

A la poursuite de **CARMEN** dans le monde
SANDIEGO



MANUEL


Broderbund

A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde

Manuel d'utilisation

IBM

Macintosh®

Amiga®

JEU D'AVENTURES ET D'ESPIONNAGE

Remerciements:

A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde a été conçu par Dane Bigham, Gene Portwood et Lauren Elliot.

Programmation de la version IBM PC par Glenn Axworthy.

Programmation de la version Macintosh par Chris Jochumson.

Programmation de la version Amiga par Sculpture Software.

Illustrations par Leila Bronstein, Don Albrecht, Michelle McBride et Bevan Wulfenstein.

Chefs de produits: Katherine Bird, Janese Swanson et Kim Walls.

Adaptation française: Pascal Lemaire et Vincent Baillet.

Traduction: Lionel Lumbroso.

Chef de produit pour la France: Véronique Pénét.

Remerciements distingués au Brøderbund Quality

Assurance Department.

A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde est une marque déposée par Brøderbund Software.

L'atlas de poche est une marque déposée par Rouge et Or.

Macintosh est une marque déposée par Apple Computer.

Amiga est une marque déposée par Commodore Electronics.

© Copyright 1990 Brøderbund S.A.R.L.. Tous droits réservés.

LA POURSUITE S'ENGAGE ...

Lundi, 5 heures du matin. Une sonnerie stridente te réveille en sursaut. A tâtons, tu décroches le téléphone, qui te tombe des mains et atterrit sur le plancher. C'est de là, dans le noir, que te parvient la voix du commissaire principal: "Réveille-toi, le jeune, j'ai une mission pour toi."

Tu quittes ton lit (à regret) et trébuches avant d'allumer la lumière et d'attraper ton carnet d'inspecteur flambant neuf.

"Je viens de recevoir un appel d'Interpol", indique le commissaire. "Il semble que le gang de Carmen ait encore frappé."

"On a déjà une piste?", demandes-tu.

"Non, pas avec cette bande-là. Ils sont trop malins. Je ne peux pas rentrer dans les détails au téléphone. Viens au bureau aussi vite que possible. L'enquête s'annonce difficile."

"Bien, chef."

En reposant le combiné sur l'appareil d'une main tremblante, tu te demandes ce qui a pu te pousser à choisir ce métier. Jusqu'à ce matin, pour toi, Carmen Sandiego et ses Malfaiteurs Associés pour le Lucre (ou M.A.L.), c'était des gros titres dans les journaux. Depuis plus de cinq ans, Carmen et sa bande de malfrats avaient réussi à dérober les plus importants trésors du monde, tout en déjouant les poursuites de tous les soi-disant "experts-ès-crime" de New York à Sidney. Et voilà qu'ils ont frappé à nouveau. Et c'est à toi, le plus jeune inspecteur du Service de Répression du Banditisme International (S.R.B.I.) qu'est donnée la mission de les retrouver.

Bonne chance!



DEMARRAGE

CHARGEMENT DU PROGRAMME

IBM PC

Version 3,5 pouces

Démarrez votre ordinateur avec une disquette DOS. A l'invite A>, retirez la disquette et insérez à sa place la disquette "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde". Tapez CARMEN, puis appuyez sur la touche Return. Le programme se charge en mémoire et une petite animation de présentation a lieu à l'écran. Pour interrompre et commencer à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, ou sur le bouton de la souris ou du joystick.

Version 5,25 pouces avec un lecteur de disquettes

Démarrez votre ordinateur avec une disquette DOS. A l'invite A>, retirez la disquette et insérez à sa place la disquette n°1 "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde". Tapez CARMEN, puis appuyez sur la touche Return. Une boîte de dialogue apparaît; enlevez la disquette n°1 et insérez à sa place la disquette n°2, sélectionnez la lettre du lecteur (par exemple A) et appuyez sur la touche Return. Le programme se charge en mémoire et une petite animation de présentation a lieu à l'écran. Pour interrompre et commencer à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, ou sur le bouton de la souris ou du joystick.

Version 5,25 pouces avec deux lecteurs de disquettes

Démarrez votre ordinateur avec une disquette DOS. A l'invite A>, retirez la disquette, insérez à sa place la disquette n°1 "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde" et insérez la disquette n°2 dans le lecteur B. Tapez CARMEN, puis appuyez sur la touche Return. Une boîte de dialogue apparaît; sélectionnez la lettre du lecteur où se trouve la disquette n°2 (par exemple B) et appuyez sur la touche Return. Le programme se charge en mémoire et une petite animation de présentation a lieu à l'écran. Pour interrompre et commencer à jouer, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, ou sur le bouton de la souris ou du joystick.

Si vous utilisez une carte graphique monochrome Hercules ou compatible, tapez CARMEN HERC puis appuyez sur la touche Return.

MACINTOSH

Allumez votre ordinateur. Insérez la disquette "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde" dans le lecteur de disquettes. Double-cliquez sur l'icône intitulée "Carmen Monde" lorsqu'elle apparaît à l'écran. Le programme se charge alors automatiquement et une séquence animée se déroule à l'écran. Cliquez pour interrompre cette animation et commencer à jouer.

AMIGA

Allumez votre ordinateur. Insérez la disquette "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO" dans le lecteur de disquettes. (Les utilisateurs d'Amiga 1000 doivent d'abord insérer la disquette de démarrage Kickstart). Double-cliquez sur l'icône de la disquette, puis sur l'icône intitulée "Carmen Monde" lorsqu'elle apparaît. Le programme se charge alors automatiquement et une séquence animée se déroule à l'écran. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour interrompre cette animation et commencer à jouer.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

"A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde" est protégé contre les copies frauduleuses. Après chaque promotion, vous devrez insérer la disquette originale dans le lecteur, puis choisirez la lettre du lecteur où la disquette est insérée, et appuierez sur la touche Return (IBM, AMIGA).

IBM PC

Pour installer "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde" sur votre disque dur, créez un répertoire CARMEN, et copiez y tous les fichiers des disquettes CARMEN (COPY A:*. *). Quand vous souhaitez jouer à partir du disque dur, n'oubliez pas de vous positionner sous le répertoire CARMEN. Pour plus d'informations concernant les commandes DOS, référez-vous s'il vous plaît à votre manuel DOS.

