

**LES ENQUETES DE**

**M. THEOPHILE**

**A. Benoiston**

**Illustration de couverture : Carole Furby**

**SERMAP, Paris, 1984 - I.S.B.N. No 2 7293 7013 7**

**Toute traduction, adaptation ou reproduction même partielle, par tous procédés, en tous pays faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires.**

**Réf. : Loi du 11 mars 1957**

# PRESENTATION

- Résoudre, grâce à vos capacités de déduction, l'énigme qui vous est proposée.
- Créer une énigme avec toute votre imagination et votre rigueur et la soumettre à la perspicacité de vos amis.

# CONTENU

## Résoudre une énigme

Pour résoudre «L'affaire Parker» que nous vous proposons, ou tout autre énigme créée grâce à l'option décrite ci-dessous, commencez par lire le récit du drame, observez le lieu où il s'est déroulé, retenez le nom des témoins.

L'enquête commence par l'interrogatoire des témoins.

Attention ! Vous ne pouvez poser à chacun d'eux qu'une seule question sur (selon votre choix) : leurs liens avec la victime, leur alibi, ou la déclaration qu'ils ont à vous faire.

Ensuite, place à vos investigations dans le village où s'est déroulé le drame. Vous y découvrirez différents indices vous permettant de résoudre l'énigme en 3 étapes :

- arme du crime,
- mobile,
- identité du criminel.

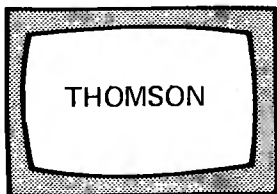
Attention, vous avez un capital de points qu'il ne faut pas gaspiller sinon l'enquête vous sera retirée. Par contre, pour chaque étape franchie (découverte de l'arme, puis du mobile), la confiance de vos supérieurs vous est renouvelée.




### **Créer une énigme**

Imaginez un scénario avec les éléments qui sont à votre disposition :

- 3 armes possibles (poison, revolver, couteau),
- 3 mobiles possibles (vol, chantage, passion),
- 3 témoins (1 femme, 2 hommes) parmi lesquels se trouve l'assassin,
- la possibilité de laisser des indices dans différents endroits du village où se déroule l'enquête,
- la possibilité d'écrire un livre dans lequel vous présenterez les premiers éléments de l'enquête (circonstances du drame, présentation de la victime...) à vos lecteurs, ainsi que le lieu du crime où vous aurez laissé différents indices destinés à les mettre sur la voie ou à les égarer.

# UTILISATION – DEROULEMENT



- Connectez le téléviseur et le lecteur de cassettes à l'unité centrale.
- Allumez le téléviseur.
- Mettez sous tension l'unité centrale.
- Mettez la cassette « Les enquêtes de Monsieur Théophile » dans le lecteur de cassettes face A si vous possédez un MO5, face B s'il s'agit d'un TO7 ou d'un TO7-70.
- Pour TO7 et TO7-70 uniquement :
  - Tapez 1 sur le clavier pour sélectionner l'option « Basic Microsoft ». Le message OK apparaît sur l'écran.
- Enfoncez la touche lecture  de votre lecteur de cassettes.
- Tapez sur le clavier sans aucun espace LOADM     R et appuyez sur la touche 
- Après quelques instants, la page de présentation apparaît, puis l'écran avec la couverture du livre. A ce moment, tapez sur une touche du clavier pour accéder au menu.







Lire.....1




Ecrire.....2

## 1. Résoudre une énigme



- Lire le livre
  - Choisissez l'option lire en tapant 1 au clavier
  - La page de titre du livre apparaît.




