

**LES SERIES D'ENIGMES SUIVANTES SONT DISPONIBLES A UN PRIX TRES ATTRACTIF DANS TOUTES LES BOUTIQUES INFORMATIQUES.**

### **2<sup>e</sup> Série**

Sinistre prédiction  
L'échappée  
Danger de mort  
Le retour de l'infidèle  
Le roi des paresseux

### **3<sup>e</sup> Série**

En prison  
Impossible Idylle  
La place d'un autre  
Le voyage de noces  
Train des inconnus

### **4<sup>e</sup> Série**

La Statue  
Le piano voisin  
Le mari jaloux  
Les commerçants  
Le vilain mensonge

### **5<sup>e</sup> Série**

Rendez-vous à la gare  
Le voisin  
Le mariage lointain  
Pauvre adjudant  
Le ralenti forcé

D'autres séries d'énigmes seront publiées par la suite.

# **ENIGMATIKA**

**Un jeu passionnant  
de  
Pierre Bellemare**

### **LE BUT DU JEU :**

Découvrir la solution d'une énigme se présentant sous la forme d'un texte apparemment curieux. Pour trouver cette solution, il faut utiliser et interpréter judicieusement certains renseignements fournis par l'ordinateur, la difficulté étant de déterminer les renseignements pouvant guider jusqu'aux « mots-clés » qui vous permettront d'accéder à la solution.

### **LANCEMENT DU PROGRAMME**

- Introduire la cartouche MEMO 7 ou MEMO 5 dans la trappe de votre micro-ordinateur. Après avoir branché l'ordinateur, le relier au téléviseur et au lecteur de cassettes, puis mettre téléviseur et ordinateur sous tension.
- Régler le crayon optique.
- Sur TO 7 appuyer sur la touche 1 ;
- Lorsque le portrait de Pierre BELLEMARE apparaît à l'écran, lancer le programme en appuyant sur n'importe quelle touche.

### **DEMONSTRATION AUTOMATIQUE**

A ce stade, vous pouvez demander une démonstration ; il suffit pour cela d'appuyer sur la touche A, l'énigme « RETOUR EN DOUCEUR » se déroule automatiquement en présentant les questions et les réponses. Pour interrompre la démonstration, tapez sur STOP.

- Introduire la cassette magnétique dans le lecteur (face A, système TO7 - face B, système MO5), ré-embobiner la cassette et enclencher la lecture en appuyant sur >.

- Lorsque le lecteur de cassette est prêt, taper O (oui). La liste des énigmes s'inscrit sur l'écran : faites votre choix à l'aide du crayon optique ou du clavier. L'énigme est alors racontée par Pierre BELLEMARE à deux reprises, pendant son chargement en mémoire de l'ordinateur. A la fin du chargement le texte de l'énigme apparaît sur l'écran.

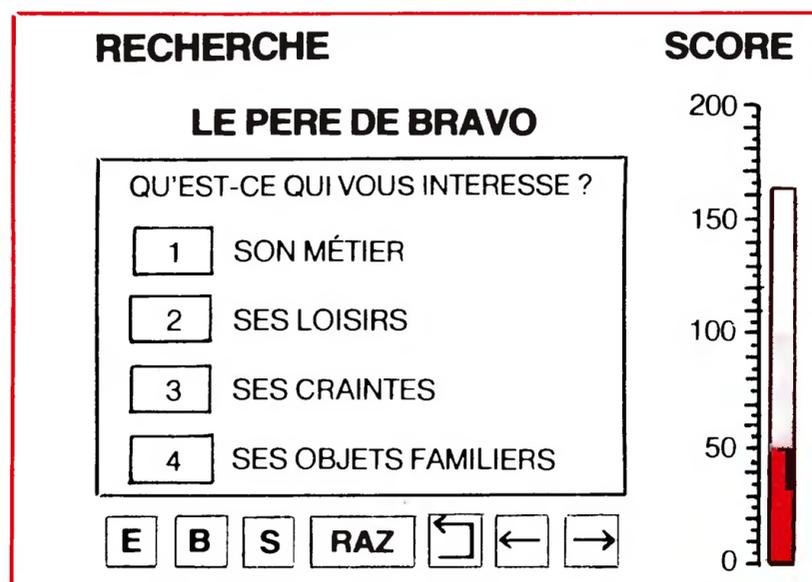
NB : Pour toute énigme choisie, au-delà de la première, vous entendrez Pierre Bellemare raconter les énigmes qui sont enregistrées avant celle que vous avez choisie.