MACINTOSH

Copiez tous les fichiers (à l'exception du dossier Système) de la disquette Programme vers un dossier du disque dur. Après chaque promotion, vous devrez répondre à une question dont la réponse se trouve dans l'ATLAS DE POCHE.

AMIGA

Allumez l'ordinateur . Double-cliquez sur l'icône du disque dur. Créez un nouveau dossier en cliquant sur l'icône du Dossier Vide, puis choisissez Duplicate à partir du menu Workbench. Renommez le nouveau dossier, appelé désormais Copy of Empty, en cliquant dessus et en choisissant Rename à partir du menu Workbench. Renommez le dossier Carmen Monde. Insérez la disquette Carmen dans le lecteur. Double-cliquez sur l'icône Carmen Monde. Déplacez l'icône Carmen Monde Données et l'icône Carmen Monde, de la disquette vers le nouveau dossier du disque dur. Double-cliquez l'icône Font Mover. Cliquez sur l'icône qui représente la destination vers laquelle Font Mover devra copier tous les fichiers du programme Carmen Monde.

Maintenez le bouton gauche de la souris appuyé et déplacez le curseur sur les fichiers que vous voulez copier en destination de votre répertoire. Vous choisirez tous les fichiers du programme Carmen Monde. Les fichiers affichés en inverse vidéo seront copiés dans le répertoire.

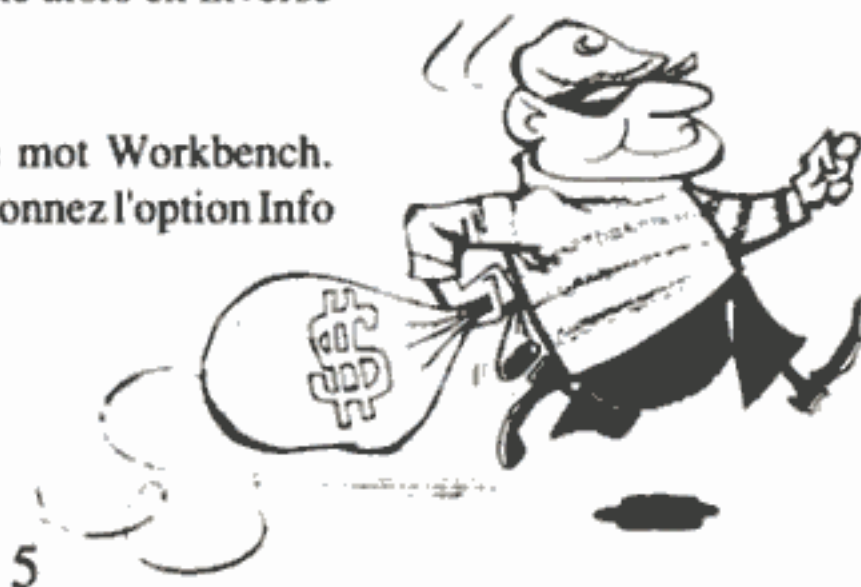
Cliquez sur l'option COPY pour initialiser la procédure de copie. Cliquez enfin sur l'option CLOSE, situé en haut et à gauche de la fenêtre du Font Mover.

Utilisation d'une mémoire étendue

Si vous possédez un méga de mémoire ou plus, vous pouvez lancer le programme plus rapidement, en indiquant au programme que vous possédez beaucoup de mémoire. Le programme utilisera environ 512K de mémoire additionnelle. Pour lancer le programme en utilisant la mémoire additionnelle, vous devrez changer le N par O dans les utilitaires du programme Carmen Monde.

Cliquez sur l'icône Carmen Monde, qui s'affiche alors en inverse vidéo.

Accédez à la barre de menu et pointez sur le mot Workbench. Appuyez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option Info dans son menu déroulant.



Changez le N en O (pour Oui) dans la boîte de dialogue expliquant: UTILITAIRE MEMOIRE=N.

Cliquez sur l'option Save en haut de la fenêtre. Le programme fonctionnera désormais avec une mémoire additionnelle. Si le message "Pas assez de mémoire" apparaît, retournez à la fenêtre Info, et choisissez N.

Dernière recommandation

Si vous appuyez sur A+n, le Workbench apparaît; si vous appuyez sur A+m, le Workbench disparaît.

UTILISATION DU PROGRAMME

IBM PC

Clavier

Les touches fléchées permettent de se déplacer soit sur les icônes, soit dans les menus. Appuyer sur Return sélectionne les options en inverse vidéo. La touche ESC permet d'aller des menus aux icônes, et vice-versa. Cette touche sert aussi à échapper aux options sélectionnées, sans avoir à effectuer de choix. Quand vous devrez répondre Oui ou Non, vous appuierez sur les touches O ou N, ou simplement sur Return pour dire Oui.

Joystick

Le joystick simule les opérations du clavier. Les déplacements gauche/droite et haut/bas correspondent aux touches fléchées du clavier. Le bouton a les mêmes effets que la touche Return. Si vous appuyez deux fois de suite sur le bouton, vous simulez alors la touche ESC.

Souris

Déplacez la souris soit sur les icônes, soit dans les menus. Pour sélectionner, appuyez sur le bouton gauche; pour simuler la touche ESC, appuyez sur le bouton droit.

Les commandes ALT

Vous pouvez appeler les commandes des menus en appuyant simultanément sur la touche ALT et la première lettre de l'option d'un menu; par exemple, ALT-F permettra d'accéder directement au menu Fichier. Les lettres servant d'appel sont soulignées à l'écran.

MACINTOSH

Le programme fonctionne entièrement à l'aide de la souris. Vous utiliserez néanmoins le clavier, au tout début du jeu, lorsque vous devrez indiquer votre nom à l'ordinateur Safari du SRBI. Toutefois, si l'utilisation du clavier ne vous déplaît pas, vous pouvez utiliser la touche Return plutôt que de cliquer sur le bouton de la souris, ou encore taper O pour Oui ou N pour Non dans certaines fenêtres.

