



COPYRIGHT MICROÏDS Novembre 1985

Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.

MICROÏDS Océania

OCEANIA
manuel
d'utilisation

OCEANIA

Préambule

La première partie de cette documentation -Océania ... un monde- vous permettra de faire connaissance avec le monde dans lequel vous allez évoluer, avec son histoire et ses coutumes .

Si vous manquez de temps, vous pouvez commencer directement par la seconde partie -Océania ... une aventure -, vous y trouverez des indications pour commencer votre quête ainsi que la description de la situation de départ .

Si vous voulez vraiment démarrer bille en tête, sautez à la troisième partie -Déroulement du jeu-, on vous y décrira les situations, les commandes et leurs effets .

Enfin les "hyper-super-pressés" pourront toujours essayer de s'en tirer avec le **Mémento des commandes** qui forme la quatrième (et dernière !) partie .

La touche **BASIC n'est à utiliser que si vous possédez un MO5.
Ne pas en tenir compte pour TO7/70.**

1 . Océania ... un monde

Le jour déclinait sur Océania, le ciel était encore d'un bleu très clair, signe que Maxsol ne s'était pas tout à fait décidé à abandonner le terrain mais Fark l'Ancien savait que d'un instant à l'autre Minsol règnerait sur un ciel qui aurait brusquement viré au bleu sombre .

C'était le moment que Fark préférait entre tous, celui où il pouvait enfin contempler l'océan après une journée passée à jeter,tirer et ravauder les filets pour un butin parfois bien maigre . Le moment où toute la maisonnée s'assemblait autour de lui pour la veillée du soir .

Manak, son fils aîné, avait déjà allumé le feu et réuni la famille . Tous attendaient respectueusement que le patriarche ait salué le départ de Maxsol, l'Astre de Feu, et rendu un nouvel hommage à Minsol, l'Etoile Froide de la Nuit .

Dès que ce fut fait, Fark gagna lentement le cercle et s'assit, songeur, à la place qui lui revenait de droit . Le silence se prolongea jusqu'à ce que Khôn, l'aîné des petits enfants, prit la parole :

-Dis, Grand-Père, ça fait longtemps que tu ne nous a pas raconté comment les hommes sont arrivés ici

Fark alluma sa pipe avec soin et en tira quelques bouffées . Il balaya l'assistance du regard puis, tout en jubillant, commença comme à regret :

-Hum ... enfinc'est bien pour te faire plaisir ! Voilà bien longtemps cette planète avait été baptisée SYS97E418P5.... c'était du temps où le Chiffre dominait le Verbe, où la Science occultait les autres Savoirs... Et c'est peu après qu'on l'ait si joliment nommée que SYS97E418P5 fut conquise par

l'humanité . A vrai dire, c'est même l'une des toutes premières planètes à l'avoir été, au temps de la Grande Ruée, alors que la Planète Mère étouffait sous le poids de la multitude qu'elle avait enfantée

La vie dans les métropoles était devenue si terne qu'il y eu, pour la première vague de colonisation, cent fois plus de candidats que prévu ça aurait d'ailleurs du servir de leçon !

Toujours est-il que l'on colonisa d'un coup toutes les planètes qu'on savait habitables par l'Homme . De ce point de vue, Océania, ou plutôt SYS97E418P5, se plaçait remarquablement bien . Son atmosphère est, paraît il, quasi semblable à celle de Mère (sans les fumées), son climat est assez doux et elle n'était peuplée que d'animaux marins très primitifs, parfois puissants mais très désarmés devant la force destructrice des armes d'alors . Un seul point noir : la très faible proportion de terres émergées, quelques archipels disséminés sur d'immenses océans .

On se résolut donc à n'envoyer qu'un petit nombre de colons sur Océania .

A ce moment, le regard du vieillard croisa celui de Myla, l'une des plus jeunes enfants du groupe, celle qui ressemblait sans doute le plus à Bouhina son épouse disparue . Il s'interrompit et lui demanda :

-Dis moi, saurais tu nous dire comment se déroule l'année sur Océania ?

Le visage de l'enfant s'illumina, elle adressa à son grand-père un sourire de complicité pour le remercier de lui permettre de mettre ainsi en valeur ses connaissances toutes neuves . Elle débita d'un trait :

-L'année Océanienne compte deux saisons : AM-AYA (l'âge de vie) et AM-UKH (l'âge de mort) .

