# ATARISOFT™

# L'ENIGME DU TRIANGLE

Jean Luc DELMON
Denis FRIEDMAN

© 1985 ATARI CORP

## GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI© est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI© ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI©.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI©, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI© en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.


### Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de reproduire, traduire ou distribuer ce logiciel d'une quelconque manière que ce soit, sans l'autorisation écrite d'ATARI Corp.

# L'ENIGME DU TRIANGLE

Vous êtes riche et belle... Nous sommes en 1930... C'est l'été... Au volant de votre Mercedes décapotable, vous traversez les années folles... En revenant d'un délicieux dîner chez Maxim's, vous apercevez un étranger qui sort en courant de votre hôtel particulier de l'avenue Foch. Il grimpe dans une Hispano-Suiza et s'enfuit comme un voleur...

A partir de cet instant, c'est à vous, belle Eva, de mener l'aventure... Faut-il poursuivre le voleur, rentrer chez vous ou avertir la police ?

## MISE EN ROUTE

VERSION ATARI :

- Allumez votre téléviseur et votre unité de disquette ;
- Insérez la disquette L'ENIGME DU TRIANGLE dans votre unité de disquette (n'oubliez pas de fermer la porte de l'unité de disquette) ;
- Si vous possédez un 800 XL, un 65 XE ou un 130 XE, appuyez sur la touche OPTION de votre ordinateur et, tout en maintenant cette touche enfoncée, allumez votre ordinateur ATARI.
- Si vous possédez un ATARI 800, retirez la cartouche BASIC.

## COMMENT JOUER

L'ENIGME DU TRIANGLE est un roman policier interactif. Imaginez un livre où les réactions du lecteur vont permettre de modifier l'intrigue... C'est le cas ici !

Pour jouer avec L'ENIGME DU TRIANGLE, il vous suffit de réagir logiquement vis-à-vis des situations qui vous sont proposées. Pour cela, tapez sur le clavier de votre ordinateur les lettres ou les phrases de votre choix désignant les actions que vous voulez obtenir, et tapez ensuite sur la touche « return » pour valider votre phrase.

*Exemple :* Si vous désirez rentrer chez vous, il vous suffit de taper : JE RENTRE CHEZ MOI... et d'appuyer sur la touche « return ».

L'ordinateur analysera votre phrase et, si cette action est possible, il vous ramènera dans votre hôtel particulier.

**Remarque :** La réponse « DESOLE, JE NE COMPRENDS PAS, ESSAYEZ AUTRE CHOSE », n'indique pas que votre action est impossible. Elle indique simplement que le vocabulaire que vous avez utilisé, ne correspond pas à celui compris par l'ordinateur.

## LES MOTS CLES

Lorsque vous tapez une phrase, l'ordinateur analyse cette phrase, compare avec le vocabulaire contenu dans sa mémoire et réagit en conséquence. En fait, il ne s'intéresse qu'aux quatre premières lettres d'un mot.

*Exemple :* Les trois phrases suivantes sont équivalentes :
— JE TELEPHONE A LA POLICE,
— TELEPHONE POLICE,
— TELE POLI
(n'oubliez pas de tapez sur la touche « return » pour valider votre phrase).

ATTENTION : L'ordinateur ne comprend que deux mots par phrase, vous ne pouvez pas faire des actions combinées.

*Exemple :* Si vous tapez la phrase suivante :
JE PRENDS LE REVOLVER ET LA CARTE.

L'ordinateur n'interprétera que la première partie de la phrase... Vous aurez donc oublié la carte ! Il faut taper les deux phrases :
— JE PRENDS LE REVOLVER,
— JE PRENDS LA CARTE.

**Note :** Un mot comporte toujours au moins un synonyme.

*Exemple :* JE POURSUIS LA VOITURE est équivalent à
JE SUIS LA VOITURE.