AMIGA

Lorsque le message "Cliquez ici pour continuer" s'affiche, vous devez cliquer sur le bouton gauche de la souris, ou appuyer sur la touche Return. La barre de menu est cachée pendant le déroulement du jeu. Pour y avoir accès, cliquez sur le bouton droit de la souris.

DEBUT D'UNE PARTIE

IDENTIFICATION



Votre enquête débute dans les locaux du SRBI, où vous êtes basé. Tapez votre nom au clavier de l'ordinateur Safari, et appuyez sur la touche Return. L'ordinateur vous rappelle votre grade actuel (enquêteur, inspecteur, etc...) et vous expose les détails de votre mission. Parmi ceux-ci, la nature du trésor qui a été dérobé, dans quel lieu il l'a été, le sexe du voleur, et une date limite d'arrestation du malfaiteur. Lorsque vous êtes prêt à commencer votre enquête, cliquez sur la souris ou bien appuyez sur la touche Return.

REPRISE D'UNE PARTIE ENREGISTREE

Si le nom que vous tapez au clavier de l'ordinateur Safari est celui utilisé lors d'une partie précédemment enregistrée, le programme vous demande si vous voulez reprendre cette partie. Si OUI, l'ordinateur vous rappelle en quelques lignes où vous en étiez lorsque vous avez sauvegardé cette partie. Si vous décidez de ne pas reprendre la partie enregistrée, elle sera perdue si vous recommencez une partie sous ce nom-là. Pour plus de précisions sur la sauvegarde des parties, lisez la présentation du menu Fichier, au paragraphe "Les Menus".

Pour accélérer l'affichage du texte, appuyez sur la touche:

- Shift (IBM)
- FreeWay (Macintosh)
- F1 (Amiga)



VOTRE MISSION

Le voleur se cache dans une ville parmi 30 qui vous sont proposées dans le jeu. Votre mission consiste à le retrouver (ou à la retrouver, puisqu'il peut s'agir aussi d'une femme), à l'aide d'indices ramassés en cours de route. Ces indices peuvent vous mener jusqu'à la ville elle-même, ou bien jusqu'au pays dans lequel se trouve la ville.

Les indices sur l'identité du voleur vous seront fournis quand vous le (ou la) poursuivrez d'une ville à l'autre. Vous rentrerez des indices dans l'ordinateur Safari. Lorsque l'identité du suspect aura été établie, Safari vous délivrera un mandat d'arrêt. **La délivrance de ce mandat d'arrêt est très importante. Si vous n'avez pas de mandat, vous ne pourrez pas arrêter le malfaiteur une fois que vous l'aurez rattrapé.**

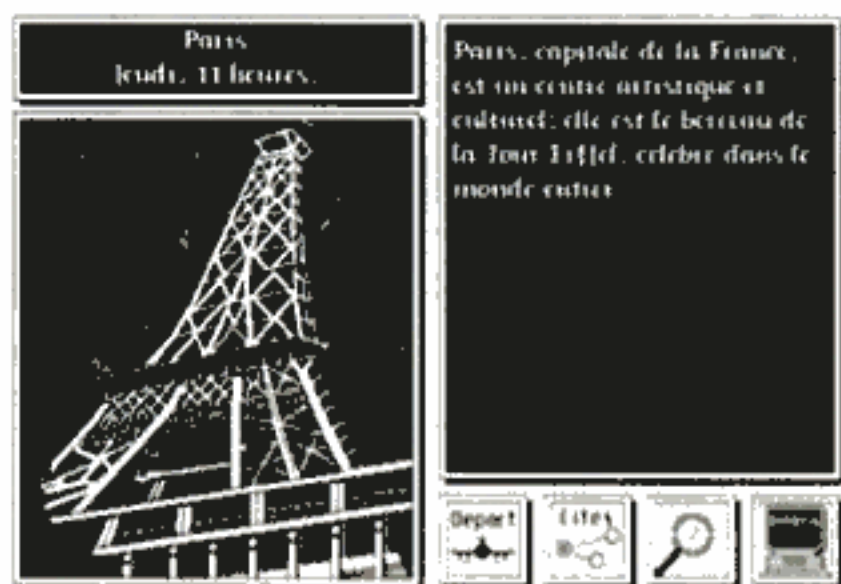
Il y a dix suspects possibles, et chacun d'entre eux peut être coupable du vol. Carmen Sandiego est la plus difficile à arrêter. Au cours de votre enquête, vous pouvez obtenir, au menu Dossiers, les dossiers de police concernant chaque suspect. Ces dossiers figurent également à la fin de ce manuel sous une forme légèrement différente.

En tant que nouvel élément du SRBI, vous avez le grade d'enquêteur. A mesure que vous acquérerez de l'expérience, vous monterez dans la hiérarchie - il y a cinq grades en tout - pour arriver au titre envié de "Super-flic". Plus vous monterez en grade et plus les affaires que vous aurez à traiter seront difficiles.

L'ordinateur Safari, l'Atlas de Poche et les dossiers de police seront tous d'un précieux concours pour analyser les indices.

Ne perdez pas de temps. Vous ne disposez que d'une période limitée pour traiter l'affaire. L'ordinateur Safari vous dira précisément jusqu'à quand vous pouvez enquêter.

DEBUT DE L'ENQUETE



Votre point de départ est le lieu du forfait, c'est à dire la ville dans laquelle le malfaiteur s'est emparé d'un trésor. Utilisez la carte Interpol officielle (qui se trouve en pages 16 et 17 de ce manuel) pour prendre vos points de repère géographiques, que vous soyez dans la ville de départ ou aux étapes suivantes de votre périple.

L'endroit où vous vous trouvez, et le jour et l'heure sont indiqués en permanence à l'écran. A chaque fois que vous arrivez dans une nouvelle ville, ne manquez pas de lire la description qui en est faite dans la partie droite de l'écran. Cette description contient en effet des informations qui peuvent s'avérer utiles pour rejoindre Carmen et sa bande. Même les illustrations - qui sont des monuments célèbres de chaque ville, ou des scènes de leur vie quotidienne - peuvent vous servir éventuellement.

LES RESSOURCES DONT VOUS DISPOSEZ

Les icônes situées en bas à droite de l'écran vous permettent de localiser et d'arrêter votre suspect.