Am-ukh comprend trois mois :

VYR-DA long de 21 jours (mois de l'épée)

UKH-DA long de 19 jours (mois du principe de mort)

BET-DA long de 20 jours (mois du réveil)

Am-aya en comprend trois autres :

VOHA-DA long de 20 jours (mois de la charrue)

AYA-DA long de 21 jours (mois du principe de vie)

EVAN-DA long de 19 jours (mois des moissons)

-Merci, Myla ! Mais il faut que tu saches que lorsque débarquèrent les colons dont nous parlions, ces noms n'existaient pas, on parlait alors de Temps Universel et d'autres inepties du même genre .

Tout de même, il faut reconnaître que ces gens avaient été sévèrement sélectionnés, c'étaient des hommes et des femmes courageux qui eurent tôt fait de s'adapter à la planète en essayant de ne pas reproduire les funestes erreurs commises sur Mère .

D'ailleurs, sur Mère, la situation ne s'arrangeait guère ! Les candidats à l'émigration devenaient de plus en plus nombreux et le mouvement

s'accélérait de jour en jour . Fort heureusement, Océania avait été plutôt délaissée au profit de planètes plus somptueuses et aux possibilités d'accueil plus étendues car si la vie menée sur Océania était très saine, elle était somme toute fort simple ! Vingt sept ans après la première la première vague, Océania n'était pratiquement peuplée que des tous premiers colons et de leurs descendants .

Le malheur voulut alors que l'on découvrit sur la Grande Ile un important gisement du minerai le plus recherché de l'Univers, la nouvelle s'ébruita très vite et Océania redevint d'un coup la cible privilégiée des émigrants !

Mais il est bien évident que ces nouveaux colons n'étaient pas de la trempe des premiers, il s'agissait de gens désireux de s'enrichir le plus vite possible, d'écumeurs de planètes sans foi ni loi .

Et encore, si tous ces prospecteurs n'étaient guère recommandables, ils entraînent bien vite derrière eux une faune qui l'était encore moins, une foule de charognards résolus à aider les prospecteurs à dépenser joyeusement un argent trop facilement gagné .

La situation devint très vite intenable, les Anciens qui se tenaient pour les seuls occupants légitimes de la planète se sentirent envahis, leur mode de vie était menacé par tous ces Nouveaux qui non contents de les dépouiller de ce qui leur revenait de droit, avaient ramené avec eux la caricature de tout ce que les premiers avaient voulu fuir .

Pour tout arranger, le gisement n'était pas aussi considérable qu'on avait bien voulu le dire, il était clair qu'il ne nourrirait plus longtemps la multitude des prospecteurs et de leurs parasites . Les Nouveaux commençaient donc à loucher fortement vers les autres îles en pensant, à tort d'ailleurs, qu'il n'y avait aucune raison pour que la Nature ne s'y soit pas montrée aussi clément .

Ils firent savoir haut et fort qu'ils trouvaient ridicule de cultiver des terres dont les entrailles recelaient, sans aucun doute, un métal béni des dieux, capable de faire la fortune de tous, Anciens et Nouveaux . Puis ils résolurent de transgresser le décret qui limitait l'émigration à l'Archipel de la Grande Ile .

..... Les représentants des prospecteurs qui transmièrent cette décision au Grand Conseil furent immédiatement abattus

Le point de non-retour avait été atteint, Océania allait connaître la guerre ! Et quelle guerre !! Elle fut effroyable

En deux semaines, Océania avait perdu les trois-quarts de sa population, plusieurs îles dont la Grande Ile avaient été littéralement pulvérisées, plusieurs autres rendues inhabitables pour l'éternité -ce sont les îles interdites-, tous les réseaux de communication avaient été détruits, la vie s'était entièrement désorganisée, tout s'effondrait !

La moitié des malheureux survivants périt encore dans les mois qui suivirent ce déchaînement des fureurs humaines .

Océania entra alors dans l'Ere du chaos, cet âge qui s'étendit sur près de 8 vies d'hommes dont on ne sait que peu de choses sinon que c'est à cette époque que s'est forgée la langue que nous parlons aujourd'hui et que les

océaniens, s'étant détournés de la science, conquièrent peu à peu les Savoirs de l'Esprit. Car s'il est une chose certaine, c'est bien que nos ancêtres avaient décidé de rompre radicalement avec ce passé qui leur avait coûté si cher, ils rendirent coupable de leurs malheurs tout ce qui structurait l'ancienne vie : la Science, la Raison et même l'appartenance à la grande Humanité.....Une civilisation était morte sans qu'une autre ne soit encore née.

Dans les premières années qui suivirent le carnage, plusieurs vaisseaux de l'extérieur se présentèrent en amis sur Océania, tous furent détruits ou ne trouvèrent leur salut que dans la fuite. Bientôt il n'y eut plus aucune visite, en fait, il est vraisemblable qu'on ne savait plus les détecter. On était d'ailleurs devenus incapables de détruire ces vaisseaux faute des énormes quantités d'énergie qu'absorbaient les anciennes armes.