- A ce moment, retirez la cassette «Les enquêtes de Monsieur Théophile» en appuyant sur la touche  de votre lecteur, sans la rembobiner, et placez dans le lecteur la cassette «Affaire Parker» (face A si vous possédez un MO5, face B si c'est un TO7 ou un TO7-70) positionnée en début de bande, ou la cassette sur laquelle vous avez enregistré votre propre énigme.
  - Enfoncez la touche lecture  du lecteur et appuyez sur la touche  du clavier.
  - La page de titre du livre se complète avec le nom de l'affaire et celui de son auteur. Pour tourner les pages du livre, il vous suffit maintenant d'appuyer sur la touche  du clavier.
  - Les deux premières pages du livre vous indiquent quels sont les armes et les mobiles possibles :
    - 3 armes possibles : révolver, couteau, poison.
    - 3 mobiles possibles : passion, vol, chantage.
  - Les deux pages suivantes vous présentent les premières constatations faites par Monsieur Théophile.
  - Puis vous pouvez observer un croquis du lieu où s'est déroulé le crime, avec ce que Monsieur Théophile y a trouvé.
  - Enfin, vous disposez de la liste des témoins et de leur nom.
  - Le livre se referme, et vous avez sur l'écran sa couverture.
- Vous êtes prêt maintenant à démarrer l'enquête.

- L'enquête

- Retirez du lecteur la cassette «Affaire Parker», ou celle sur laquelle vous avez enregistré votre propre énigme, en appuyant sur la touche  de votre lecteur.
- Placez dans le lecteur la cassette «Les Enquêtes de Monsieur Théophile».





*Interrogatoire des témoins.*

Enfoncez la touche lecture  du lecteur et tapez sur la touche  du clavier.

- Vous voici dans le village où se déroule l'enquête. Appuyez sur la touche  du clavier. La liste des témoins avec leur photo apparaît.
- A ce moment, retirez la cassette «Les Enquêtes de Monsieur Théophile» en appuyant sur la touche  du lecteur.
- Placez dans le lecteur la cassette «Affaire Parker» ou la cassette sur laquelle vous avez enregistré votre propre énigme. Appuyez sur la touche lecture  du lecteur.
- Tapez au clavier le chiffre :
  - 1 si vous voulez poser une question au témoin sur ses liens avec la victime
  - 2 si vous voulez poser au témoin une question sur son alibi
  - 3 si vous voulez «écouter» la révélation que le témoin désire vous faire.

*Recherche d'indices dans le village*

Après avoir écouté les témoins, partez à la recherche d'indices dans le village. Pour vous déplacer, utilisez les touches

-  pour aller à droite
-  pour aller à gauche
-  sur MO5, pour entrer dans un bâtiment et recueillir des indices
-  sur TO7 ou TO7-70, pour entrer dans un bâtiment et recueillir des indices

Chaque demande d'indices vous coûtera 400 points.

L'enquête se déroule maintenant en trois étapes successives : recherche de l'arme du crime, recherche du mobile, recherche de l'identité du criminel . Rassemblez assez d'indices dans le village pour pouvoir résoudre ces problèmes. Vous ne passerez à la seconde étape qu'après avoir répondu correctement à la première question : «Quelle est l'arme du crime ?»

Les questions vous seront posées à la sortie du commissariat où vous serez retourné pour faire votre «rapport».

Chaque bonne réponse vous crédite de 1000 points et vous pouvez alors repartir à la recherche de nouveaux indices pour répondre à la question suivante.

Si votre réponse est fausse, votre score diminue de 400 points. S'il vous reste suffisamment de points vous pouvez retourner chercher d'autres indices que vous auriez oubliés de demander ou entrer à nouveau dans le commissariat pour proposer une autre réponse.

A la fin, lorsque vous aurez répondu à la question : «Qui est l'assassin ?», une réponse juste envoie l'assassin derrière les barreaux de la prison ; l'écran suivant vous donne la solution de l'histoire. Sinon vous avez la possibilité de rejouer. Rembobinez la cassette «Affaire Parker», tapez 0 pour rejouer et reportez-vous aux indications du paragraphe «Interrogatoire des témoins».

## 2. Créer une énigme

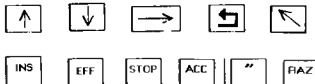
Reprenez les quatre premières instructions du paragraphe «Utilisation-déroulement» pour accéder à l'écran-menu.