Les menus situés en haut de l'écran fournissent des informations utiles à la fois sur les malfaiteurs que vous poursuivez et sur ceux qui les poursuivent.

LES ICONES



Lorsque vous sélectionnez cette icône, une liste des différentes destinations que l'on peut atteindre par vol direct, de la ville où vous vous trouvez, est affichée.



Il est bon de demander cet affichage d'emblée, ou juste après avoir obtenu votre premier indice, pour avoir une idée des destinations possibles du voleur. Si vous sélectionnez une seconde fois cette icône, la liste disparaît de l'écran.

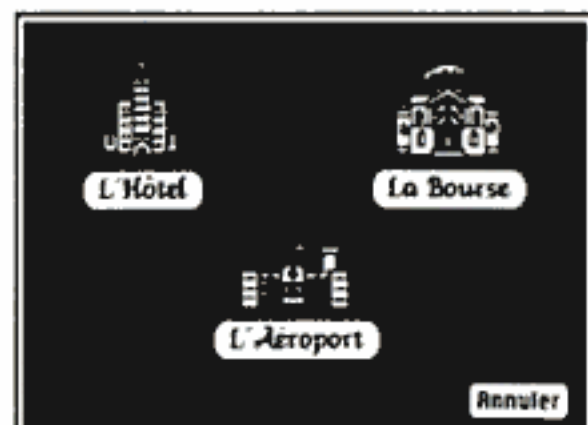


Version Macintosh:

Si, lorsque les destinations possibles sont affichées, vous double-cliquez sur l'une d'entre elles, vous êtes immédiatement transporté vers cette destination. Il s'agit d'un raccourci qui vous évite, à cet instant-là, d'avoir à cliquer sur l'icône "Départ".



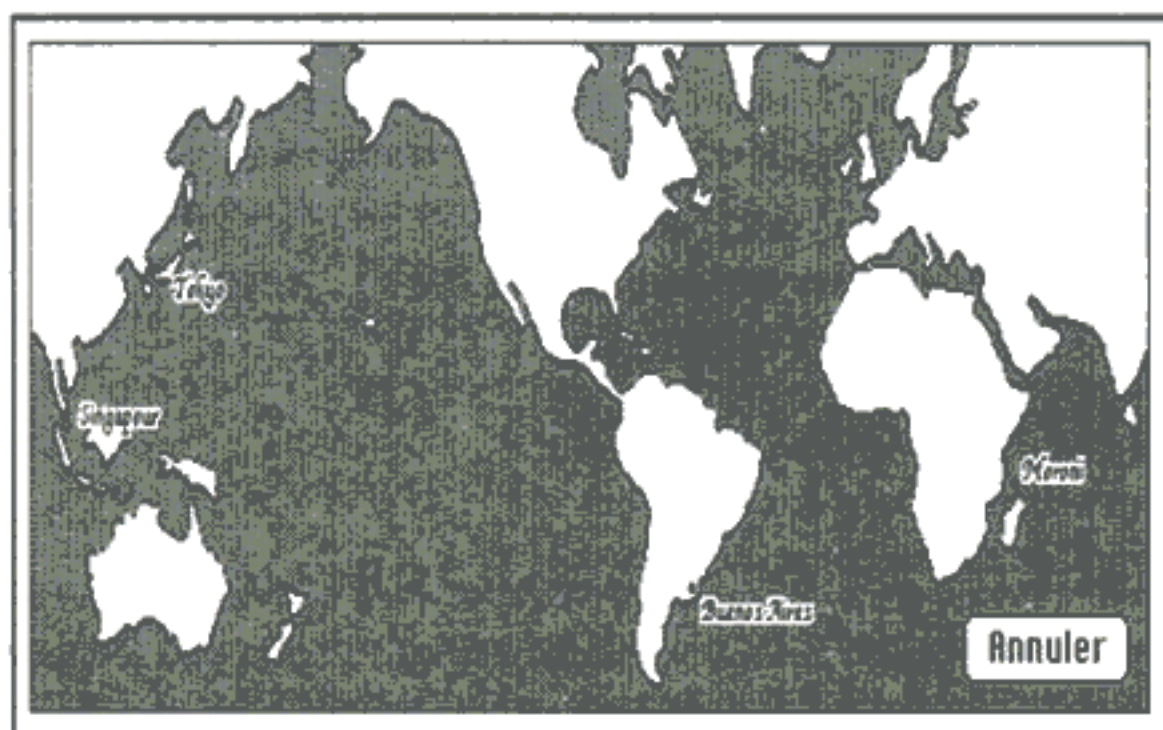
A l'aide de cette icône, vous allez pouvoir obtenir, dans chaque ville, des indices vous aidant à identifier le suspect et à connaître sa prochaine destination. Lorsque vous la sélectionnez, une fenêtre contenant trois lieux à explorer est affichée. Sélectionnez simplement celui que vous voulez visiter.



Explorez autant de lieux qu'il vous plaira, mais attention, chaque visite prend du temps, un temps qui vous est compté. Servez-vous de l'Atlas de Poche pour analyser les indices qui vous sont fournis.



En sélectionnant cette icône, vous pouvez vous envoler pour la ville de votre choix (dans la limite des destinations disponibles) lorsque vous vous sentez prêt à courir après le suspect. Une carte du monde est présentée à l'écran. Un point clignotant indique la ville dans laquelle vous vous trouvez. Sélectionnez simplement la ville dans laquelle vous souhaitez vous rendre.



