

# 1001 B.C.

## a Mediterranean Odyssey

Auteur : Pierre Giroud

Vous êtes Ulysse. De retour de la guerre de Troie, vous cherchez à regagner votre patrie : Ithaque. Mais les vents contraires vous poussent inexorablement vers des contrées lointaines peuplées de monstres. Pénélope, votre femme, repousse jour après jour la date fatidique où elle devra choisir un nouvel époux et renoncer ainsi à votre retour. Pour vous faire reconnaître d'elle, vous devrez prononcer un mot.

L'aventure démarre à Ismaros, pays des Kikones.

Chargement : RUN "ERE (disquette) ou RUN" (cassette)

Barre Espace : lance le programme

### NAVIGATION :

La carte :

Votre position est symbolisée par un petit bateau clignotant qui se transforme en point rouge lors des escales. Sur mer, vous vous déplacez à l'aide des touches fléchées. Les escales sont représentées par des points noirs.

Le vent :

La direction du vent est indiquée sous la carte.

Vos actions peuvent l'influencer. Vous ne pourrez progresser si vous êtes face au vent. Ne vous laissez pas coincer contre la côte ou au bord de la carte.

Le temps :

Un calendrier compte en lunes (L) et jours (J) le temps écoulé depuis le départ d'Ismaros.

1 pixel = 1 jour

#### DÉPLACEMENT SUR TERRE :

Dès que votre bateau est positionné sur un point noir (escale) la boussole signale par un point rouge la direction à prendre pour gagner la terre ferme.

▲ Pour monter                      ▼ Pour descendre

Les déplacements sur terre se font en tapant : nord (N), est (E), ouest (O), sud (S), haut et bas.

(Sur le bateau, bas : la cale).

Vos instructions :

mots bleu clair : mots compris

mots bleu foncé : mots incompris

? : ne convient pas aux circonstances

! : action possible et effective

Commandes :

Prendre : P

Laisser : L

Regarder : R

Monter : M

Descendre : D

Inventaire : I

CLR : Reinitialise le jeu.

#### DERNIERS CONSEILS :

Au cours de votre périple vous rencontrerez des personnages qui ont une personnalité et pourront agir indépendamment de vous. Certains, en particulier vos compagnons, accepteront de prendre des objets ou d'aller dans une direction sans vous. Vous pouvez leur parler mais leur potentiel d'obéissance s'amenuise au fur et à mesure de vos requêtes.

Pour vous aider (si vous ne connaissez pas suffisamment l'Odyssée), vous pouvez utiliser un dictionnaire des noms propres ou vous procurer l'Odyssée d'HOMERE.

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.