On ne sait pas vraiment pourquoi les Hommes de l'Extérieur tolérèrent cela sans réagir mais on suppose que ces vaisseaux étaient des robots inhabités et il est fort probable qu'Océania était devenue un immense champ d'observation sociale pour le reste de l'humanité. Nous sommes à peu près persuadés que notre évolution continue d'être observée à la loupe car nous avons perçu à plusieurs reprises l'écho de l'esprit humain dans les faisceaux d'énergie projetés sur notre monde.....L'artéfact trahit toujours son créateur."

En Fark, le pêcheur s'effaçait pour laisser place à l'homme qu'il était en profondeur : un Maître du Savoir, un de ces sages d'Océania dont l'esprit était capable de prodiges, un Grand Initié qui avait appris à libérer la puissance de la pensée. Mais le grand-père qu'il restait toujours, sentit que l'intérêt des enfants avait faibli, il reprit donc rapidement :

-Il est déjà tard il va bientôt falloir aller dormir ! mais je vous dirai quand même qu'il ne faut pas croire que l'Ere du Chaos était un âge d'or. La barbarie et les superstitions y régnaient sans partage. Pour s'en convaincre, il suffit d'aller visiter les archipels lointains qui n'ont jamais vraiment quitté cet âge, l'Archipel de l'Enfer par exemple est sans doute le dernier endroit où l'on trouve des pirates tous plus sanguinaires les uns que les autres oui cet âge devait vraiment être effroyable !
Bon, ça suffit pour ce soir nous continuerons demain, je vous raconterai comment Océania entra dans l'Ere Nouvelle et comment naquit la Confrérie des Maîtres du Savoir. Bonne nuit à tous !"

Contre tous les usages, Manak prit alors la parole :

-Père, excuse moi d'intervenir mais j'ai appris tout à l'heure une nouvelle troublante, il paraîtrait qu'Orwald le Fier, l'un des plus illustres de tes pairs, aurait disparu dans cet Archipel de l'Enfer, est-il vraiment possible qu'un Maître du Savoir puisse être tué par de vulgaires pirates ?"

Fark se rassit, perplexe, il lissa sa longue barbe grise et se résolut à répondre :

-Orwald n'a pas tout à fait disparu, il s'est - disons- retiré du monde des faitsc'est à mon tour de m'excuser mais la langue commune ne possède pas les mots qui me permettraient de t'expliquer clairement où est Orwald, les bonnes questions seraient d'ailleurs plutôt "comment et quand" En tous cas, pour répondre à ta question, il est tout à fait exclu qu'un simple mortel puisse porter un coup fatal à un Grand Initié. Le simple fait que tu formules cette hypothèse me montre combien tu es loin d'imaginer l'étendue des pouvoirs d'un Maître du Savoir mais ce n'est pas un reproche puisque nous essayons d'être aussi discrets que possible."

Maliwa, la mère de Myla, prit à son tour la parole :

-Il semblerait que maître Orwald n'avait pas le désintéressement que tu manifestes, on dit même que sa fortune était colossale, l'a-t-il léguée à la Confrérie ?

-Je vois que la médisance n'épargne pas les sages mais il est vrai que, dans les derniers temps, le Fier s'est employé à purger les archipels barbares de tous leurs pirates et assimilés. Il a ainsi "récupéré" des butins tout à fait considérables dont une bonne partie a déjà été employée par la Confrérie. Mais il faut bien reconnaître que ce qu'il a conservé représente encore une fortune tout à fait colossale, comme tu le disais ! Pourtant crois moi cette richesse est encore bien peu de chose par rapport à ce qu'il a vraiment à transmettre à son successeur et je te rappelles qu'Orwald n'est pas mort au sens commun du terme, il ne lègue donc pas, il transmet."

Manak, que le sujet passionnait, reprit :

-Pardonne moi d'avoir supposé un instant que tu ne sois pas au fait de la destinée d'un autre Maître du Savoir mais une chose me trouble, qui sera donc le successeur d'Orwald, qui pourra endosser un tel vêtement ?

-Il n'y a pas encore vraiment de réponse à ta question. Tu dois comprendre qu'une telle succession se mérite. Orwald a pressenti son successeur mais il a aussi prévu de le soumettre à de rudes épreuves avant de confirmer son choix. Il faut d'ailleurs que je vous dise que j'aurai un rôle à jouer dans la quête de ce Prétendant. Je vous quitterai donc bientôt pour gagner l'Archipel de l'Enfer."

