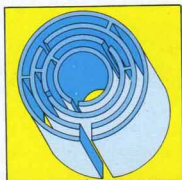
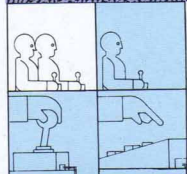


EXPLORATION



RAFFLES : Les mésaventures d'un bonhomme un peu trop curieux



Séduire la maîtresse d'une maison bourgeoise en l'absence de son mari, voici le défi que Billy doit tenter de relever. Il découvre les lieux pour la première fois sans y être attendu...

Laurence Le Gentil



Premiers pas dans la demeure

Vous ne comprenez pas pourquoi ? Que peut-on bien venir faire dans un lieu riche, sans y être invité, sans même y avoir été introduit par le majordome ?

Voler ? Peut-être bien, en tout cas, il est bien évident que cette manière de procéder n'a rien de particulièrement honnête... Encore plus étrange, ce qui va s'y dérouler... Un crime ? Nenni mon brave, cela n'aurait rien d'original... Un viol ? Pff !!! Mais ma parole, vous regardez trop la télévision... Y'a pas qu'ça dans la vie... Non, essayez de faire fonctionner votre imagination, peuchère !!! Une partie de billard ? Peut-être bien, c'est en effet ce que vous découvrirez dans l'une des pièces de la riche demeure. Mais taisons-nous, on pourrait soupçonner notre présence dans les lieux et vous vous doutez bien que ce serait tout à fait fâcheux... Dorénavant,

soyons discrets et prenons connaissance plus amplement de la situation.

Mais où est Xunc ?

Vous vous souvenez bien sûr de Crafton et Xunc, le petit bonhomme aidé de son podocéphale mascotte. Eh bien, sachez qu'il existe un certain nombre de similitudes entre ce jeu et notre Raffles. Ici, pas de savants, encore moins de seringues à retrouver mais une aventure (qui, malheureusement, tourne plus souvent à la mésaventure...), dans laquelle il va vous falloir marcher pendant des kilomètres à la recherche d'un petit chouilla de gros rouge qui tache, tout comme il fallait fréquemment songer à refaire le plein d'énergie dans Crafton.

Autre point commun, votre personnage rencontrera sur son chemin des objets fort intéressants, parfois utiles mais aussi certains quelque peu dangereux pour celui qui ne saurait pas les contenir... (Rassurez-vous, nous allons y revenir plus en détail). Hélas !, trois fois hélas !, vous avez bien lu qu'il n'était question que d'un seul personnage : vous n'aurez donc pas à vos côtés, cet ami sincère et surtout si dévoué qu'était ce brave Xunc... Remarquez, il faudrait être bien peu dégourdi pour vous avoir suivi dans une telle histoire... Cette aventure, vous allez la vivre à vos risques et périls (et ils sont nombreux), car personne d'autre que vous n'aurait jamais eu l'idée de provoquer un tel remue-ménage dans une si calme demeure. Mais qu'y cherchez-vous au juste ? Une aventure sentimentale avec la maîtresse des lieux ? Sans nul doute... Une façon de vous identifier à un espion ? L'occasion vous est en effet offerte. Un trésor ? La sortie ? A vous de le découvrir, les scénaristes de The Edge ont, comme d'habitude, truffé ce jeu d'indices qui vous mettront sur le chemin à moins qu'ils ne soient que de fausses pistes... Suspense...

Château au charme surrané

Et maintenant, découvrons le personnage clé de cette aventure : un sympathique bonhomme, vêtu de couleurs vives, et dont les yeux bleus ne cessent de cligner. A la couleur de ses yeux et à sa tignasse jaune paille, on aurait tout lieu de penser que l'aventure se déroule quelque part du côté de l'est, mais en errant dans la maison, on se rendra vite compte, grâce au mobilier



Attention, un canari bien dangereux !



