

ATARI[®]



**PROGRAMME EDUCATIF
HATIER**

en collaboration avec ATARI

LA QUETE DU GRAAL

ou

**Les aventures des chevaliers
du Roi Arthur**

HATIER

ATARINSIDE



PROGRAMME EDUCATIF HATIER

en collaboration avec ATARI

LA QUETE DU GRAAL

ou

**Les aventures des chevaliers
du Roi Arthur**

Par Yves JANIN & Marc BONNETON
© SERMAP PARIS Octobre 1983

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

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

- 1 Ordinateur-Maison ATARI® possédant 16 ko de mémoire vive minimum
- 1 Lecteur de cassette ATARI
- 1 Cassette « La Quête du Graal »
- 1 Cassette ATARI de sauvegarde
- 1 Cartouche Basic ATARI*

COMMENT DEMARRER...

COMMENT ARRÊTER...

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

- Introduisez la cartouche de langage BASIC dans le logement de votre ordinateur*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION !

- Insérer la cassette La Quête du Graal dans votre lecteur de cassette ATARI, l'étiquette apparaissant sur le dessus. Rembobinez-la et remettez le compteur à zéro.
- Appuyez sur la touche PLAY.
- Appuyez ensuite sur la touche START ** de votre Ordinateur et maintenez-la dans cette position pendant que vous allumez l'Ordinateur à l'aide de la touche POWER (en position ON).
- Vous entendrez alors un signal sonore vous indiquant que l'Ordinateur est prêt à charger votre programme.
- Lorsque vous entendrez ce signal sonore, relâcher la touche START et appuyez sur la touche RETURN de l'Ordinateur.
- La bande de la cassette va défiler et vous entendrez le programme se charger dans la mémoire de l'Ordinateur (Soyez patient... cela prend un peu de temps !).

* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

** Lorsque vous utilisez un Ordinateur-Maison ATARI de la série XL, appuyez simultanément sur les touches START et SELECT, que vous relâchez après le signal sonore.

MAINTENANT TOUT EST PRÊT !

Il n'y a qu'à suivre les instructions que vous verrez apparaître sur votre écran.

N.B. Le signe >> en bas à droite de l'écran indique qu'il faut appuyer sur la barre d'espace pour continuer le jeu.

Pour arrêter de jouer, vous avez deux possibilités :

- Soit éteindre directement l'Ordinateur, rembobiner la cassette, éteindre votre lecteur de cassette, et puis le téléviseur.
- Soit terminer la partie en cours, choisir l'option ARRÊT DU JEU. Et si vous le désirez, sauvegardez vos résultats en suivant les instructions ci-après.

TRES IMPORTANT

Ne jamais appuyer sur la touche SYSTEM RESET durant toute l'exécution des programmes de La Quête du Graal, sinon vous serez obligé de recommencer tout du début.

En cas d'erreur de frappe, effacer en appuyant sur la touche DELETE BACK SPACE, en haut à droite de votre clavier.

COMMENT CONSERVER VOS RESULTATS A L'AIDE DE VOTRE CASSETTE DE SAUVEGARDE

Si vous souhaitez vous arrêter en cours de programme, et pensez reprendre plus tard, voire le lendemain, il suffit de choisir l'option ARRÊT DU JEU à la fin d'une partie et d'appuyer ensuite sur la touche STOP.EJ de votre lecteur de cassette.

- Enlevez votre cassette La Quête du Graal **sans la rembobiner.**
- Insérer votre cassette de sauvegarde dans le lecteur de cassette sans oublier de rembobiner celle-ci et de remettre le compteur à zéro.
- Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette puis tapez CLOAD et sur la touche RETURN deux fois. Le programme se charge. Quand READY apparaît à l'écran, tapez RUN et sur la touche RETURN.

COMMENT REPRENDRE LE JEU A PARTIR DE LA CASSETTE DE SAUVEGARDE

- Insérez d'abord votre cassette de sauvegarde et rembobinez-la.
- Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette puis tapez CLOAD et sur la touche RETURN deux fois. Le programme se charge. Quand READY apparaît à l'écran, tapez RUN et sur la touche RETURN.
- Vous verrez apparaître sur l'écran toutes les instructions nécessaires.
- Suivez-les bien et insérez ensuite votre cassette La Quête de Graal.

MERLIN L'ENCHANTEUR : A LA RECHERCHE DE L'EPEE EXCALIBUR

Première épreuve

- Connaissance des quatre opérations mathématiques de base
- Entraînement à la mémoire visuelle

La légende veut que le jeune Arthur ait été confié par sa mère à Merlin l'Enchanteur pour le soustraire aux jalousies des Seigneurs avides de pouvoir.

Grâce à Merlin, Arthur acquiert les connaissances nécessaires pour devenir roi des PICTES, un peuple du nord de l'Angleterre. Il doit arracher d'un rocher l'épée Excalibur, symbole du pouvoir royal.

Comment jouer ?

MERLIN propose à ARTHUR une série d'opérations. Vous devez résoudre ces opérations en un temps limité. Vous choisirez parmi les quatre niveaux de difficultés avant d'entamer cette première épreuve.