Tout à son idée, Manak ne releva même pas l'annonce du départ de son père.

-Mais, père, pourrais tu nous dire qui est ce prétendant ?

-C'est un homme du sang d'Orwald, un de ces petits fils, il se nommeThorn le Preux !

2 . Océania . . . une aventure

Non, Fark n'est pas inconscient un Maître du Savoir pèse toujours ses mots Et c'est bien par ce qu'il sait que vous êtes pratiquement à pied d'œuvre qu'il a proclamé le nom du Prétendant, ce nom qui est le vôtre . Pourtant, vous ne réalisez pas encore très bien en quoi va consister votre quête ; vous vous demandez même si vous avez bien fait de suivre à la lettre ce message qui vous a été remis voilà déjà une semaine par un mystérieux inconnu .

Et si c'était une sinistre plaisanterie, vous auriez l'air fin dans cette auberge miteuse d'Hadès, la seule île à peu près civilisée de l'Archipel de l'Enfer sur laquelle vous avez débarqué il y a deux heures à peine, en ce dernier jour d'Am-ukh .

Par contre, si ce n'en était pas une ...

Vous faites alors ce que vous avez déjà fait cent fois depuis une semaine, vous ressortez ce fameux message pour le relire :

*D'Orwald le Fier à Thorn le Preux,
salut à toi !
Tu sais depuis l'enfance que j'appartiens à la
Confrérie, tu sais aussi que les Maîtres du
Savoir travaillent à dominer la matière et
les faits par l'esprit . J'ai le grand bonheur
de pouvoir accéder à un des degrés suprêmes
de cet art : réaliser ma propre
dématérialisation sans me dissoudre dans le
néant . Lorsque tu liras cette lettre j'aurai
déjà réalisé cette transformation, ce qui ne
signifie pas pour autant qu'il me sera
impossible d'intervenir dans ce continuum .
Et c'est heureux car, comme tout Grand Initié
accédant au Transcendant, je suis lié par un
devoir sacré : préserver la présence physique
de la Confrérie en ce monde . Ceci implique
que je choisisse un prétendant à ma
succession et que je vérifie son aptitude à
devenir un Maître du Savoir dans le respect
de nos lois . Je pense que tu as compris la
raison profonde de cette lettre : tu es le
Prétendant que j'ai proposé à la Confrérie .
Mais je te préviens, si tu acceptes cette
charge, tu seras soumis à des épreuves qui
pourront t'être fatales . Le but qui t'est fixé
pour faire la preuve de ton intelligence et de
ton courage peut paraître simple, il te
faudra pénétrer là où j'ai entreposé mes
richesses . Il s'avérera difficile à atteindre,
tu peux me croire !*

*Si tu t'estimes digne de tenter l'aventure, suis scrupuleusement
les instructions suivantes :*

-Rends toi sur Hadès avant que ne commence Am-aya .

*-Le premier jour de Voha, rends toi au port, un bateau t'y
attendra .*

-Arme le et prends la mer le jour même .

Les explications complémentaires te seront fournies sur Hadès .

*Avec cette lettre, mille pièces d'or t'ont été remises, elles sont
destinées à couvrir ton voyage et la préparation de l'expédition*

Tu as toute ma confiance, ne la déçois pas !

ORWALD

Pourtant il n'y a pas de doute, c'est bien l'écriture d'Orwald et les mille pièces d'or étaient tout à fait réelles -étaient-car vous avez déjà dû entamer votre pécule pour arriver jusqu'ici et payer d'avance l'aubergiste . Il vous reste donc 896 écus . Vous vous apprêtez à aller dormir lorsque vous entendez frapper à votre porte . Vous ouvrez ...personne ! par contre, une enveloppe est déposée sur le sol, vous la décachetez, elle contient ce court et sibyllin message :

Le C.... est le but .

Fark est irascible mais il peut t'aider .

La clé des elfes .

**Pour que la lumière soit vraiment utile, il faudra
savoir remonter .**

Avec Am-aya, mouttu ta quête !

Point de retour sans réussite .

