

CAP HORN

CAP HORN est un jeu de simulation et d'action. Votre but : acheter l'un des 3 chalutiers flambants neufs qui vous sont proposés en début de partie :

- _ le mini chalutier à 45.000 F (choix n°1)
- _ le chalutier à 55.000 F (choix n°2)
- _ le maxi chalutier à 65.000 F (choix n°3)

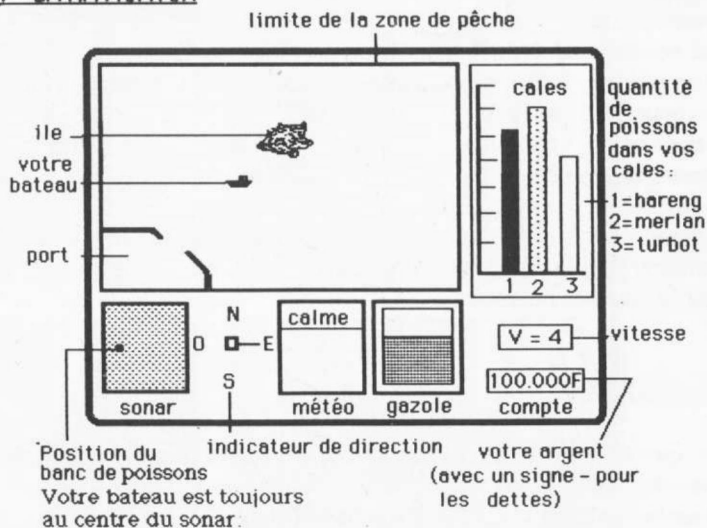
Après avoir choisi votre objectif (selon votre choix, vous avez droit à un nombre donné de sorties en mer et de filets), il vous faudra pêcher avec votre vieux bateau, le plus de poissons possible, tout en évitant les mines ainsi que les orques, puis ramener vos prises au port pour les vendre au meilleur prix. Mais attention à la concurrence !

Vous disposez en début de partie d'un capital de 10.000 F.

Le jeu comporte 3 phases :

- _ la navigation
- _ la pêche
- _ la vente.

1 - LA NAVIGATION



Aux commandes de votre navire, vous partez à la recherche des bancs de poissons. En début de partie, le bateau que vous pilotez est au port. Pour en sortir, suivez les consignes indiquées sur l'écran: choisissez votre vitesse initiale (touches 1,2 ou 3) puis choisissez votre direction (touches + ou -), puis tapez ENTREE pour démarrer.

Attention, évitez à tout prix les digues du port, les côtes de l'île, ainsi que les limites de la zone de pêche : à chaque collision, le dépannage coûtera 2.500 F (tapez ENTREE pour repartir).

Surveillez également votre jauge de gazole: en cas de panne, le remorquage jusqu'au port vous coûtera la somme de 7.500 F (tapez ENTREE pour repartir). Les banques n'accepteront pas de vous faire crédit au delà de 10.000 F.

Une fois la sortie du port réussie, vous guidez votre navire à travers la zone de pêche. Utilisez les touches + ou - pour changer de direction et les touches ↑ et ↓ pour accélérer et ralentir. La vitesse maximale de votre navire est de 8 noeuds. Des indicateurs (voir l'écran) sont là pour vous renseigner sur la vitesse et la direction de votre navire, ainsi que sur le niveau de gazole.

Attention, pour faire le plein de gazole et vendre le poisson, il vous faut retourner au port.

Le sonar vous indique les bancs de poissons (point rouge) qui peuvent se trouver à proximité. La position de votre bateau est toujours au centre du sonar. Lorsqu'un banc apparaît sur votre écran sonar, positionnez-vous juste au-dessus en pilotant votre navire de manière à amener le point rouge au centre du sonar. Vous entrez alors automatiquement dans la phase de pêche.

Sachez que les conditions météorologiques ont une influence sur la difficulté de la pêche ainsi que, comme nous le verrons plus tard, sur le cours du poisson.

2 - LA PECHE

Au cours de cette phase, vous pêchez 3 types de poisson (rouge: hareng; vert: merlan; jaune: turbot) au moyen de votre filet noir. Pour le déplacer, utilisez les touches flèches:

Évitez à tout prix les orques: ils risquent de déchirer votre filet qui sera alors remplacé si toutefois il vous en reste. Utilisez contre les orques votre rayon laser (situé au milieu du filet, touche "barre espace") pour les empêcher de dévorer les poissons qui sont en nombre limité.

Évitez également les mines qui videront une partie de vos cales en cas d'explosion.

Sur le haut de l'écran, à droite du bateau, un histogramme indique la quantité de poissons qui se trouvent dans votre filet. Lorsque le filet est plein, positionnez-vous juste au-dessous et à l'arrière de votre navire. La vidange du filet dans les cales s'effectue automatiquement et prend un certain temps. Baissez alors le filet pour reprendre la pêche.

