

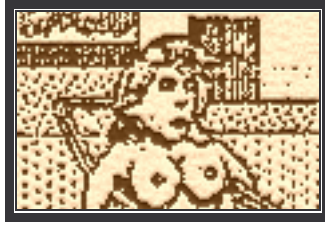
# LE CRIME DU PARKING

DOSSIER D'ENQUETE

AFFAIRE N° 2008



## LA VICTIME



Le 26 février 1982, la dépêche suivante arrive sur le bureau de ma modeste agence de détective :

Nom : CONCHOUX  
Prénom : Odile  
Age : 26 ans.  
Adresse : Immeuble près du Supermarché.  
Profession : Vendeuse au rayon plante de la Supermarquette.  
Cause de la mort : Strangulation.  
Lieu du crime : Parking du supermarché.  
Divers : Retrouvée complètement nue.  
Mobile : Aucune piste n'est écartée.

La police locale, retenue sur d'autres affaires plus importantes, n'a pas le temps de mener l'enquête. Le commissaire Florent me confie en "sous-marin" l'affaire, avec mission de retrouver le coupable de ce meurtre horrible (à moins qu'il ne s'agisse d'un suicide ?). J'ai 24 heures pour démasquer le criminel et le faire arrêter par la Police, après quoi, "la crime" interviendra et l'affaire sera ébruitée.

## COMMENT JOUER ?

Introduisez la disquette dans votre lecteur, l'étiquette FACE A vers le haut, puis tapez RUN"CRIME". Le but du jeu consiste à trouver l'assassin d'Odile parmi les 19 suspects possibles. Contrairement à beaucoup de jeux d'aventure, vous ne pouvez pas mourir ni rester bloqué suite à des actions hasardeuses.

Le Crime du Parking est un programme d'aventure graphique avec analyseur syntaxique. Cela signifie que vous devez taper des ordres au clavier pour exécuter des actions. Vous pouvez faire des phrases (ex : JE VEUX ENTRER DANS CET IMMEUBLE) ou plus simplement, un verbe suivi d'un nom (ex : ENTRER). Les verbes sont TOUJOURS à l'infinitif. Pour reconnaître un mot, le jeu se base sur ses six premières lettres (ex : ENTRE = ENTRER, PREND = PRENDRE, etc... ).

Vous disposez au départ de l'enquête d'un capital de 100 crédits, qui vous permet de faire des achats dans le supermarché. Vous ne pouvez pas porter plus de cinq objets. Tapez "INVENTAIRE" pour consulter la liste des objets que vous avez sur vous.

ATTENTION !! Vous pouvez POSER les objets qui vous gênent, mais ils sont alors définitivement perdus, à moins que vous ne les rachetiez.

MONNAIE vous indique l'état de vos finances.

Consultez le plan pour vous déplacer.

La première lettre de la direction choisie suffit pour valider votre ordre (ex : E pour EST). Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées.

Vous avez la possibilité de vous déplacer "rapidement", en supprimant l'affichage des images avec la touche "ESC".

Pour avoir une idée de votre progression dans l'enquête, taper "SITUATION" OU "SCORE". L'écran affichera votre pourcentage de réussite.

Lorsque vous pensez avoir identifié le coupable, utilisez les verbes "ARRETER" ou "INCULPER" suivi du nom de la personne.

L'ordinateur jugera si vous avez réuni suffisamment d'éléments à charge pour arrêter ce suspect.

Pour enregistrer une partie en cours, tapez "SAUVER".

Pour reprendre une partie, tapez "REPRENDRE" ou "CHARGER".

Comme dans la vraie vie, vous ferez sans doute beaucoup de chose inutiles avant d'arriver à la solution. Nous vous souhaitons bon pour courage dans votre enquête.

## NOTE

Ce jeu est un **FREWARE**.

Il ne peut être vendu, aucune rémunération ne doit être perçue, quel que soit le moyen de diffusion.

Toute infraction à ce commandement se traduira par la rencontre avec CHARLES et son grand couteau par une nuit sans lune...

## CREDITS

Fabrice Gille \* Programmation Apple II

Jean-Louis le Breton \* Graphismes Apple II

Hervé Monchatre \* Adaptation version CPC

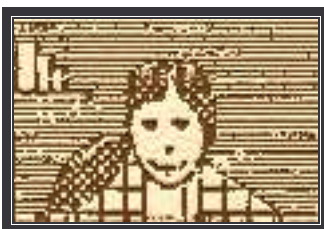
Bruno "Kukulcan" \* Beta test, jaquette et notice version CPC



# LES SUSPECTS



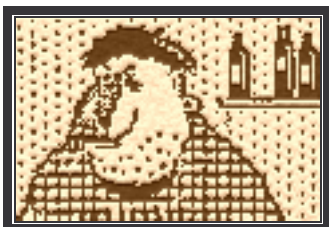
Janine SENTEUR



Simone PAGE



Charles COTELET



Nicolas GOULOT



Vanina NANAS



Raymond POUPON



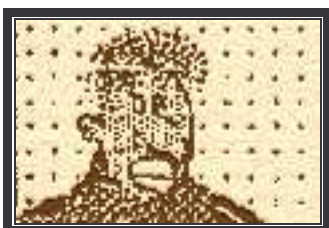
Véronique FAITOUT



Olivier CHARPENTIER



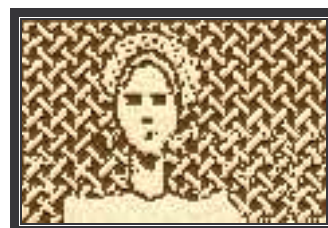
Maurice BAFLE



Félix CHASE



Bernard TERREAU



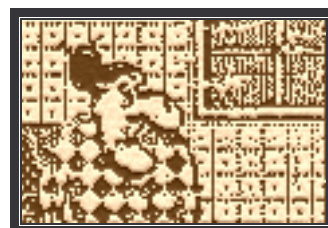
Agathe SAUTOIR



Hortense TICKET



Paco MANTOCHO



Eugénie VIEILLEPEAU



Rita GLAMOROSO



Jules BIFTON



Georges POMMARD