3. Déroulement du jeu

3.1) Contexte 1 : Préparation de l'expédition

Vous pourrez y embaucher votre équipage, acheter la nourriture, les munitions et les objets que vous souhaitez. Il vous suffira de suivre les indications qui seront affichées, notez toutefois les précisions suivantes :

EQUIPAGE

- Vous pouvez n'embaucher personne en tapant directement **ENTREE**
- La composition de l'équipage interviendra dans la suite du jeu


ACHATS DIVERS

- Nourriture (rep. A) : chaque portion coûte une pièce d'or, vous consommerez automatiquement une portion par jour et par personne ; lorsque la nourriture sera épuisée, chaque membre de l'expédition perdra 5 points de vie par jour.
- Munitions (rep. B) : un boulet coûte 5 pièces, vous pouvez en acheter 56 au maximum.
- Autres objets (rep. C à L) : vous pouvez ne rien acheter en tapant seulement **ENTREE**, sinon sélectionnez les par leurs repères (4 objets au maximum).

RECAPITULATIF

il permet de valider vos choix après les avoir rappelés. Si vous êtes d'accord, tapez **O**, vous passerez alors au contexte 2 ; si vous souhaitez modifier ou corriger l'un de vos choix, frappez **N**, vous recommencerez alors toute cette phase.

NOTES SUR LES MESSAGES

- L'apparition d'une flèche clignotante en vidéo inverse, à droite de la fenêtre d'écriture () signifie que l'exécution du programme est suspendue jusqu'à ce que vous frappiez n'importe quelle touche autre que **BASIC**, **SHIFT** ou **ENT**. Cette convention sera valable pour tout le jeu ; cette flèche suit généralement un message, la mise en pause étant destinée à vous laisser le temps de lire.
- Le message "INCORRECT, RECOMMENCEZ" signifie que vous avez soit essayé de dépenser plus que vous n'avez, soit tenté d'acheter plus qu'il n'est permis (par exemple, plus de 56 boulets).

3.2) Contexte 2 : Navigation

3.2.1- PARTITION DE L'ECRAN

L'écran se partage en deux grandes zones : les 128 lignes du haut constituent la "zone de visualisation", les 72 lignes du bas sont affectées à la "zone d'indications".

La zone de visualisation :

Dans ce contexte, elle est partagée en deux fenêtres : à gauche, ce que vous voyez de votre bateau ; à droite, la carte de l'Archipel de l'Enfer, votre position y est repérée par une croix rouge.

La zone d'indications :

Elle comprend les fenêtres suivantes :

a)	b)	c)	d)	e)	g)	h)
f)						

a) Calendrier: affichage de la date (Attention au délai !).

b) Horloge : la vitesse des aiguilles dépend du "temps" choisi (cf plus loin), cette indication est complétée par la couleur du ciel.

c) Boussole

d) Vent : la flèche indique la direction du vent par rapport à celle du bateau, si elle pointe vers le haut vous êtes en vent arrière, vers le bas en vent debout, vers la gauche ou la droite en vent de côté. Le nombre situé en haut et à droite vous indique l'état de vos voiles (1 à 4). Lorsque vous êtes ancrés, ces informations sont occultées et une ancre est dessinée dans cette fenêtre.

e) Etat de l'équipage : pour chaque homme engagé, vous trouverez dans cette fenêtre un chiffre (de 1 à 4 au max.) qui servira de repère pour le désigner et une figurine qui indique son état ; cette figurine peut être : un bonhomme bleu, l'homme est sur le bateau
un bonhomme orange, l'homme est à terre
une croix noire, l'homme est mort.

f) Affichage de la commande demandée et de ses éventuels paramètres.

g) Affichage des messages qui vous sont adressés.

h) Etat général : Outre l'en-tête, cette fenêtre comprend 4 niveaux colorés, repérés B,P,V,A ; si un niveau tangente l'en-tête "ETAT", l'indicateur correspondant est à son maximum, si le niveau se situe juste au dessus de la lettre repère, l'indicateur est à zéro.

INDICATEUR	SIGNIFICATION	MAXIMUM
B	nombre de boulets	56
P	nombre de portions	896
V	total de vos points de vie	56
A	nombre de pièces d'or	896

3.2.2- REGLES DE NAVIGATION

Nota : Dans la suite de ce paragraphe, le signe (*) signifie que l'expression en majuscules qui le précède est une commande décrite en détails au paragraphe 3.2.3.

La première chose à faire est de LEVER L'ANCRE*, vous pourrez alors vous diriger selon n'importe laquelle des quatre directions cardinales (N,W,S,E) en appuyant sur la flèche correspondante.

La vitesse de votre bateau dépendra alors des paramètres suivants :

- L'état de vos voiles" (1 à 4 au max), pour l'augmenter, et donc aller plus vite, il vous faudra LARGUER LES VOILES*, pour le diminuer vous devrez BORDER LES VOILES*.

- "La direction du vent" par rapport à votre bateau (arrière, debout, de côté) qui dépend de la zone dans laquelle vous vous trouvez et de votre direction.

