIRE MORLOV



**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**