

RAFFLES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC-RUN "EDGE" pour chargement de la disquette ou de la cassette.

Commodore 64-Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP.

Commodore 64 Diskette-LOAD " * ",8,1

Spectrum-LOAD "".

Atari ST et Amiga-insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre ordinateur.

JOUER A RAFFLES

Vous êtes un voleur, un assez bon même au dire de tout le monde. Mais vous vous êtes mis dans une situation bizarre et compliquée...

Le vieux M. Crutcher, qui habitait dans cette grande maison sur la colline, est mort récemment laissant à sa veuve un problème inattendu pour elle. Son mari n'a jamais eu confiance dans les coffres des banques et il avait décidé de garder ses objets de valeur dans ce qu'il appelait des "lieux sûrs" dans la maison. Le problème est qu'il n'a jamais dit à sa femme où se trouvaient ces "lieux sûrs"... lui laissant la tâche contradictoire de retrouver ses propres bijoux! En désespoir de cause, elle s'est tournée vers le meilleur voleur de bijoux de la ville... vous!

CONSEILS

Il ne faut pas se fier aux apparences dans "Raffles". Si vous cherchez avec suffisamment de minutie, vous trouverez des passages secrets, des murs dérobés et une multitude d'obstacles inhabituels qui vous conduiront aux bijoux. Il n'y a que 12 bijoux à trouver (16 sur ATARI ST et AMIGA), mais soyez prévenu, certains sont plus faciles à retrouver que d'autres! Trouvez les bijoux les uns après les autres et ramenez les à Mme Crutcher dans sa chambre du premier étage (laissez les tomber devant elle et elle les ramassera). Il y a un compteur dans la chambre de Mme Crutcher, qui vous indique combien de bijoux il vous reste à trouver. Prenez garde aux bêtes sauvages et aux canaris, le vieux M. Crutcher se consacrait à d'assez étranges expériences dans ses moments perdus et vous pouvez trouver que ces petites bêtes ne sont vraiment pas fréquentables!

UTILISATION DU JOYSTICK

Sur Commodore, branchez le joystick dans le port 2 pour contrôler la direction, utilisez le bouton de tir pour sauter.

Sur Spectrum, choisissez Kempston, l'interface 2, l'interface 128 k ou le clavier. Utilisez la manette pour vous diriger et le bouton de tir pour sauter.

Sur Amstrad, utilisez la manette pour vous diriger et le bouton de tir pour sauter. Pour commencer le jeu avec le joystick, appuyez sur le bouton de tir, pour commencer le jeu au clavier, appuyez sur la barre d'espacement.

UTILISATION DU CLAVIER

	C64	SPECTRUM	AMSTRAD
EN HAUT A GAUCHE	A	Q	CURSEURS
EN BAS A DROITE	Z	A	CURSEURS
EN BAS A GAUCHE	O	M	CURSEURS
EN HAUT A DROITE	P	N	CURSEURS
SAUTER	BARRE D'ESPACEMENT	CAPS SHIFT	COPY
RAMASSER	F1	P	BARRE D'ESPACEMENT
LAISSER TOMBER	F3	D	CTRL
TIRER	F7	ENTER	petit ENTER
PAUSE	RUN/STOP	H	P
RESTART	CLR	R	ESC

ATARI ST & AMIGA

	JOYSTICK	CLAVIER
EN HAUT	↑	↑
EN BAS	↓	↓
A GAUCHE	←	←
A DROITE	→	→
SAUT	BOUTON DE TIR	ALT
RAMASSER		BARRE D'ESPACEMENT
LAISSER TOMBER		SHIFT
TIRER		RETURN ou #
PAUSE ou REPRISE		P
QUITTER LE JEU		Q
SAUVEGARDER		S
CHARGER UN JEU SAUVEGARDE		L