- "La force du vent" qui ne dépend que de la zone où vous êtes.

La combinaison de ces paramètres déterminera la distance parcourue par unité de temps mais vous pouvez aussi faire en sorte que le temps "jeu" se déroule lentement ou rapidement grâce à la fonction TEMPS*.

Suivez avec attention le déplacement du bateau sur la carte car si vous percutez une île, vous vous y échouerez ! Mais il vous faudra quand même vous approcher des îles si vous souhaitez y ACCOSTER* et les explorer. Pour ce faire, vous devrez JETER L'ANCRE* à proximité de l'île choisie après avoir réduit l'état de vos voiles à 1.


3.2.3- COMMANDES ACTIVES DANS CE CONTEXTE

Les commandes sont toutes décrites de la même façon :





Touche(s) : où est (sont) indiquée(s) la (les) touche(s) à presser pour activer la commande ; le signe "&" inséré entre deux désignations de touche signifie que ces deux touches doivent être pressées simultanément.

Libellé : il s'affichera en zone f) (cf 3.2.1)

Commentaires : sans.....commentaires.

Touche(s) :    

Libellé : -néant-

Commentaires : Ces touches permettent de sélectionner la direction du bateau :  pour aller vers le nord(N),  pour aller vers l'ouest(W),  pour aller vers le sud(S),  pour aller vers l'est(E).

Touche(s) : BASIC & T

Libellé : TEMPS RAPIDE ou TEMPS LENT

Commentaires : Cette commande permet de changer le mode temporel de navigation, en mode rapide le temps semblera défilier 64 fois plus vite qu'en mode lent. Si vous êtes en mode lent, l'activation de cette commande vous fera passer en mode rapide et réciproquement.

Touche(s) : BASIC & R

Libellé : REMONTER L'ANCRE

Commentaires : Il est bien évident que pour que cette commande soit active, il faut que vous soyez ancrés ; dans le cas contraire, un message d'erreur apparaîtra. Cette commande fera apparaître les informations relatives au vent en d) (cf 3.2.1).

Touche(s) : BASIC & J

Libellé : JETER L'ANCRE

Commentaires : Il est nécessaire que vous ayez préalablement bordé vos voiles jusqu'à ce que l'état des voiles vaille 1. Une ancre apparaîtra en d).

Touche(s) : BASIC & L

Libellé : LARGUER LES VOILES

Commentaires : Cette commande augmente d'une unité l'état des voiles sauf si vous êtes déjà au maximum (=4 si votre bateau n'a subi aucun dommage).

Touche(s) : BASIC & B

Libellé : BORDER LES VOILES

Commentaires : Diminue d'une unité l'état des voiles sauf si vous êtes déjà au minimum (=1).

Touche(s) : BASIC & A

Libellé : ACCOSTER (*questions complémentaires)

Commentaires : Cette commande vous permet de débarquer sur une île à condition que vous soyez ancrés à proximité. Après avoir affiché "ACCOSTER", le programme vous pose la question : "DEBARQUEZ VOUS SEUL ? (O-N)" (affichée en f), si vous pressez la touche O, vous vous retrouverez seul sur l'île ; si vous pressez N, une nouvelle question vous sera posée : "QUI VIENT AVEC VOUS ?", vous devrez alors désigner les membres vivants de votre équipage qui débarqueront avec vous. Vous taperez donc la suite

des chiffres qui leurs correspondent (cf 3.2.1 e)) puis vous presserez la touche **ENTREE** .

Touche(s): **STOP**

Libellé: **ABANDON**

Commentaires: Cette commande vous permet d'abandonner la partie en cours et de recommencer une nouvelle partie à son début .

3.3) Contexte 3 : Evénements maritimes

3.3.1- PARTITION DE L'ECRAN

identique à celle du contexte 2 (cf 3.2.1) .

Le cadre extérieur devient rouge .



3.3.2- DESCRIPTION DU CONTEXTE

En naviguant, il est possible que vous pénétriez dans une zone à risque comportant une épreuve à subir . Il ne vous sera pas possible de quitter cette zone sans avoir terminé ladite épreuve .



Il pourra s'agir de deux types d'épreuves :

- Tempête, vous n'aurez rien à faire d'autre qu'à prier pour en sortir vivant
- Rencontre d'ennemis, il vous faudra les combattre en utilisant les commandes décrites au paragraphe suivant . Eux aussi sont armés, ils peuvent donc endommager votre bateau et même le couler .

3.3.3- COMMANDES ACTIVES DANS CE CONTEXTE

Touche(s):  

Libellé: - néant -

Commentaires:  permet de déplacer votre bateau vers la droite,
 provoque un déplacement vers la gauche .

