le secret

KAİPUR

orie 1 almos

## SAMEDI 27.09.1929 SAN FRANCISCO CALIFORNIE

8 H 22: LE FACTEUR TOURNE L'ANGLE DE HILL STREET ET DE OCEAN AVENUE, FACE AU 2844 COMME TOUS LES MATIN, IL JETTE NONCHALAMMENT LE JOURNAL, MAIS CETTE FOIS CI DEPOSE UNE GROSSE ENVELOPPE, SURPRIS, JE TROUVE CA PLUTOT INHABITUEL, MOI QUI NE RECOIT JAMAIS DE COURRIER. ENFIN LA CURIOSITE L'EMPORTE ET JE SORS.

JE M'APPROCHE PRUDEMMENT CAR CE NE SERAIT PAS LA PREMIERE FOIS QU'ON ESSAIERAIT DE ME RAYER DE LA SURFACE DU GLOBE SANS ME DEMANDER MON AVIS. JE PRENDS L'ENVELOPPE ENTRE LES DOIGTS (C'EST LA SEULE PARTIE DU CORPS QUI NE TREMBLE PAS) RIEN NE SE PASSE. JE POUSSE UN OUF... DE SOULAGEMENT. POUR ETRE HEROS ON EN EST PAS MOINS HOMME HE... A L'INTERIEUR, DES NOTES, UNE LETTRE, UN BOUT DE PAPIER FRIPE. ON DIRAIT UNE CARTE. JE REGARDE LE JOURNAL ET LA. LE GROS TITRE DU DAILLY TIMES ME METS UNE GRANDE CLAQUE E CA ME REVEILLE. JE FONCE DIRECTEMENT A LA PAGE OU SE TROUVE L'ARTICLE. NON J'AI PAS REVE, C'EST ARRIVE, C'EST VRAI. JE SUIS SCIE, JE M'EFFONDRE DANS MON FAUTEUIL ET JE ME SERS UN TRIPLE SCOTH AU KETCHUP. JE REFLECHIS, CE N'EST PAS POSSIBLE, MON MEILLEUR AMI ARTHUR, MORT AU BOUT DU MONDE SANS ME PREVENIR, ET D'UNE CRISE CARDIAQUE EN PLUS, ALORS LA C'EST LA MEILLEURE IL AVAIT LE COEUR SOLIDE LE BOUGRE. IL AURAIT ESSOUFLE UN BOEUF. JE BONDIS, LA DOULEUR M'EGARE ET SI CETTE ENVELOPPE VENAIT DE LUI (GENIAL NON... ?) JE ZIEUTE LA CHOSE, TIMBRE DE COLOMBIE, OUAIS... J'OUVRE LA LETTRE IMPATIENT ET JE REGARDE LES NOTES (ILLISIBLES COMME TOUJOURS).

## LA LETTRE ME DIT

DANS QUELQUES HEURES JE VAIS MOURIR, SACHE QUE MA MORT NE SERA EN AUCUN CAS, LE FAIT DU HASARD OU DU. DESTIN. CEUX QUI L'AURONT PROVOQUEE, L'AURONT FAIT POUR PROTEGER LE PLUS VIEUX SECRET DU MONDE APRES LA BIBLE UNE FABULEUSE CIVILISATION DONT LES RICHESSES DEPASSENT DE LOIN TOUS LES REVES LES PLUS FOUS.

IL EST L'HEURE DE QUITTER CE MONDE INGRAT.

JE LES ENTENDS QUI MONTE L'ESCALIER.

TON AMI DE TOUTES LES BITURES

ARTHUR

IL Y AVAIT ECRIS EN GROS

VENGES MOI AU NOM DE L'AMITIE.