A chaque fois que vous trouverez la bonne réponse, Merlin apparaît un court instant dans l'une des vingt cases de la grille. Vous devez alors taper les coordonnées (exemple A4) indiquant le lieu de son apparition. Chaque bonne réponse permet de connaître davantage de coordonnées correspondant au point du territoire où se trouve l'épée Excalibur. Il faut retenir en mémoire toutes les coordonnées, dans l'ordre, pour retrouver l'épée et être couronné Roi des Pictes.

Si vous vous trompez, Merlin vous aidera en décomposant l'opération sur l'écran.

Huit opérations réussies et huit coordonnées justes :
Arthur devient Roi des Pictes.

NOTE :

Plus vous êtes forts, plus vous accumulez de souhaits qui vous aideront plus tard à sortir d'une situation dangereuse.

SOUHAITS

8 résultats justes sur 8 Vous gagnez 2 souhaits
8 résultats justes sur 9 ou 10 Vous gagnez 1 souhait
8 résultats justes sur 11 ou 12 pas de souhait !
Moins de 8 résultats justes Vous repartez à zéro

MORDRED LE CHEVALIER NOIR

Deuxième épreuve

- Réversibilité des opérations
- Fonctions numériques

Bravo ! Arthur a arraché la superbe Excalibur, et le voici Roi !

Mais de nombreux chevaliers lui sont encore hostiles...

Arthur part dans les sombres forêts pour tenter de les soumettre.

Et voici qu'il rencontre son pire ennemi, MORDRED le Chevalier Noir !

Comment jouer ?

Pour combattre MORDRED, l'ordinateur choisit au hasard une suite d'opérations.

A vous de retrouver rapidement le nombre manquant. Mais attention, les secondes sont précieuses et si vous dépassez le temps fixé, l'ordinateur affichera la solution.

Si vous avez trouvé la bonne réponse, la lance d'Arthur s'allonge. Si vous vous êtes trompé, c'est celle de MORDRED qui grandit. Le premier des deux chevaliers à toucher l'autre remporte le duel. Pour pouvoir passer à la troisième épreuve, il faut qu'Arthur triomphe !

SOUHAITS

4 bonnes réponses sur 4	Vous gagnez 2 souhaits
4 bonnes réponses sur 5	Vous gagnez 1 souhait
4 bonnes réponses sur 6	Pas de souhait !
Plus de 2 erreurs	Donnez un souhait à la Dame du Lac

LA QUÊTE DU GRAAL : CRYPTO

Troisième épreuve

- Développement de la mémoire visuelle
- Apprentissage de la déduction
- Entraînement à la concentration

Mordred vaincu, tous les chevaliers se rallient à la cause du Roi Arthur. Alors qu'ils sont réunis au Château de Camelot, une vision les décide à accomplir un exploit extraordinaire : partir à la quête du Graal, la coupe sacrée qui a recueilli le sang du Christ sur la croix. La route est longue et semée d'embûches, et il faut décoder un message secret pour pouvoir poursuivre la quête.

Comment jouer ?

Sous le Château de Camelot s'affiche une série de nombres. Mémorisez-la et restituez-la sans erreur, dans le bon ordre.

L'ordinateur vous donnera la clef du message secret, c'est-à-dire la lettre qui commence l'alphabet du message. Par exemple : si **C** est indiqué comme la première lettre, cela veut dire qu'un **1** vaut un **C**, un **2** vaut un **D**, un **3** vaut un **E**, etc.

Décoder le message et inscrivez-le sur l'écran, puis tapez sur RETURN.

Deux messages vous seront proposés (ils correspondent toujours au nom d'un Chevalier de la Table Ronde). Vous devez en décoder au moins un pour passer à l'épreuve suivante...

SOUHAITS

2 messages décodés	Vous gagnez 2 souhaits
1 message décodé	Vous gagnez 1 souhait
2 erreurs	Donnez un souhait à la Dame du Lac

LA QUETE DU GRAAL : L'ARBRE AUX FEES

Quatrième épreuve

- Fonctions numériques
- Déduction logique

Les Chevaliers de la Table Ronde sont partis à la quête du Graal, et le valeureux chevalier Galaad, fils de Lancelot, se retrouve à la croisée de plusieurs chemins. L'un d'entre eux mène à la « Forêt des Pendus », d'où nul chevalier n'est jamais revenu. Heureusement, une fée est là, sur la branche d'un arbre ; elle peut indiquer le bon chemin...

Comment jouer ?

La fée aime jouer et choisit une règle selon laquelle elle transformera tout nombre que vous lui proposerez. Vous tapez d'abord 3 nombres, pour voir la transformation qu'ils subissent. A ce moment, c'est la fée qui donne un nombre.

A vous de le transformer selon la même règle.

Exemple : **23** proposé donne **47** ; **10** donne **21** ; **6** donne **13**.

Vous pouvez en déduire que la fée multiplie votre nombre par deux, puis ajoute un. Si elle vous propose **14**, vous lui répondrez donc... **29** !

Il vous faut quatre bonnes réponses pour guider Galaad sur le bon chemin et passer à la cinquième épreuve !...