Malgré un nombre important de synonymes, l'ordinateur ne contient pas tout le vocabulaire de la langue française ! Si une action vous paraît évidente et que l'ordinateur répond : IMPOSSIBLE, essayez un autre mot... S'il persiste, alors votre solution ne doit pas être bonne.

Ne renoncez pas devant un IMPOSSIBLE ou JE NE COMPRENDS PAS... Réfléchissez et laissez agir votre subtile imagination d'aventurière.

Il y a toujours une solution... A vous de la trouver...

## LES DEPLACEMENTS

Pour vous déplacer, un seul mot suffit. Pour aller au commissariat, il vous suffira de taper COMMISSARIAT (ou COMM ou POLI) et, si la chose est possible, vous pourrez aller expliquer vos problèmes à nos chers amis de la police.

Pour vous déplacer, il vous sera parfois nécessaire d'indiquer une direction... Les mots NORD, SUD, EST, OUEST (ou N, S, E, O) pourront vous être utile.

**Note :** Pour vous déplacer dans la seconde partie (située sur la deuxième face de la disquette), il faut indiquer la couleur de la route qui joint deux villages.

*Exemple :* Pour aller de Mantes-la-Jolie aux Andelys, il faut taper BLEU.

**Erratum :** La route qui joint Rouen, rive droite, à Barentin est ORANGE... et non pas rouge !

## LES MOTS DE CONTROLE

A tout moment du jeu, certaines indications pourront vous être donner par l'ordinateur. Les mots suivants vous seront fort utiles pour contrôler le bon déroulement de la partie.

**INVENTAIRE (ou I) :** Ce mot vous permettra de connaître le nombre exact d'objets que vous avez sur vous et d'en avoir la description détaillée...

**DESCRIPTION (ou DESC) :** Ce mot vous rappelera la description du lieu où vous vous trouvez au moment où vous posez la question...

**ESSENCE (ou ESSE) :** Ce mot vous permettra de connaître le niveau exact de votre réservoir au cours du jeu... Ne négligez pas cette information, elle pourra vous être utile.

**Note :** Il vous sera évidemment possible de poser d'autres questions à votre ordinateur durant le cours de la partie... Des questions inhérentes à certaines situations... A vous de faire fonctionner vos petites cellules grises !

## SAUVEGARDE

Si vous parvenez à un certain stade de l'aventure et que vous désiriez arrêter, il vous est possible de sauver sur la disquette tout ce que vous venez de faire.

Tapez SAUVEGARDE (ou SAUV) et donnez un nom au fichier que vous voulez sauver. N'oubliez pas de taper sur la touche « return ». Vous pouvez alors éteindre votre ordinateur, tout votre travail a été conservé !

Pour récupérer une partie précédemment sauvegardée, chargez le programme en mémoire et tapez CHARGEMENT (ou CHAR). Introduisez ensuite le nom du fichier et appuyez sur « return »... La partie recommencera là où vous l'aviez abandonnée.

## CONSEILS

Lorsque vous rencontrez un nouveau personnage, essayez toujours de lui PARLER, les renseignements qu'il pourra vous donner vous seront fort utiles (ou parfois dangereux).

Le temps tient une place considérable dans L'ENIGME DU TRIANGLE. Vous n'êtes pas seule dans la course au trésor !

Si vous arrivez trop tard, les indices peuvent avoir disparu ! Certains personnages peu recommandables vont essayer de vous doubler... Déployez tout votre charme et toute votre intelligence pour éviter les pièges. N'hésitez pas à recommencer la partie depuis le début pour essayer différentes voies... Vous pourrez prendre connaissance de certains faits qui vous feront modifier votre façon de jouer.

**La solution est logique mais pas évidente !!!**

Et maintenant, ma chère Eva, bonne chance !

## PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

— Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.

— Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique.

— Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.

— Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.

— N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe « BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.

— Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.

— N'écrivez jamais directement sur la disquette.

— N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.

— Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.

— Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.

— Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

ATARI®