JE RELIS UNE FOIS, DIX FOIS, PUIS JE REGARDE LA CARTE
DE LA COLOMBIE, UN NOM EST ENTOURE AU CRAYON "ESPERENZA"

JE COURS A LA BIBLI, JE REGARDE LA CARTE DETAILLEE

DEVANT MOI (PLUTOT PAUME LE BLED, ENFIN C'EST LE DERNIER

ENDROIT OU L'ON A VU ARTHUR VIVANT). JE PRENDS MA VOITURE

ENFIN SI ON PEUT APPELER CA COMME CA) UNE FORD 1924. 22

COUPS DE MANIVELLE, 3 COUPS DE LATTES DANS LES PNEUS

DEUX CRISES DE NERFS ET ELLE PART AU QUART DE TOUR. JE

FONCE CHEZ MON POTE, WILLIAM SHALTER, POUR QU'IL M'EXPLIQUE

CES GRAFFITIS QUE SONT LES NOTES D'ARTHUR IL M'EXPLIQUE ET

5 HEURES PLUS TARD JE SORS, FERMEMENT DECIDE A VENGER ARTHUR

ET A REUSSIR LA OU LUI A ECHOUE.

MAINTENANT JE SAIS.

2 JOURS PLUS TARD : AEROPORT DE LOS ANGELES

UN FLIC : TU NOUS QUITTES VIEILLE PEAU ?

WIM ASH : ET ALORS, CA DEVRAIT TE FAIRE PLAISIR SLATER

SLATER : POUR SUR, NE PLUS TE VOIR EST UN PLAISIR,

TU VAS NOUS MANQUER CRAPULE...

WIM ASH : T'INQUIETE PAS, JE REVIENDRAIS.

SLATER : PARLES PAS DE MALHEUR.

L'AVION DECOLLE, DESTINATION : LA PLUS FOLLE AVENTURE JAMAIS VECUE PAR UN HOMME DEPUIS QUE LE MOT HUMAIN EXISTE.

VOICI QUELQUES CONSEILS NECESSAIRES A LA"BONNE MARCHE" ET A LA REUSSITE DE CETTE AV ENTURE.

- ENTRER LES VERBES A L'INFINITIF
- ENTRER LES NOMS TELS QU'ILS VOUS ONT ETE DONNEES
- PRENEZ DES NOTES ET TENEZ COMPTE DE TOUT CAR TOUT PEUT VOUS ETRE UTILE
- N'OUBLIER JAMAIS QUE LE MANUEL EST L'OUTIL NECESSAIRE A VOTRE REUSSITE.
- LISEZ TRES ATTENTIVEMENT CE MANUEL CAR VOUS Y TROUVEREZ DIVERSES INFORMATIONS, DONT CERTAINES VOUS AIDERONT A RESOUDRE LES ENIGMES DE CE JEU ET A ACCEDER A L'ETAPE SUIVANTE

L'AVENTURE QUE VOUS ALLER VIVRE EST HORS DU COMMUN, HORS DU TEMPS ET DE L'ESPACE.

POUR LA VIVRE PLEINEMENT, VOUS DEVREZ SUBIR LES PIRES SOUFFRANCES, DES MARCHES FORCEES PRESQUE SANS FIN SI CERTAINES IMAGES SONT REPETITIVES, CE NE SERA DU QU'A LA LONGUEUR DE L'ACTION.

ALORS SOYEZ PATIENT, PERSEVERANT, NE PERDEZ PAS ESPOIR CAR LA VICTOIRE EST AU BOUT DU CHEMIN.

PATIENCE EST MERE DE SAGESSE.

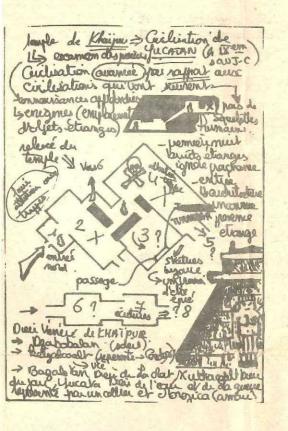
- LES INFORMATIONS RECUEUILLIES LORS DE LA PARTIE EN COURS VOUS SERONT NECESSAIRES POUR LE CHARGEMENT DE LA SUIVANTE, DONC NE REMBOBINEZ PAS VOTRE CASSETTE - POUR REUSSIR :
- VOUS AUREZ PLUS QUE BESOIN DE TOUTES VOS FACULTES (ET ELLES SONT NOMBREUSES).
- REFLEXION
- METHODE
- DEDUCTION
- ET SURTOUT PATIENCE ET PERSEVERANCE IL EST L'HEURE POUR VOUS MAINTENANT D'AFFRONTER LE MYSTERE DU SECRET DE KAIPUR. VOUS VOILA LIVRE A VOUS MEME POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE (SURTOUT LE PIRE).
- JE VOUS SOUHAITE BONNE CHANCE CAR VOUS EN AUREZ BESOIN.