SOUHAITS

4 bonnes réponses sur 4 Vous gagnez 2 souhaits
4 bonnes réponses sur 5 Vous gagnez 1 souhait
4 bonnes réponses sur 6 Pas de souhait !
Plus de 2 erreurs Donnez un souhait à la Dame du Lac,

LA QUETE DU GRAAL : LE DRAGON

Cinquième épreuve

- Manipuler les puissances de 10
- Décomposer un nombre à l'aide de ces puissances

Ouf ! Galaad a évité la Forêt des Pendus ! Mais toute la région regorge de terribles dangers, dont un immense dragon cracheur de flammes. Pour passer, il faut terrasser le dragon sans jamais se faire brûler par son haleine de feu. Pas facile du tout...

Comment jouer ?

L'ordinateur tire un nombre au hasard. Puis il le décompose sous vos yeux en utilisant les puissances de 10. Cette décomposition est-elle exacte ? Si vous le pensez, tapez **V** (pour Vrai). Sinon, tapez **F** (pour Faux).

Faites attention : votre temps de réflexion est limité !

A chaque erreur, le dragon avance vers Galaad.

A chaque succès, le dragon recule...

Six bonnes réponses, et le passage est libre... vers la sixième épreuve !

SOUHAITS

6 bonnes réponses sur 6 Vous gagnez 2 souhaits
6 bonnes réponses sur 7 Vous gagnez 1 souhait
6 bonnes réponses sur 8 Pas de souhait !
Plus de 2 erreurs Donnez un souhait à la Dame du Lac,

LA QUÊTE DU GRAAL : LE GEANT

Sixième épreuve

- Savoir comment effectuer des calculs approximatifs avant de déterminer le calcul exact
- Manipuler des formules mathématiques utilisant les parenthèses
- Utiliser correctement les signes opératoires

Galaad a terrassé le Dragon, mais il ne faut pas se reposer pour autant !... Car voici un nouveau monstre encore plus redoutable : le terrible géant à la force herculéenne ! Il garde le Pont de l'Epée qui mène à la ville de Sarras, où se trouve le précieux Graal. Une effroyable confrontation avant la dernière épreuve !

Comment jouer ?

Pour vaincre le géant trois ou quatre nombres et une formule mathématique vous sont proposés. En utilisant ces nombres, dans cette formule, vous devez obtenir le plus grand résultat possible. A chaque bonne réponse, Galaad grandit jusqu'à atteindre la taille du Géant.

Attention : il vous faut quatre bonnes réponses pour abattre le Géant...

Il ne vous restera plus alors qu'à conquérir le Graal !

SOUHAITS

4 bonnes réponses sur 4 Vous gagnez 2 souhaits
4 bonnes réponses sur 5 Vous gagnez 1 souhait
4 bonnes réponses sur 6 Pas de souhait !
Plus de 2 erreurs Donnez un souhait à la Dame du Lac,

LE GRAAL

septième et dernière épreuve

- Trouver une stratégie gagnante par déduction logique et arithmétique

Le Géant est abattu ; Galaad se retrouve devant la ville de Sarras. Mais un gouffre sans fond l'en sépare ; en plus, Cerbère, le chien à trois têtes, gardien des Enfers, barre la route... Pour conquérir enfin le Graal, Galaad doit donc maintenant terrasser Cerbère, puis reconstruire un pont au-dessus du gouffre avec l'aide de la Dame du lac. Une épreuve redoutable, mais qui peut mener enfin le preux Chevalier au succès !

Comment jouer ?

Un certain nombre de coupes représentant le Graal apparaissent sur l'écran. A tour de rôle, vous et Cerbère enlevez des coupes (une, deux, ou trois – et peut-être quatre, si l'on joue au niveau Chevalier Errant). Celui qui enlève la **dernière coupe** perd la partie.

NOTE : c'est à vous de décider si vous voulez commencer en premier ou si Cerbère doit commencer.

Si vous réussissez cette épreuve, vous devez maintenant (puisque Cerbère est vaincu) franchir le gouffre sans fond. Pour cela, seule la Dame du Lac peut vous aider. Il faut avoir accumulé au moins dix souhaits. Donnez-les tous à la Dame du Lac : elle construit alors le pont. Galaad entre dans Sarras, prend le Graal, et vous avez gagné ! Si vous ne réussissez pas l'épreuve ou n'avez pas accumulé suffisamment de souhaits, vous devez recommencer la quête du Graal depuis le début.

SURPRISE !

Si vous réussissez toutes les épreuves du programme La Quête de Graal au niveau Chevalier Errant, et si vous accumulez suffisamment de souhaits, une grande surprise vous attend ! Les cinquante premiers à avoir réussi gagneront un programme ATARI/HATIER de leur choix.

Bonne chance, et bon courage !!!

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.



Logiciel développé par HATIER © SERMAP PARIS Octobre 1983.
produit et distribué par ATARI
une division P.E.C.F.
9-11, rue Georges Enesco
94008 CRETEIL CEDEX
FRANCE

A Warner Communications Company



HATIER