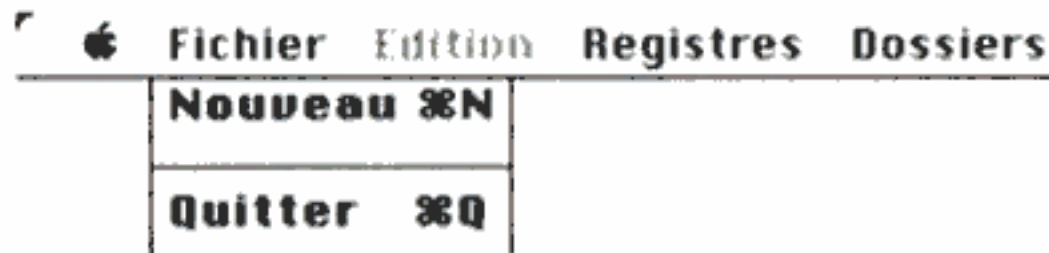
Lorsque vous pensez avoir réuni suffisamment d'indices pour identifier le malfaiteur, sélectionnez cette icône. Vous êtes alors en ligne avec l'ordinateur Safari d'Interpol, qui vous présente une liste de caractéristiques (sexe, couleur des cheveux, etc ...) permettant de trouver l'identité du suspect. Sélectionnez plusieurs fois chaque caractéristique pour faire défiler les différents choix possibles de chaque attribut.



Lorsque les caractéristiques adéquates sont affichées pour les attributs sur lesquels vous possédez des indices, sélectionnez **ANALYSER**. Safari parcourt alors toutes les données disponibles sur chaque suspect. Un mandat d'arrêt ne vous est accordé que si les caractéristiques que vous avez indiquées ne peuvent correspondre qu'à un seul et unique suspect. Si plusieurs individus répondent au signalement fourni, leurs noms sont affichés. Dans ce cas, il vous faudra récolter d'autres indices avant de demander à nouveau à Safari un mandat d'arrêt.

LES MENUS

Le menu **FICHIER** permet d'entamer une nouvelle partie à l'aide de la commande "Nouveau". La partie en cours est perdue lorsque vous choisissez cette commande. La commande "Quitter" permet de sortir du programme. Lorsque vous sélectionnez "Quitter", la partie en cours, si elle n'est pas terminée, est sauvegardée automatiquement.



Le menu **Edition** n'est pas du tout utilisé dans "A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde". Il n'est présent dans la barre de menu que pour servir lors de l'utilisation d'accessoires de bureau du Macintosh.

Le menu **OPTIONS** permet de mettre et d'enlever le son, ainsi que de choisir de jouer avec ou sans joystick (version IBM).

Fichier Options Registres Dossiers

**Souris
Joystick**

Le menu **REGISTRES** comporte un Tableau d'Honneur du service, dans lequel figurent tous les policiers ayant réussi à capturer Carmen Sandiego elle-même. A ce menu, figure également le Registre des Inspecteurs dans lequel sont inscrits, avec leur grade, tous les policiers ayant combattu au moins une fois les malfaiteurs.

Apple Fichier Edition Registres Dossiers

**Tableau d'honneur %T
Registre des inspecteurs %R**

Le menu **DOSSIERS** contient un dossier de police sur chaque membre du gang de Carmen Sandiego. Dans chaque dossier figurent les signes distinctifs permettant d'identifier les malfaiteurs.

Apple Fichier Edition Registres Dossiers

**Carmen Sandiego
Véronique Edavina
Sophie Stiquet
Agatha Woman
Edouard Zémétier
Rémi Fassaule
Yvan Désinfaux
Marco Choensis
Grichka Tastroff
Anna-Lyse de Sandt**

Carmen Sandiego



Nom: Carmen Sandiego
Sexe: Féminin
Activité: Ancien agent du Service d'Espionnage de Monaco
Hobby: Tennis
Cheveux: Brun-roux
Auto: Décapotable Packard 1939

Signe Particulier: Ne se montre jamais en public sans son collier de rubis
Divers: Aime beaucoup les tacos

UTILISATION DE L'ATLAS DE POCHE

Votre accessoire d'enquêteur le plus précieux est l'Atlas de Poche, fourni avec le jeu. Vous y trouverez des renseignements sur tous les pays du monde traversés par Carmen et sa bande (et sur les autres!), ainsi que d'autres informations utiles à l'arrestation de votre suspect. Lorsque vous recherchez une information, commencez par consulter le Sommaire, ou l'index pour y localiser le nom du pays ou du sujet mentionné dans le renseignement donné en indice. Notez que ce renseignement peut porter sur les villes de destination accessibles du lieu où vous vous trouvez, ou sur d'autres aspects ou régions des pays concernés.

Exemple d'utilisation de l'Atlas de poche

De quel pays la couronne est-elle la monnaie?

1. Demandez à voir les villes de destination possibles, vers lesquelles le voleur a pu s'enfuir. Supposons qu'il s'agisse de Montréal, Londres et Oslo.

2. Consultez votre carte Interpol officielle pour trouver dans quels pays se trouvent ces villes si vous ne le savez déjà. Montréal est au Canada, Londres en Angleterre, et Oslo en Norvège.

3. Repérez ces pays dans l'index de l'Atlas et allez aux pages correspondantes.

4. Dans la description de chacun de ces pays se trouve un paragraphe encadré avec une rubrique "Monnaie". Vous apprendrez ainsi qu'on utilise la couronne en Norvège, le dollar au Canada, et la livre en Angleterre. Apparemment, votre indice devrait vous amener en Norvège, non?

Où trouve t-on des buffles?

1. Comme pour la question précédente, demandez à voir les villes de destination possibles, puis consultez la carte Interpol officielle pour vous aider à identifier les pays dans lesquels ils se trouvent.

2. Réfléchissez à la catégorie dans laquelle on peut ranger le buffle: "Elevage" est celle qui vient à l'esprit.

3. Cherchez "Buffles" dans l'index général de l'Atlas de Poche, puis allez à la page indiquée.



4. A la rubrique "Elevage", cherchez "Buffles". Le commentaire vous indique qu'on trouve cet animal en Asie Méridionale. Si l'une des destinations possibles est Colombo, capitale du Sri Lanka, qui se trouve précisément en Asie Méridionale, c'est certainement la piste à suivre!

BON A SAVOIR

Le voleur reste en permanence caché, et charge un comparse de vous surveiller. Si vous voyez un individu louche traverser l'écran, c'est que vous êtes sur la bonne piste.

Un malfaiteur chevronné ne se rend pas sans combattre. Plus vous vous en rapprochez, et plus les choses deviendront dangereuses.