Touche(s): **EFF**

Libellé: - néant -

Commentaires: Tir au canon . Le tir s'effectuera dans l'axe de votre bateau, si rien n'est en face, une gerbe apparaîtra .

Nota : Aucune commande n'est active pendant une tempête (cercles concentriques en d) - cf 3.2.1 -)

3.4) Contexte 4 : Ile

3.4.1- PARTITION DE L'ECRAN

La "zone d'indications" est identique à celle des contextes précédents (cf 3.2.1) .

La "zone de visualisation" ne comprend plus qu'une fenêtre occupant toute la largeur de l'écran . On y verra le décor de l'île considérée et les personnages qui y évoluent .

3.4.2- DESCRIPTION DU CONTEXTE

Le signe (*) renvoie au paragraphe suivant .

Vous vous retrouvez sur cette île après l'exécution de la commande **ACCOSTER** (cf 3.3.3) . Chaque homme, y compris vous même, se distingue à la couleur de ses vêtements ; les vôtres sont rouges et noirs (vous êtes le seul, en particulier, à avoir des chaussures rouges) ; ceux des autres membres de l'équipage sont réaffectés à chaque partie .

Vous allez pouvoir faire aller en avant ou en arrière autant de marcheurs que vous souhaitez . Les marcheurs sont toujours situés à droite . Tous les hommes qui, en partant de la droite, sont juste les uns derrière les autres forment une "file" . Il est possible de redéfinir l'ordre des hommes dans celle-ci grâce à la commande **FILE*** .



Vous pourrez aussi manipuler les objets que vous possédez avec les commandes **SORTIR***, **RANGER***, **JETER*** et **ACTION*** ; la commande **PRENDRE*** vous permettra d'acquérir des nouveaux objets . Enfin vous saurez ce que vous possédez grâce à la commande **INVENTAIRE*** .

3.4.3- COMMANDES ACTIVES DANS CE CONTEXTE

Touche(s): 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5



Libellé: **NOMBRE DE MARCHEURS *m***

Commentaires: Sélection du nombre de marcheurs - Vous avez pu embaucher 4 hommes au maximum, si vous débarquez tous, vous pouvez donc être au maximum 5 . Juste après avoir débarqué, tous les hommes à terre (soit *n* personnes) sont considérés comme "marcheurs", vous pouvez modifier le nombre de ceux-ci en tapant le nombre "*m*" de votre choix, compris entre 1 et *n* . Si vous tapez un nombre supérieur à *n*, la commande ne sera pas prise en compte .

Touche(s):  ou 

Libellé: - néant -

Commentaires: Déplacement des *m* marcheurs (rappel: les marcheurs sont toujours les hommes situés les plus à droite de l'écran) .

 provoque un déplacement vers la droite de l'écran (marche en avant) et  un déplacement vers la gauche de l'écran (marche en arrière) .

Touche(s): F

Libellé: FILE (ORDRE DANS LA)

Commentaires: Cette commande permet de modifier l'ordre des *f* hommes qui, en partant de la droite, sont situés immédiatement les uns derrière les autres (sans espace entre eux) et forment ainsi une file de *f* personnes, notez que *f* n'est pas nécessairement égal à *m*.

Elle provoque d'abord l'affichage de : "ORDRE ACTUEL:" suivi de la liste des *f* hommes constituant la file, désignés par leur repère numérique (cf 3.2.1 e) et 3.3.3 ACCOSTER), si vous êtes dans cette file, vous êtes désignés par le repère 0 (zéro).

La mention "NOUVEL ORDRE:" s'affichera, vous devrez alors entrer les mêmes repères numériques que ceux qui viendront d'être affichés après ORDRE ACTUEL mais dans un ordre éventuellement différent.

Exemple:

ORDRE ACTUEL : 0412

NOUVEL ORDRE : 4210 (ou encore 0124, 2014, 1240etc)

(Dans cet exemple *f*=4)

Le changement s'effectuera automatiquement dès que vous aurez entré les *f* repères numériques corrects et *m* deviendra alors égal à *f*.

Cette commande vous servira, en particulier, à quitter ou à prendre la tête de la colonne.

Touche(s): I

Libellé: INVENTAIRE

Commentaires: Cette commande provoque l'affichage en g) -cf 3.2.1- de la liste des objets que vous possédez (4 au maximum). Un repère numérique est affecté à chaque objet.

Touche(s): S

Libellé: SORTIR UN OBJET

Commentaires: Si vous n'avez rien en main, cette commande a d'abord le même effet que INVENTAIRE puis la question "LEQUEL ?" apparaît sous le libellé, vous devrez alors entrer le repère correspondant à l'objet choisi.