## M ....

- L'ACTION DU JEU SE DEROULE SUR
PLUSIEURS EPOQUES, CE QUI IMPLIQUE BIEN
EVIDEMMENT DES TECHNIQUES TOTALEMENT
DIFFERENTES A CHAQUE PARTIE. CEPENDANT
TOUTES LES INFORMATIONS QUI VOUS SERONT
NECESSAIRES SE TROUVENT DANS LE PROGRAMME
OU DANS LE MANUEL. LES NOTES CONTENUES
DANS L'ENVELOPPE VOUS SONT DONNEES
PLUS LOIN DANS CE MANUEL
ET BIEN ENTENDU, DES NOTES CE N'EST PAS
TRES CLAIR... I1 Y A AUSSI UN ALPHABET
QUI VOUS SERVIRA A TRADUIRE CERTAIN MESSAGE,
CE PAUVRE ARTHUR N'A PAS EU ENORMEMENT DE TEMPS
POUR LE FAIRE CORRECTEMENT ET LE VERIFIER, PEUT
ETRE N'EST IL PAS TOUT A FAIT PARFAIT.

MI

X



|                    |                         |     |            | -       |
|--------------------|-------------------------|-----|------------|---------|
| 今年月月8日前國下丁二今合公的門及區 | as a estate it a morand |     | 古人回次国の大田大田 | 大いないないる |
| ~                  | 20-                     | 13. | -          | W.      |
| fit:               | C                       |     | A          | AT      |
| Çu                 | 1                       |     | 1.         |         |
| 80                 | a                       |     | n          | N       |
| 10                 | 0                       |     | e          | . 3     |
| 3/2                | 2                       |     | -          |         |
| 4/6                | 4                       |     | A          | -       |
| 190                | 90                      |     | 回          | D       |
| 7                  | AK                      |     |            | 0       |
| 20.5               |                         |     |            |         |
| P                  | 1                       |     |            |         |
| -                  | La                      |     |            |         |
| -                  | 05                      |     |            |         |
| 25                 | Dar                     |     |            |         |
| 104                | X                       | 5   |            |         |
| M                  | m                       |     |            |         |
| - 0                | 110                     |     |            |         |
| 0                  | W                       |     |            |         |
| 2                  | 0                       |     |            |         |
| 24                 | la                      |     |            |         |
| (4)                | 1                       |     |            |         |
| let !              | d                       |     |            |         |
| E                  | 97                      |     |            |         |
| 2                  | 10                      |     |            |         |
| N                  | ()                      |     |            |         |
| -                  | -                       |     |            |         |

NOTES CONTENUS DANS L'ENVELOPPE EXPEDIER PAR ARTHUR

- 1 Mettez la cassette au début de la face choisit
- 2 Tapez CLOAD ""
- 3 Pressez RETURN
- 4 Appuyer sur la touche play du magnétophone
- 5 Attendez la fin du chargement

## ATTENTION

Si vous possédez un ORIC I,il faut charger le jeu à l'aide d'un petit programme IO HIMEM#97FF

20 CLOAD""

Sur la Tère face, il faut le placer après la page écran. Après avoir eu le Ready, faire NEW puis tapez le programme. Sur la 2ème face, tapez le programme puis chargez à partir du début de la bande.

VOUS AVEZ CREE UN LOGICIEL, N'HESITER PAS CONTACTER FRANCE LOGICIELS

FRANCE LOGICIELS
BP 125 EPINAY SUR SEINE 93800
TEL: 841.99.26