N'utilisez pas l'ordinateur Safari à tout bout de champ, car cela vous coûte un nombre non négligeable d'heures. Ne perdez pas non plus votre temps à faire du tourisme ou à aller d'une ville à une autre sans trop savoir ce que vous faites. Essayez au contraire de tirer tout le profit possible de l'Atlas de Poche pour déchiffrer les indices et gagner du temps dans votre enquête.

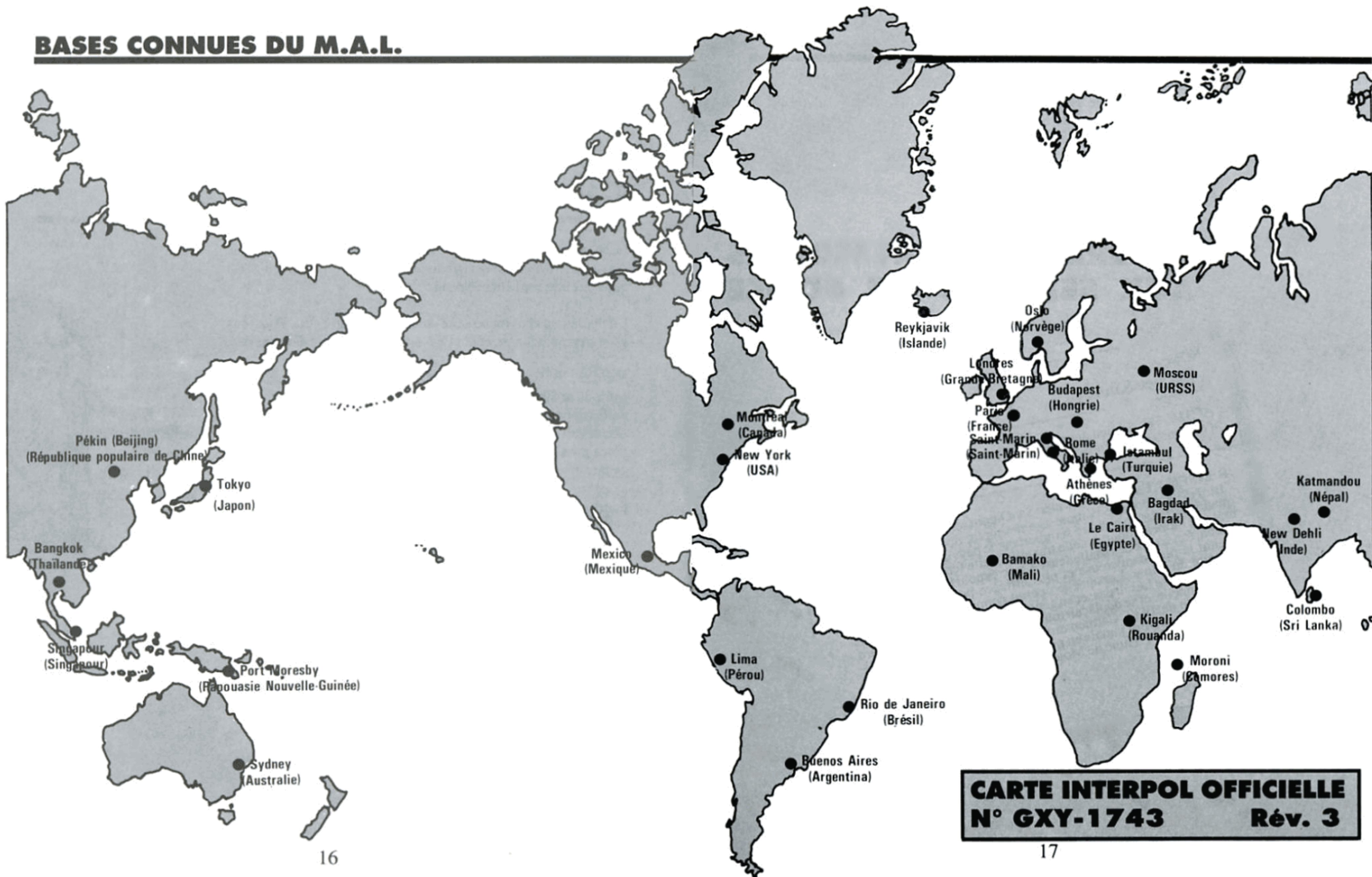
Faites en sorte de demander un mandat d'arrêt à l'ordinateur Safari avant de rattraper le voleur. Si vous n'êtes pas en possession d'un mandat d'arrêt au nom du voleur, il ne vous sera pas possible de l'arrêter, et il vous filera entre les doigts.

Chaque nouvelle enquête est différente de la précédente. Elle débute dans une ville différente, avec un cambriolage différent et un nouveau suspect.

Si vous avez atteint le plus haut grade d'enquêteur possible et qu'on vous a mis à la retraite, vous pouvez repartir sur le terrain sous un nouveau nom. D'autant que sous votre ancien nom, vous êtes peut-être un homme à abattre pour la mafia internationale!



BASES CONNUES DU M.A.L.



CARTE INTERPOL OFFICIELLE
N° GXY-1743 **Rév. 3**

DOSSIERS DE POLICE

Les informations présentées ici sont une synthèse des dossiers Interpol et des découvertes des enquêteurs du SRBI. Sans être abondantes, elles peuvent contenir néanmoins de précieux indices permettant d'identifier chaque membre du M.A.L..

CLASSIFIE: INFORMATIONS RESERVEES AUX SERVICES DE POLICE

NOM: Carmen Sandiego	 
ACTIVITE: Ancien agent du Service d'espionnage de Monaco.	
RENSEIGNEMENTS: Carmen SanDiego (ses proches l'appellent "Buffy") est connue comme agent simple, double, triple, voire quadruple pour un nombre si important de pays qu'elle-même a du mal à se rappeler pour qui elle travaille. Cette femme aux cheveux acajou, fondatrice des Malfaiteurs Associés pour le Lucre (M.A.L.), a réuni la plus dangereuse et plus efficace bande de voleurs de l'histoire du crime. Lorsqu'elle opérait comme agent secret pour Monaco, elle se faisait passer en général pour une joueuse de tennis professionnelle, et se déplaçait toujours dans une superbe Packard décapotable de 1939. Carmen aime bien manger les tacos mexicains et ne se montre jamais en public sans son célèbre collier de rubis surnommé "La lune de Moldavie".	