Si vous avez déjà un objet en main, le programme vous indique lequel en g) -cf 3.2.1-, vous devrez le RANGER.

Touche(s): R

Libellé: RANGER (+objet tenu en main)

Commentaires: Cette commande vous permet de vous libérer les mains pour SORTIR ou PRENDRE un objet en rangeant celui que vous tenez.

Touche(s): J

Libellé: JETER UN OBJET

Commentaires: Vous pouvez ainsi vous débarrasser d'un objet dont vous n'avez plus besoin, par exemple pour PRENDRE un nouvel objet alors que vous en avez déjà 4. L'objet à jeter doit être tenu en mains. Attention car vous ne pourrez pas le récupérer.

Touche(s): P

Libellé: PRENDRE UN OBJET

Commentaires: Cette commande vous permet de vous approprier un objet du décor, si cela vous est permis ! Vous devez avoir les mains libres et ne posséder au maximum que 3 objets (celui que vous prendrez faisant le quatrième).

Touche(s): A

Libellé: ACTION (+objet tenu en main)

Commentaires: Cette commande provoque l'action correspondant à l'objet que vous tenez : couper avec le couteau, allumer la lanterne, lancer la corde etc.

Touche(s): E

Libellé: EMBARQUER

Commentaires: Provoque l'embarquement des hommes à terre et donc le passage en contexte 2. Cette commande peut être inhibée pendant certaines phases.

Touche(s): STOP

Libellé: ABANDON

Commentaires: Se reporter à la description de cette commande en 3.3.3

3.5) Changement de contexte

Le tableau suivant récapitule les changements de contexte possibles et ce qui les provoque (les caractères gras correspondent aux commandes, X indique que le passage est impossible)

Cont. arrivée Cont. départ	1	2	3	4
1	-	validation choix(0)	X	X
2	STOP	-	automatique	BASIC & A
3	X	automatique	-	X
4	STOP	E	X	-

4. Mémento des commandes

4.1) Chargement du programme

- Rembobinez la bande
- Mettez le magnétophone en LECTURE
- Tapez RUN
- Pressez la touche ENTER

4.2) Commandes - Tableau récapitulatif

Commande	Libellé	Contexte(s)	S de réf.
↑	(aller vers le nord)	2	3.2.3
←	(aller vers l'ouest)	2	3.2.3
↓	(aller vers le sud)	2	3.2.3
→	(aller vers l'est)	2	3.2.3
BASIC & T	TEMPS RAPIDE TEMPS LENT	2	3.2.3
BASIC & R	REMONTER L'ANCRE	2	3.2.3
BASIC & J	JETER L'ANCRE	2	3.2.3
BASIC & L	LARGUER LES VOILES	2	3.2.3
BASIC & B	BORDER LES VOILES	2	3.2.3
BASIC & A	ACCOSTER	2	3.2.3
STOP	ABANDON	2,4	3.2.3
→	(aller vers la droite)	3	3.3.3
←	(aller vers la gauche)	3	3.3.3
EFF	(tirer au canon)	3	3.3.3
1 2 3 4 5	NOMBRE DE MARCHEURS	4	3.4.3
→	(faire avancer les marcheurs)	4	3.4.3
←	(faire reculer les marcheurs)	4	3.4.3
B	FILE (ORDRE DANS LA)	4	3.4.3

(suite du tableau)

Commande	Libellé	Contexte(s)	S de réf.
I	INVENTAIRE	4	3.4.3
S	SORTIR UN OBJET	4	3.4.3
R	RANGER (l'objet tenu)	4	3.4.3
J	JETER (l'objet tenu)	4	3.4.3
P	PRENDRE UN OBJET	4	3.4.3
A	ACTION (relative à l'objet tenu)	4	3.4.3
E	EMBARQUER	4	3.4.3

Notes : - Les libellés entre parenthèses ne sont pas affichés lors de l'exécution de la commande.

- Rappel des contextes :

1 = Phase préparatoire

2 = Navigation

3 = Evénements maritimes

4 = Iles

- L'affichage clignotant d'une flèche en vidéo inverse suite à un message signifie que l'exécution du programme est suspendue jusqu'à ce que vous ayez pressé toute touche autre que BASIC, SHIFT ou CRT.

OCEANIA

Copyright MICROIDS Novembre 1985

Le logiciel, toutes les images qu'il génère et sa documentation sont protégés par la loi du 11 mars 1957.

Tous les droits de reproduction, de traduction, d'adaptation et de location sont réservés pour tous pays.