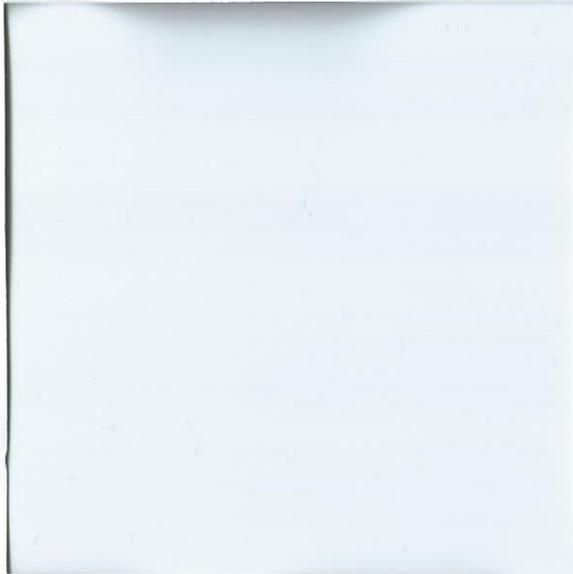


# ATARI®

## **DES CHIFFRES ET DES LETTRES**

**D'après la célèbre émission  
d'Armand JAMMOT  
sur Antenne 2**

© 1983-ARMAND JAMMOT / ANTENNE 2  
JEUX NATHAN S.A. PARIS-FRANCE  
Droits réservés pour tous pays



## **DES CHIFFRES ET DES LETTRES**

**D'après la célèbre émission  
d'Armand JAMMOT  
sur Antenne 2**

© 1983-ARMAND JAMMOT / ANTENNE 2  
JEUX NATHAN S.A. PARIS-FRANCE  
Droits réservés pour tous pays

### **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 le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'ATARI Inc.

ATARI INSIDE

## 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.

## INTRODUCTION

Retrouvez chez vous le jeu dont le taux d'écoute sur Antenne 2 depuis 20 ans ne cesse de croître.

Tout comme à la télévision, choisissez voyelles ou consonnes et, pendant que l'ordinateur tient le chronomètre, trouvez "LE MOT LE PLUS LONG". Ou bien, en faisant bien attention de ne faire aucune erreur en expliquant votre calcul, essayez de trouver "LE COMPTE EST BON". Si vous ne l'avez pas trouvé l'ordinateur vous donnera la bonne réponse.

## DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Pour utiliser ce programme il vous suffit d'avoir un Ordinateur-Maison ATARI possédant 16 ko de mémoire vive minimum.

## COMMENT DEMARRER... COMMENT ARRÊTER...

Votre Ordinateur-Maison ATARI est vendu avec une notice expliquant son fonctionnement. Suivez ces instructions soigneusement.

## MISE EN ROUTE

L'ordinateur étant éteint :

.Introduire la cartouche **DES CHIFFRES ET DES LETTRES** dans la fente de l'ordinateur prévue à cet effet.

.Allumez votre ordinateur et votre téléviseur.

La présentation commence...

.Pour choisir votre jeu, appuyez sur **SELECT**. La ligne qui clignote correspond au jeu que vous êtes en train de sélectionner.

Vous pouvez choisir de vous entraîner aux Chiffres ou aux Lettres, ou bien encore jouer au jeu télévisé **DES CHIFFRES ET DES LETTRES** (soit une fois les Chiffres et deux fois les Lettres).

.Appuyez sur **START** pour commencer à jouer.

.Entrez successivement le nombre de joueurs et leurs noms (**ATTENTION** : Deux joueurs ne peuvent pas avoir les mêmes initiales, veillez à les différencier).

Si vous avez fait une erreur en entrant un nom, vous pouvez la corriger en appuyant sur **DELETE BACK'S**.

.Pour sélectionner le nombre de tours, veillez à entrer votre choix de la façon suivante : 01 pour un tour, 02 pour deux tours, etc...

.Validez chaque entrée par un **RETURN**.

Pour recommencer depuis le début la saisie de ces entrées, appuyez sur **SYSTEM RESET**.

## LES CHIFFRES

L'ordinateur tire 6 chiffres au hasard puis affiche un nombre entre 100 et 999.

Vous avez 45 secondes de réflexion pour trouver ce nombre en utilisant les 4 opérations (+, -, \*, /) et les 6 chiffres tirés au hasard.

Si vous avez trouvé une réponse avant la fin des 45 secondes, vous pouvez interrompre le compteur de temps en appuyant sur **START**.

Si le premier joueur interrogé par l'ordinateur a trouvé **LE COMPTE EST BON**, l'ordinateur ne demandera pas le résultat de l'autre joueur.

Seul le joueur ayant trouvé le résultat le plus proche de celui demandé pourra entrer ses calculs.

Pour entrer vos calculs, procédez comme dans l'exemple ci-dessous :

Si les chiffres tirés au hasard sont :

10 4 50 25 2 1

et que le nombre à trouver est :

223

tapez :

50\*4=200 (RETURN)

25-2=23 (RETURN)

200+23=223 (RETURN)

Vous disposez de 6 lignes pour saisir vos calculs.

Pour corriger une erreur appuyez sur **DELETE BACK'S**,

Pour valider vos calculs tapez sur la touche **RETURN**.

Vous marquez :

**8 points** si le compte est bon (ici 223)

**6 points** si votre résultat est bien celui que vous aviez annoncé (ici 220 par exemple).

Si vous vous êtes trompé votre adversaire marquera le nombre de points que vous auriez du avoir.

En réponse à la question "Voulez-vous le résultat?" tapez **O** si vous voulez voir le résultat trouvé par l'ordinateur et **N** si vous ne voulez pas.

Appuyez sur **START** pour continuer.

## LES LETTRES

.Appuyez sur **C** pour choisir des consonnes

.Appuyez sur **V** pour choisir des voyelles

Vous choisissez les lettres à tour de rôle

.Vous avez 45 secondes pour trouver le mot le plus long possible (vous pouvez interrompre l'écoulement du temps en appuyant sur **START**).

.Entrez chacun votre tour la longueur du mot que vous avez trouvé (1-9 lettres). Si le joueur qui entre son résultat en premier utilise les 9 lettres disponibles, l'ordinateur ne demandera pas le résultat des autres joueurs.

.Entrez le mot le plus long qui ait été trouvé : ATTENTION! ne vous trompez pas dans l'écriture du mot ou vous auriez perdu et votre adversaire marquerait les points! vous devez utiliser exclusivement les lettres encore disponibles.

Une fois le mot entré, confirmez s'il est correct (O/N)-accord du partenaire ou vérification dans le dictionnaire-. Si oui, vous marquerez un nombre de points égal à la longueur du mot trouvé. Si non, c'est votre adversaire qui marquera les points.

Appuyez sur **START** pour continuer.

Votre score s'affichera à l'écran en fin de partie.

Appuyez sur **START** pour rejouer avec les mêmes personnes et sur **SYSTEM RESET** pour changer de joueurs.

**A VOUS DE JOUER !...**

Si vous souhaitez que l'ordinateur vous donne également une solution dans le jeu des Lettres vous pouvez vous procurer une des " DISQUETTE FICHIERS " compatibles avec ce programme chez votre revendeur.

## 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.



P.E.C.F. ATARI 9/11, rue Georges Enesco 94008 CRETEIL CEDEX Réalisation POINT OMEGA - CRETEIL