

Jeu d'aventure pour Macintosh.

Programme de Jean-Louis LE BRETON
Graphisme de Jean SOLE.

Ecrit en Turbo Pascal.
Non protégé contre la copie.

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 !!!

Remarque importante : ATTENTION, le moteur syntaxique du jeu ne comprend pas les majuscules, sauf pour le mot 'Comtesse' : TAPEZ VOS ORDRES EN MINUSCULES !! De même, il faut impérativement les accents aux mots, sinon le moteur ne les reconnaît pas ; ex : tapez 'cuisinière' et non 'cuisiniere', ou encore 'téléphoner' et non 'telephoner'...

- Devant le manoir :
Entrez dans le hall du manoir (Nord).
- Hall :
'fouiller le meuble' => il faudra manifestement recommencer plus tard...
Montez à l'étage.
- Salon :
'ouvrir la boîte' => Courbe de réussite = 1/22
'fermer la boîte' => Courbe de réussite = 2/22
'attendre la Comtesse' => Courbe de réussite = 3/22
'parler à la Comtesse' => Courbe de réussite = 4/22
Constatez que la porte du boudoir est fermée à clé ('Nord', puis 'Nord')
Retournez devant la Comtesse (Sud)
'demander la clé du boudoir' => cela ne vous fait pas progresser, mais il faudra lui redemander plus tard...
Allez dans la cuisine (Descendre puis Ouest).
- Cuisine :
(vous pourriez aller interroger les Dumoulin en premier, mais ils vous répondraient de questionner la domestique d'abord !)
'interroger la domestique' => Courbe de réussite = 5/22
'où étiez-vous'
'que faisiez-vous'
Allez dans la chambre des Dumoulin (Est, puis Est et Nord).
- Chambre des Dumoulin :
'où étiez-vous'
'que faisiez-vous'
'qui joue de la guitare'
'interroger Dumoulin' => Courbe de réussite = 6/22
Maintenant, comme le précise le jeu, il faut fouiller tout le manoir...
Retournez dans le hall (Sud, puis Ouest).
- Hall :
'fouillez le meuble' => Courbe de réussite = 7/22
'prendre le carnet' => Courbe de réussite = 8/22
'lire le carnet' => Courbe de réussite = 9/22
Maintenant que vous êtes censés connaître les numéros de téléphone du notaire et du banquier, allez dans la salle à manger (Est).
- Salle à manger :
'téléphoner au banquier' => Courbe de réussite = 10/22
Il vous dit de l'attendre au salon, allez-y (Ouest puis monter) !!
- Salon :
'attendre le banquier' => Courbe de réussite = 11/22
'parler au banquier' => Courbe de réussite = 12/22
Il vous conseille de parler au notaire, alors redescendez à la salle à manger (descendre, puis Est).
- Salle à manger :
'téléphoner au notaire' => Courbe de réussite = 13/22
Il vous dit de l'attendre dans la bibliothèque, allez-y (Est) !!
- Bibliothèque :
'attendre le notaire' => Courbe de réussite = 14/22
'parler au notaire' => Courbe de réussite = 15/22
Allez parler avec la Comtesse de ces nouvelles informations (Ouest, puis Ouest et monter).
- Salon :
'avez-vous un enfant'
'demander la clé du boudoir' => Courbe de réussite = 16/22
La clé a été déposée dans le hall, allez la chercher (descendre).
- Hall :
'prendre la clé' => Courbe de réussite = 17/22
Vous pouvez aller dans le boudoir désormais (monter, puis Nord)
- Porte du boudoir :
Nord => elle est toujours fermée à clé
'ouvrir porte' => Courbe de réussite = 18/22
Entrez dans le boudoir (Nord).
- Boudoir :
'fouiller le piano' => Courbe de réussite = 19/22
Une corde à piano a été arrachée...où peut-elle être ailleurs que sur un autre

instrument de musique ? Allez donc inspecter la guitare dans la chambre des Dumoulin (Sud, Sud, descendre, Est, Nord).

- Chambre des Dumoulin :
'regarder guitare' => Courbe de réussite = 20/22
Vous avez l'arme du crime, cachée sur un objet personnel du criminel...
'arrêter les Dumoulin' => Courbe de réussite = 21/22
Vous avez les aveux des assassins, ainsi que leur mobile et leur plan.
Comme vous le suggère le jeu, vous devez aller consoler la cuisinière (Ouest, Ouest).
- Cuisine :
'consoler la cuisinière' => Courbe de réussite = 22/22 (100%)
Vous pourrez voir le bébé de la cuisinière, et le sourire retrouvé de celle-ci, qui se sent beaucoup mieux maintenant !
Comme vous le dit le programme, c'est fini, et il ne vous reste plus qu'à aller dire 'au revoir' à la Comtesse (Est, puis monter)
- Salon :
'au revoir'

Vous vous retrouvez devant le manoir, satisfait d'avoir résolu l'énigme du crime de La Crapule...Votre enquête est terminée, encore bravo !

Remarque : il existe l'image d'une dernière réplique de la Comtesse, que je n'ai pas réussi à faire apparaître dans le jeu : "J'ai tout compris...Je pardonne à mon mari qui était un si brave homme. Il voulait tant cet enfant que je ne pouvais lui donner. Berthe, la cuisinière, pourra élever son enfant ici comme si elle était ma fille. Quand à mes affreux et cupides cousins, ils iront moisir en prison. Grâce à vous cette horrible histoire trouve sa solution. Ne manquez pas de m'envoyer votre facture...".

Les 'easter eggs'

Le programmeur du jeu a beaucoup d'humour. Il a prévu beaucoup de réponses amusantes aux ordres du joueur, à tel point que cela représente presque un jeu dans le jeu de trouver toutes ces répliques !!

Voici ce qu'il faut taper pour en visualiser un certain nombre :

- devant le manoir :
sonner
escalader la gouttière
- hall :
regarder l'escalier
regarder le meuble
- salon :
ouvrir la fenêtre
regarder l'heure
boire la bouteille
prendre le cendrier
regarder la plante
regarder sous le canapé
- cuisine :
ouvrir le robinet
fermer le robinet
- chambre des Dumoulin :
allumer la lampe
éteindre la lampe
jouer de la guitare
ouvrir la fenêtre
- salle à manger :
fouiller l'armoire
téléphoner à la police
- chambre du Comte et de la Comtesse :
dormir
regarder le tableau
décrocher le tableau
éteindre la lampe
- salle de bain :
regarder le bidet
se laver
regarder dans le miroir
s'essuyer
pisser
- bibliothèque :
prendre la statue
tirer le rideau
prendre un livre
lire un livre
- WC :
pisser
- boudoir :
lire la partition
s'asseoir
appuyer sur la pédale
jouer du piano
ouvrir le piano
soulever le tapis

+++++
Le Grenier du Mac