### • Ecrire le livre



- Choisissez l'option écrire en tapant 2 au clavier. A ce moment, la page de titre du livre apparaît.
- Retirez alors la cassette. «Les enquêtes de Monsieur Théophile», en appuyant sur la touche **STOP/EJECT** du lecteur, et placez dans le lecteur une cassette vierge, en prenant soin d'être au-delà de la bande amorce.
- Enfoncez en même temps la touche lecture **▶** et la touche enregistrement **◻•** de votre lecteur. Appuyez sur la touche **⇒** du clavier.
- A partir de ce moment :  
positionnez le clavier en MAJUSCULES;




Les touches suivantes sont INTERDITES :



- Ecrire sur la première page :  
Le nom de l’auteur : 11 caractères maximum

(1 caractère : 1 lettre ou 1 signe de ponctuation ou 1 espace). Le nombre de caractères dont vous disposez est inscrit en bas à gauche de l’écran, sur fond bleu. Pour corriger, la touche  du clavier vous permet de revenir en arrière. Lorsque vous êtes satisfait de ce que vous avez écrit, appuyez sur la touche  .

Le titre de l’histoire : 11 caractères maximum.  
Donnez un nom à l’affaire, puis appuyez sur  .

- 2ème et 3ème pages :  
Elles vous montrent les trois armes du crime possibles (révolver, couteau, poison) et les trois mobiles possibles (passion, vol, chantage).
- 4ème et 5ème pages : les premiers éléments de l’enquête. Vous disposez ici d’une ou deux pages (vous n’êtes pas obligé de remplir la 5ème page) pour expliquer les circonstances du crime et les grandes lignes de l’enquête. Sur chacune des pages : 18 lignes de 13 caractères.  
Toutes les 9 lignes on vous demande :  
«Correction ou Sauvegarde ?»

Appuyez sur C si vous désirez modifier ce que vous venez de faire, sur S si vous êtes satisfait; cette partie sera alors enregistrée sur la cassette.

A la fin de la 4ème page : « Voulez-vous écrire une autre page ? »

Appuyez sur O si vous n'avez pas fini vos explications, sur N si vous pensez que ce que vous venez d'écrire est suffisant.

- 6ème page : présentation du lieu du crime et des indices matériels.

La liste des indices que vous pouvez laisser dans la pièce vous est présentée. A chaque indice est associé 1 chiffre ou 1 lettre. Il vous suffit de taper au clavier les chiffres ou lettres des indices que vous avez choisis.

- 7ème page : Noms des témoins  
Donner le nom de chaque témoin. Pour chaque nom vous disposez de 14 caractères.

- Les témoignages  
Pour chaque témoin, donnez :  
ses liens avec la victime : 2 lignes de 18 caractères  
son alibi : 2 lignes de 18 caractères  
une révélation : 2 lignes de 18 caractères
- Les indices dans le village

#### *L'arme du crime*

Donnez 8 indices sur l'arme. Vous disposez de 21 caractères par indice.

Désignez l'arme du crime en tapant le chiffre correspondant à celle que vous avez choisie.

*Le mobile du crime;*

Donnez 8 indices sur le mobile. Vous disposez de 21 caractères par indice.

Désignez le mobile du crime en tapant le chiffre correspondant à celui que vous avez choisi.

*L'assassin*

Donnez 8 indices sur l'assassin. Vous disposez de 21 caractères par indice.

Désignez l'assassin parmi les 3 témoins en tapant le chiffre correspondant à celui que vous avez choisi.

La solution de l'énigme

En 8 lignes de 21 caractères chacune, exposez la solution de l'énigme.

#### Conditions de garantie

Cette garantie couvre les défauts de fabrication des composants physiques de la cassette ou de la disquette, et les erreurs éventuelles de duplication des programmes.

Cette garantie s'applique dans le mois suivant l'acquisition de ce produit. Il sera procédé gratuitement à l'échange standard à condition que le retour du produit soit effectué dans son emballage d'origine par un envoi recommandé avec accusé de réception.

Cette garantie ne s'applique pas lorsque les défauts sont dus à des erreurs de manipulation de la part de l'acheteur. Exemples : poussières, traces de doigts sur les supports magnétiques, pliage de la disquette, démagnétisation...