

Jeu d'aventure pour Macintosh
Programme par Frédéric COPET
Graphisme par Jean SOLE.

Tout d'abord, voici la liste des pièces et leur numéro dans le couloir :

1= Réception (*)	13= Disjoncteur
2= WC	14= Costumes (*)
3= Disjoncteur	15= Régie (*)
4= Studio A (*)	16= WC
5= Disjoncteur	17= Décors (*)
6= Cantine (*)	18= WC
7= Studio B (*), (****)	19= WC
8= Disjoncteur (**)	20= Montage (*)
9= Archives (*)	21= Disjoncteur
10= Disjoncteur	22= Rédaction (*)
11= Maquillage (*), (****)	23= Speak-Room (*)
12= WC	24= Disjoncteur (***)

(*) : accès direct offert par le menu "Dans les studios TV"
(**) : fin de partie si "vous trifouillez derrière les fils"
(***) : pièce verrouillée tant que la clé n'a pas été trouvée
(****) : pièces (hors WC et disjoncteurs) où il n'y a rien à faire ni à trouver

La solution complète :

Préambule : le jeu, comme c'était l'habitude à cette époque, est extrêmement linéaire. Vous aurez beau rechercher encore et encore des indices dans tous les endroits, vous n'avancerez pas tant que vous n'aurez pas fait l'action précise permettant de débloquer autre chose...C'est cela qui permettait d'obtenir des durées de vie satisfaisantes sur des jeux réduits en taille compte tenu des faibles mémoires (mémoire vive et médias de stockage), mais contribuait à une forte frustration du joueur, souvent coincé pendant très longtemps !!!

- Devant les locaux de Canal Q :
Après avoir lu les renseignements sur votre enquête (dont le nom de votre agence : Blondel), vous entrez.
- La réception :
Ni la réceptionniste ni le gardien ne vous aideront, tant que vous ne pouvez pas "circuler librement". Il vous faut donc un laissez passer. Allez à la Rédaction.
- La rédaction :
Choisissez de vous approcher de la secrétaire pour obtenir des renseignements, en lui donnant le nom de votre agence "Blondel". Elle vous donne votre laissez-passer pour circuler librement. Demandez lui le planning du jour pour faire la connaissance de Sabotier. Entrez à nouveau (pièce n°22), puis inspectez les lieux (voir les 2 pages en regardant la veille). Profitez-en pour vous promener dans les salle de la station. En particulier, faites un tour au Speak-Room pour découvrir la speakerine toute occupée à son tricot, au point de ne pas pouvoir discuter avec vous. Avec le laissez-passer, vous pouvez revenir tenter votre chance à la réception.
- La réception :
Commencez par vous présenter à l'accueil et sympathiser avec la réceptionniste, qui vous parlera de la productrice et de Judith. Puis rentrez à nouveau dans la réception (pièce n°1), et offrez des cigarettes au gardien, qui vous proposera ses services en vous révélant l'existence du circuit vidéo de surveillance, enregistré sur magnéscope. Vous ne pourrez plus rien faire tant que vous n'aurez pas désactivé le circuit de surveillance. Allez à régie pour cela.
- La régie :
Maintenant que vous connaissez l'existence du circuit de surveillance, vous avez la possibilité de le couper ; alors faites-le ! Ceci vous permet maintenant de couper les caméras sans provoquer l'alarme. Coupez les caméras du Studio A, où l'animateur Sabotier est en enregistrement. Allez au Studio A.
- Le Studio A :
Puisque l'enregistrement est maintenant arrêté, vous pouvez engager la conversation avec l'animateur, à propos de sa vie privée, de son travail (vous apprenez le nom de l'émission phare de la station : l'Arlequin), puis de son emploi du temps (vous apprenez le nom de M. Canette). Connaissant maintenant le nom d'un des techniciens du plateau, allez derrière les décors.
- Les décors :
Appelez "M. Canette". Demandez-lui qui était présent sur le plateau pour qu'il vous parle de son collègue M. Berthier. Avec ce nouveau nom, vous pouvez aller maintenant à la cantine.
- La cantine :
Entamez la conversation avec "M. Berthier", qui vous apprend que l'enregistrement de l'émission du jour du meurtre est aux archives, dans le rayon "ARLE1820". Allez le chercher aux archives.
- Les archives :
Demandez l'enregistrement à l'archiviste : l'émission est "Arlequin", dans le rayon "ARLE1820". Il vous fournit la cassette vidéo, qu'il faut maintenant visionner pour en apprendre plus sur le meurtre. Les magnétoscopes sont évidemment dans la salle de montage.
- Le montage :

Regardez votre cassette. La 4ème séquence est la scène du crime, où l'on découvre à la fois le déguisement du meurtrier et son arme. Il est donc temps d'aller inspecter ce déguisement dans la salle des costumes.

- Les costumes :
Pour le plaisir, enfiler successivement les déguisements de Zorro, de Super Dupont puis de Prince. Passez enfin le costume d'Arlequin, pour y découvrir une clé. Elle doit ouvrir la seule porte fermée du couloir. Poursuivez votre chemin dans le couloir, jusqu'à la porte n°24.
- La porte n°24 :
Avec la clé, elle s'ouvre pour vous laisser entrer dans un placard qui renferme (encore) un disjoncteur. Malheureusement, il vous manque un outil pour intervenir dessus. Retournez derrière les décors.
- Les décors :
Regardez les outils, et prenez le tournevis. Ressortez et retournez dans le placard de la salle n°24, en remontant le couloir.
- Le disjoncteur de la salle n°24 :
Grâce à votre clé et votre tournevis, vous démontez le compteur, et y découvrez l'arme du crime : une aiguille à tricoter. Il ne vous reste plus qu'à retourner voir Judith, la speakerine tant occupée par son tricot...
- Speak-Room :
Accusez Judith. Elle avoue en vous confiant le mobile de son meurtre.

Vous avez gagné !

L'ensemble des personnages du jeu :

-
- Moularo, l'animateur vedette de la station
c'est la victime de l'histoire
 - la réceptionniste
 - le gardien
 - la jolie secrétaire de la rédaction
 - Sabotier, l'autre animateur de la station
frère de Judith, la speakerine
 - La productrice : maîtresse de Moularo
 - Judith, la speakerine de la station
soeur du présentateur Sabotier
 - M. Canette, le technicien des décors
 - M. Berthier, le caméraman
c'est lui qui a découvert la victime
 - L'antipathique archiviste.
- *****
dl on Le Grenier du Mac