Le temps de chargement de la dernière énigme peut aller jusqu'à 5 mn sur MO5 et 10 mn sur TO7.

Vous pouvez éventuellement utiliser l'avance rapide du lecteur de cassette et le repérage des récits de Pierre Bellemare pour aller plus vite.

## COMMENT JOUER

Vous pouvez utiliser soit le clavier, soit le crayon optique afin de désigner les pictogrammes à l'écran. On ne peut désigner un pictogramme que lorsqu'il est « allumé » ou « actif » c'est-à-dire de couleur bleu pâle (alors qu'il est bleu foncé lorsqu'il est inactif et inutilisable).



## LE JEU

Après avoir pris connaissance du texte de l'énigme, consultez l'écran de départ (Appuyer sur la touche  ou désigner le pictogramme sur l'écran). Il offre quatre orientations primordiales et logiques. Selon l'orientation retenue, vous avez accès à un 2<sup>e</sup> écran offrant lui-même 4 nouvelles options découlant de l'axe choisi. Si vous voulez approfondir l'une des options, 4 autres propositions plus spécifiques apparaissent.

La proposition choisie s'accompagne alors d'une réponse :

- OUI, C'EST INTERESSANT, mais inutile d'aller plus loin
- OUI, C'EST INTERESSANT, (le pictogramme → devient actif s'il y a une suite)

- OUI, C'EST TRES INTERESSANT, (vous avez trouvé un « mot-clé » qui se met à clignoter en haut de l'écran).
- STOP, INUTILE D'ALLER PLUS LOIN.

Les pictogrammes situés en bas de l'écran proposent sept options :

-  Revenir à l'écran de départ (accessible à tout moment)
- E** Revenir au texte de l'énigme (accessible à tout moment)
- RAZ** Abandonner la partie (accessible à tout moment)
-  Revenir à l'écran précédent (accessible à tout moment)
-  Aller à l'écran suivant (il faut avoir obtenu une réponse « OUI, C'EST INTERESSANT » et que le pictogramme s'allume).
- B** Bilan, permet de récapituler les renseignements obtenus.
- S** Donner la solution (il faut avoir obtenu au minimum deux mots-clés).

Lorsque vous avez accès à l'écran « Solution » (il faut pour cela avoir découvert deux mots-clés) celui-ci se présente sous la forme d'un texte tronqué, chaque mot-clé étant remplacé par autant de points qu'il comporte de lettres (gare aux fautes d'orthographe).

Pour gagner, il faut inscrire (en utilisant les touches du clavier), les mots-clés exacts à leur place. Toute erreur ramène automatiquement à l'écran de départ ou à l'écran précédent.

## DECOMPTE DES POINTS

Le but du jeu est de découvrir la clef de l'énigme tout en conservant le maximum de points.

Au départ, votre capital points s'élève à 200.

- Toute information demandée coûte des points qui se répartissent de la façon suivante :
  - Progresser dans les écrans de recherche : 5 points, sauf si c'est après avoir découvert un mot-clé ; c'est alors gratuit.
  - Demander le bilan, le texte de l'énigme ou la solution :
    - 15 points lorsque l'on part de « STOP inutile d'aller plus loin »
    - 10 points après « OUI, C'EST INTERESSANT, mais inutile d'aller plus loin »
    - 5 points après « OUI, C'EST INTERESSANT »
    - 0 point après avoir trouvé un « mot-clé ».
- Vous êtes automatiquement stoppé dans vos recherches si vous avez épuisé votre capital points (200). Mais vous pouvez immédiatement recommencer la partie en disposant de 100 points. Une troisième chance peut encore vous être accordée, mais avec pour tout capital 50 points.