NOM:

Véronique Edavina

ACTIVITE: Danseuse aérobic professionnelle



RENSEIGNEMENTS: Durant les cinq dernières années, cette beauté brune a voyagé de par le monde avec un centre de culture physique ambulant, organisant des séances d'aérobic et d'autres exercices pour les plus riches hommes et femmes de la planète. Il ne s'agirait, selon la rumeur, que d'une couverture pour ses activités criminelles. Lorsqu'elle n'est pas en train de piller les trésors de ce monde, Véronique s'adonne aux divers plaisirs de la vie. En montagne, c'est une alpiniste de niveau international. Elle aime passionnément les bijoux et la nourriture épicée. Enfin elle adore voyager à l'arrière d'une limousine de luxe, en toute décontraction et pour réfléchir à son prochain forfait.

NOM:

Sophie Stiquet

ACTIVITE: Propriétaire du plus méchant bar à yaourt à l'Est de Suez.



RENSEIGNEMENTS: Seule héritière de la fortune du Baron Franz von Stiquet, roi du lacet de chaussure, Sophie fut promptement déshéritée lorsqu'elle s'enfuit avec un tennisman professionnel croate. Abandonnée par tous quand elle eut échoué dans la qualification du double mixte en Coupe Davis, elle fut obligée, pour survivre, d'utiliser toute sa ruse, ainsi que les trois millions de dollars qu'elle avait pu économiser sur son argent de poche. Grâce à ce modeste pécule et à sa détermination naturelle, notre séduisante blonde réussit à ouvrir un restaurant, "Chez Acidophilus". Fréquenté par toutes les crapules de la planète, Chez Adophilus est devenu le quartier général du M.A.L.. On dit que Stophie Stiquet est tatouée et qu'elle adore déguster les coquillages. Elle conduit habituellement une limousine Bugatti.

DOSSIERS DE POLICE

NOM:

Agatha Woman

ACTIVITE: Personnage contrasté, avec un goût prononcé pour les chaussures à talons plats, Agatha Woman est une ancienne chanteuse de rock.



RENSEIGNEMENTS: Agatha Woman n'a pas particulièrement de talent pour résoudre les intrigues criminelles, mais cherche plutôt résolument à s'enrichir. Possédée par un besoin obsessionnel d'enfreindre le loi, elle adore dépasser la vitesse autorisée au volant de son coupé sportif Denghby super-macho. Ses tresses de rouquine flottant dans son sillage, elle appuie sur l'accélérateur tout en scrutant l'horizon à la recherche d'un bon restaurant mexicain. Sportive émérite, Agatha Woman ne dédaigne pas se faire quelques dollars de plus le week-end en écrasant au tennis quelque provincial peu méfiant. On rapporte qu'elle porte une bague ornée d'un diamant de la taille d'un petit pamplemousse, dérobée avec le trésor royal de Graustark.

NOM:

Edouard Zémétier

ACTIVITE: Ex-ingénieur



RENSEIGNEMENTS: Amer et sans emploi, Edouard s'est vu contraint de devenir malfaiteur pour avoir les moyens de continuer à jouer au casino. Il jure ses grands dieux qu'il arrêtera dès qu'il aura << gagné gros >>. En raison de l'habitude fâcheuse qu'il avait d'expérimenter ses nouvelles trouvailles sur les animaux, il lui arrive parfois de se prendre pour un grand chamois et d'escalader sans attendre la montagne la plus proche. Sa grande taille l'empêche de rentrer dans toute voiture possédant un toit. Il adore les fruits de mer, et aime faire son effet sur les étrangers en leur montrant le tatouage d'une sirène qu'il porte sur le pouce droit.

NOM:

Rémi Fassaule

ACTIVITE: Rémi se fait passer pour un gentil guitariste "country" alors qu'en réalité, c'est une fripouille sans pitié.



RENSEIGNEMENTS: Fassaule a fait fortune en vendant des bandeaux solaires aux équipes de basket-ball scandinaves, leur permettant ainsi pour la première fois de jouer en extérieur pendant la saison d'hiver. Rémi, qui est un super athlète, joue à la pétanque, et pour de l'argent. Un des gains dont il est le plus fier est une bague ornée d'un diamant rose de cinq carats, qu'il a prise à Grichka Tastroff, après un match marathon de trois jours. On le voit rarement apparaître en public, et il se déplace dans une limousine aux vitres teintées avec son fidèle serviteur, un sherpa de 2 mètres qui est son seul compagnon. On dit qu'il a les cheveux roux.

NOM:

Yvan Désinfaux

ACTIVITE: Dur à cuire, ex-détective privé et public.



RENSEIGNEMENTS: Les voitures rapides et les femmes encore plus rapides sont les seules choses qui intéressent vraiment Yvan. Il ne refuse jamais un gros coup qui lui permette de vivre à 100 à l'heure comme il aime à le faire. Alpiniste enragé, Désinfaux a été aperçu la dernière fois dans un village des Alpes, à cheval sur une Harley Davidson qu'il faisait hurler. Il porte habituellement un trench-coat maculé, un feutre mou à bords relevés, et une bague "Dick Tracy" à la main gauche. Il est assez proche de Rémi Fassaule, avec lequel il partage une passion pour la cuisine mexicaine. Désinfaux a les cheveux noirs, les yeux marrons, et une moustache mal entretenue.

DOSSIERS DE POLICE

NOM:

Marco Choenais

ACTIVITE: Joueur de pétanque à valeur mondiale, Marco Choenais emporte toujours avec lui ses boules dans le coffre de sa décapotable.



RENSEIGNEMENTS: Gentleman cambrioleur et voleur discret de bonne compagnie, Marco Choenais se mêle avec aise aux grands de ce monde. On le trouve en général dans un des dix lieux de villégature les plus huppés élus par le magazine Le Sud. Habillé et coiffé de manière impeccable à tout instant, on sait qu'il se battit en duel avec un garçon, dans son restaurant italien favori, parce que celui-ci avait renversé une goutte de vin sur son costume immaculé. Son méfait le plus célèbre est le vol d'une nappe en soie damassée. Se faisant passer pour un serveur, Marco Choenais la retira de la table au cours d'un diner d'Etat offert par l'ambassadeur, sans rien renverser et sans rien casser. A vrai dire, le vol ne fut remarqué que lors du dessert. Ce maître cambrioleur à la chevelure de jais laisse toujours une épingle en diamant sur le lieu du forfait pour signer son acte.