Rien d'extraordinaire dans ce salon

très stylisé, que le manoir est en fait celui d'un lord britannique... En effet, malgré le téléphone, on s'éclaire encore à la bougie, signe d'un raffinement typiquement anglais. Billy évolue dans les différentes pièces de la maison (au moins un T18...) qui sont toutes représentées en trois dimensions. Chacune d'elles est riche en couleurs et en objets variés. Le graphisme du jeu est l'un des plus gais et des plus soignés que l'on puisse rencontrer dans un logiciel d'arcade/aventure sur CPC. Tenez, un détail, par exemple : les portes en bois ont toutes des moulures fines, les tapisseries ont des couleurs coordonnées avec certains éléments du mobilier, etc. Bien entendu, chaque pièce (ou presque) possède plusieurs voies d'accès symbolisées par des portes en bois ou bien tout simplement par un trou dans la cloison. Malgré la richesse des lieux, Billy ne doit pas s'endormir sur ses lauriers, il lui faut veiller régulièrement à refaire ses forces. A cet effet, en bas à gauche de l'écran, il peut visualiser son état grâce à un indicateur d'énergie. Vert, c'est

bon, il peut encore faire du chemin. Jaune, attention Billy, il va falloir penser à ta santé. Rouge, aïe, si tu ne te requinques pas immédiatement, c'est fichu... Juste au dessus, il y a aussi un compteur de points. Mais, autant vous prévenir tout de suite, les actions qui vous feront augmenter votre score ne sont pas monnaie courante... Heureusement que la course au high score n'est pas la finalité du jeu...

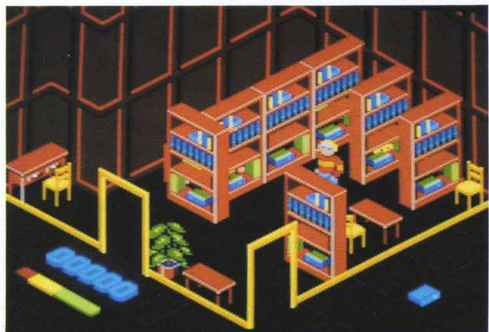
A toi de jouer

Prêt pour une première visite de reconnaissance ? Que choisis-tu ? Tu préfères te déplacer grâce aux touches fléchées ou plutôt à l'aide du joystick ? Si tu en as la possibilité, la seconde option semble tout de même plus adaptée à la situation. Le bouton de feu (ou la touche Copy) t'aidera à sauter par dessus les obstacles ou sur le mobilier. Un premier conseil, ne tiens absolument pas compte des lois de l'équilibre, tu peux tenter tous les empilages imaginables, par exemple

une bouteille sur une bougie, cela te rendra bien souvent service. Tu vois autour de toi différents objets dont tu aimerais bien te saisir. Comment dois-tu t'en emparer ? C'est très simple, il te suffit d'en approcher, et hop, en frappant ta barre d'espace, tu vois l'objet quitter sa place initiale et apparaître à droite en bas de l'écran. Si maintenant tu désires en saisir un second, il te faut recommencer la manœuvre.

Tu as remarqué, le premier objet s'est glissé à la place du second, tu n'as donc la possibilité de posséder qu'un seul objet à la fois. Si pour une quelconque raison, tu voulais te déposséder de tout objet, la touche <CTRL> te permettrait de le déposer à l'emplacement de ton choix. Tu vas bientôt t'apercevoir que cette fonction est d'une très grande utilité. Deux actions te sont encore offertes, déplacer un objet, un meuble en le poussant (tout simplement en marchant dans cette direction) puis le déplacer en le tirant (cette fois il te faudra employer la petite touche Enter du clavier numérique).

La belle n'est pas dans sa bibliothèque...



Peut-être derrière cette porte...



Boire un petit coup...

Chemins à travers les salles joystick bien en main, passons sous par l'une des portes et pénétrons au coeur de l'aventure. Des gondoles de bibliothèque, un bureau, deux ou trois chaises, des livres bien sûr, un bouquet : par où commencer l'exploration ? D'abord, essayons les différentes actions possibles afin de nous y familiariser. Saisir, reposer, reprendre, échanger, emplir, sauter dessus : bien, tout semble ok. Seconde pièce, première surprise. Impossible d'avancer plus de dix pas sans se faire picorer par un canari bien agressif. Bilan, le compteur de points est toujours à zéro, mais les réserves énergétiques s'amenuisent : il faut absolument trouver un moyen de calmer le bougre. Qu'est-ce que peut bien manger cette bestiole ? Des fleurs : pas sûr... Bon, allons voir ailleurs s'il n'y a pas quelques graines à lui mettre sous la dent.