NOM:

Grichka Tastroff

ACTIVITE: Prétendant au trône tsariste Tastroff est doué d'un surprenant talent pour la disparition, et il est aisé de le perdre de vue de temps à autre.



RENSEIGNEMENTS: Il semble être fasciné par les marsupiaux de grande taille. Espèce de brute presque sympathique, Tastroff est une recrue de choix pour le M.A.L. et ses activités néfastes. Doté d'une chevelure blonde et d'un étrange tatouage ukrainien, on le sait capable d'ingurgiter à lui tout seul un panier entier de langoustes. Tastroff dispose d'une télé couleur dans sa limousine, pour ne pas manquer les dessins animés du samedi matin.

NOM:

Anna-Lyse de Sandt

ACTIVITE: Trois fois vainqueur de la course trans-sibérienne motocycliste, de Sandt est la représentante officielle du M.A.L.



RENSEIGNEMENTS: Cette beauté brune - elle a fait à une époque la double page centrale de Moto Journal - est une toquée de santé et d'exercice physique. Bien qu'elle n'ait jamais vraiment participé à une séance, elle est membre d'honneur du club d'aérobic de Véronique Edavina. Elle cuisine excellemment, plus particulièrement les plats de fruits de mer, et se montre passionnée d'alpinisme. Elle a un aigle tatoué sur le biceps gauche.

Garantie

GARANTIE CONTRACTUELLE

Le produit objet de la présente convention est garanti par Brøderbund contre toute erreur et tout défaut substantiels qui en interdiraient l'emploi dans les conditions du manuel d'utilisation et, ce, pendant les quatre vingt dix jours suivant celui de la vente au détail. Cette garantie est personnelle à l'acquéreur initial et ne saurait donc pouvoir profiter, de quelque manière que ce soit, à un tiers. Le client pensant avoir détecté une erreur ou un défaut dans le cadre de la garantie ci-dessus définie, doit en aviser le service technique de notre société. Le personnel technique de Brøderbund fera son possible pour assister le client et résoudre son problème. Si un défaut ou une erreur ne peut être raisonnablement corrigé ou résolu par le client, Brøderbund l'informera des démarches à effectuer pour obtenir un nouveau produit exempt de tout défaut, étant néanmoins précisé que Brøderbund pourra proposer une refaction sur le prix payé.

GARANTIE LEGALE

La garantie légale ci-dessus définie inclut celle prévue aux art. 1641 et suivants du Code Civil, étant convenu que l'acquéreur peut et doit, dans le délai précité de quatre vingt dix jours, relever tout défaut ou vice éventuel. Le « bref délai » prévu à l'art. 1648 est conventionnellement fixé à deux semaines. Les dispositions des art. 1641 et suivants du Code Civil, restent applicables à la présente convention, dans les conditions ci-dessus exposées.

REEMPLACEMENT DU SUPPORT

Si le client prouve une défaillance du support informatique du produit, objet de la présente convention, dans les quatre vingt dix jours de la date d'acquisition, pour toute autre raison qu'un accident ou une erreur d'utilisation, le dit support lui sera gracieusement échangé après retour de l'exemplaire défaillant accompagné de la facture nominative de l'achat à l'adresse suivante : Brøderbund France 81, Rue de la Procession 92500 Rueil Malmaison. A l'expiration du délai précité de quatre vingt dix jours, ou à tout moment si le défaut résulte d'un accident ou d'une mauvaise utilisation, Brøderbund assurera le remplacement du support défectueux en contrepartie d'une somme de 50 F augmentée d'une somme de 18 F à titre de participation aux frais d'emballage et de transport, par produit. Cette obligation sera assumée par Brøderbund aussi longtemps que le programme informatique concerné continuera d'être produit et commercialisé par elle.

LIMITES DE LA GARANTIE

La garantie ici définie se limite à la conformité du logiciel fourni avec ses performances décrites dans le manuel d'utilisation. Aucune publicité, plaquette quelconque, présentation verbale ou écrite, serait-elle le fait de Brøderbund, d'un de ses agents, distributeurs ou employés ne pourra affecter cette limitation. En outre, la garantie attachée au produit, objet des présentes, est strictement limitée au prix d'acquisition dudit produit. En particulier, Brøderbund ne pourra en aucune manière être tenue responsable des dommages de toute nature qui pourraient être provoqués par l'utilisation du produit et, ce, quand bien même Brøderbund aurait été précédemment avisée des conditions d'utilisation dudit produit. Particulièrement, Brøderbund ne pourra en aucun cas être déclarée responsable de toute perte financière ou tout manque à gagner ou tout dommage matériel, commercial, moral ou financier, direct ou indirect, du fait de l'utilisation de ses produits, du manuel d'utilisation de ses produits, ou de tout autre document ou annonces édités ou diffusés par elle.

Disquette supplémentaire

Les versions IBM et AMIGA de ce programme sont protégées contre la copie. Si vous voulez obtenir un exemplaire supplémentaire, remplissez le bon de commande ci-dessous. La commande peut être effectuée n'importe quand, du moment que le produit est encore édité par Brøderbund. (Limite: une disquette par client).

Renvoyez-nous le bon original ci-dessous (et non une copie), accompagné d'un chèque de 60 Francs, à l'adresse suivante:

Brøderbund France
81, rue de la Procession
92500 RUEIL-MALMAISON

Veuillez libeller le chèque à l'ordre de Brøderbund.

BON DE COMMANDE

Veuillez écrire en majuscules SVP

Nom: _____

Adresse: _____

CP et Ville: _____

Signature: _____

Quelle version voulez-vous?

IBM: 5,25 p ☐

IBM: 3,5p ☐

AMIGA ☐

Découpez ce bon et envoyez-le avec votre chèque. L'envoi se fera sous 2 semaines.

*Téléchargé sur
Le Vieux Manuel*

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)