A gauche, des plantes, au demeurant fort jolies, barrent la porte. Tant pis, en les poussant, il doit être possible de passer. Hum ! Jolies mais carnivores ces plantes et plus d'énergie pour continuer. Seconde tentative, on reprend tout à zéro. Tiens, un téléphone. Oui, moderne mais pas très rentable pour le compteur... Plutôt que se recasser le nez contre les plantes, filons à droite. C'est une cuisine, bien équipée, mais habitée par deux souris. Évidemment, pas de tapette pour détruire ces charmantes petites bêtes. Les pommes ? Non, ce n'est pas à leur goût. En revanche, le verre de vin perché sur la dernière étagère conviendrait tout à fait à Billy, histoire de se requinquer un peu. Pour l'atteindre, un savant échafaudage composé de la table, d'une lampe et d'une bouteille devrait faire l'affaire : on n'a rien sans peine... Fatigant mais payant, voici refait le plein d'énergie.

C'est pas du gâteau

En évitant soigneusement de frôler l'un des deux rongeurs, Billy inspecte les lieux. Intéressant, le dessus de ce fourneau s'enlève quand il le tire vers lui. Un autre four, même démarche et, oh surprise ! A l'intérieur s'y cache un objet, peut-être un plat en verre. Trois ou quatre salles plus loin, après avoir affronté un autre canari, traverser un salon, Billy découvre un gros morceau de gruyère. Pour expérimenter son action sur les souris, il revient sur ses pas et le dépose aux pieds de l'une

MEMENTO

JEU	:	Joystick ou clavier
DEPLACEMENTS	:	
MONTER	:	joystick haut
DESCENDRE	:	joystick bas
DROITE	:	joystick droit
GAUCHE	:	< barre d'espace >
POSER	:	touche <CTRL>
TIRER	:	petite touche <ENTER>
SAUTE	:	bouton de feu ou <COPY >
PAUSE	:	touche <P>

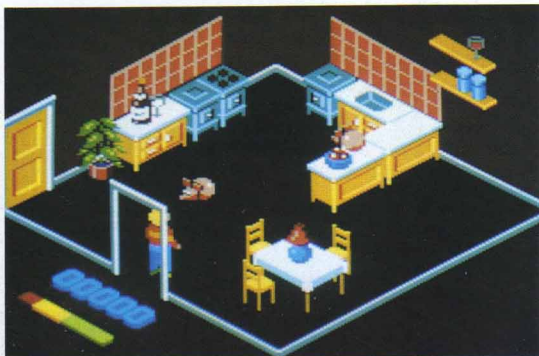
d'entre elles. Un bonus de dix points s'affiche enfin au compteur et l'animal semble paralysé. Il tourne autour, va au fond de la pièce, revient : la souris demeure de marbre mais dès qu'il quitte la cuisine quelques instants et y entre à nouveau, le gruyère n'a plus aucun effet et la souris attaque à nouveau. Bonne leçon, Billy sait maintenant qu'il va lui falloir faire provision de fromage et ne pas l'utiliser à tort et à travers.

Pour se retrouver dans la complexité du plan de la maison, notre héros recommence l'aventure et, muni d'un papier et d'un crayon, entame un plan et une description de chaque pièce. Malgré des portes encore bloquées par d'énormes meubles, il recense bientôt dix-huit salles différentes et des objets aussi variés que des boules de billard, des assiettes ou des bouquins.

Billy fait des progrès

Tout à l'heure, la chance a joué pour Billy lorsqu'il tentait d'emmener le

combiné téléphonique dans la chambre qui jouxte celle où il a rencontré la maîtresse du logis. Le téléphone s'est soudain mis à sonner et cent points de plus se sont additionnés au total. Ce n'est pas cela qui a permis à l'intrépide héros de séduire la femme. Pourtant, depuis qu'il l'a vue, il ne pense plus qu'à lui plaire. Les fleurs, la nourriture, les beaux bibelots ne la font pas tomber amoureuse. Ce qu'il faudrait, c'est un bijou, une pierre précieuse... En cherchant bien, c'est sûr, Billy découvrirait l'objet des rêves de sa dulcinée... Pour s'approcher du but, Raffles est un jeu qui nécessite beaucoup de tactique. Il faut déplacer sans cesse un objet, l'amener dans une pièce, aller en chercher un autre, faire des réserves de gruyère, trouver des verres de vin, etc. Si vous n'avez toujours rien trouvé à donner à manger aux canaris, cherchez partout l'objet capable de leur faire peur : un cage par exemple... En outre, sachez qu'un gros saphir est dissimulé dans un endroit très difficile d'accès. Et maintenant, faites preuve de logique et en avant l'aventure...



Il y a même des souris dans la cuisine !