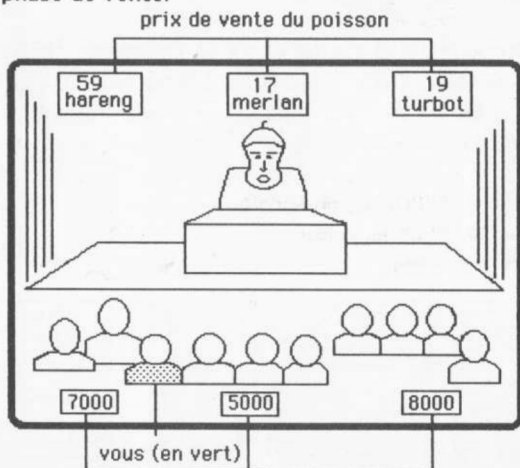
Attention, le nombre de poissons est limité. Si vous n'êtes pas assez rapide, il ne vous en restera plus!

Pour sortir de la phase de pêche, tapez sur la touche "S".

3 - LA VENTE

Pour entrer dans la phase de vente du poisson, il vous faut retourner au port.

Après avoir effectué le plein de carburant en utilisant la touche 1 (si vous l'avez décidé, sinon tapez ENTREE), vous vous retrouvez dans la phase de vente.



nombre de harengs, de merlans, de turbots dans vos cales

Vous êtes de dos en vert, au milieu des autres pêcheurs venus vendre leur cargaison. Le cours du poisson évolue pendant la vente et dépend notamment de la météo: plus la mer est agitée, plus le cours sera élevé. La vente s'effectue successivement pour chaque type de poissons.

Au début, le cours du hareng apparaît en haut, à gauche de l'écran. Le cours évolue alors à la hausse. Tapez ENTREE lorsque vous décidez de vendre. Attention, si vous tardez trop, un autre pêcheur vendra sa propre marchandise. Lorsqu'une vente est réalisée, la couleur du pêcheur vendeur apparaît au dessus du prix de vente. Bien sur, cette couleur sera verte si vous êtes l'heureux vendeur. C'est ensuite la vente du merlan dont le cours apparaît en haut, au centre de l'écran. Puis c'est enfin la vente du turbot (cours en haut, à droite de l'écran).

Si à la fin de ce tour, vous n'avez pas vendu toute votre cargaison, vous avez droit à un autre tour complet de vente et ainsi de suite. Mais attention, le cours initial du poisson en début de chaque tour a tendance à diminuer !

Dès que vos cales sont vides et si vous n'avez pas encore atteint votre objectif, vous revenez automatiquement en phase de navigation.

Attention, lorsque votre capital descend à moins de -10.000 F, les banques ne vous font plus crédit. Vous irez alors tout droit en prison... Vous saurez certainement éviter d'en arriver à cette triste situation !

BONNE PECHE !

IMPERIALIS

IMPERIALIS est un jeu de simulation et de stratégie.

Les 2 superpuissances- USA et URSS- s'affrontent pour la domination de la planète. L'objectif de chaque superpuissance est de conquérir des zones d'influences à travers le monde. Le joueur gagnant est celui qui possède en fin de partie le dispositif de domination le plus puissant. IMPERIALIS se joue à 2, ou bien seul contre l'ordinateur; dans les 2 cas, le joueur choisi son camp. Lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, il existe 3 niveaux de difficulté. La partie se déroule par simulations successives qui comportent 3 étapes:





Etape 1- Prise de décisions

Etape 2- Carte mondiale du rapport de forces

Etape 3- Informations et analyse du rapport de forces.

ETAPE 1 - PRISE DE DECISIONS

C'est une étape individuelle: à tour de rôle, les 2 joueurs vont au clavier taper leurs décisions. Chaque joueur peut, à chaque période, prendre jusqu'à 5 décisions. Il dispose au total de 9 actions possibles qu'il peut mener dans 24 régions du monde.

U.S.A.  P.N.B. : 2000 budget : 95 <input type="text" value="% 4,7"/>  eco.  pol.	pot. mil. 95 DECISION N° 2 <input type="text" value="action ?"/>	 pot. mil. espion. infiltr. aid. req. guerilla base flotte blocus interv. arreter
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1 / Les actions

1- Augmentation du potentiel militaire: cette décision concerne l'ensemble des forces et ne s'exerce pas dans un lieu particulier. Elle renforce l'impact des actions menées sur le terrain. Le rapport des potentiels des 2 pays apparaît dans la partie information (étape 3).

2- Espionnage: permet au joueur qui l'emploie de connaître dans un lieu, quelle sera l'efficacité d'une action qu'il pourra y mener; pour augmenter la réceptivité du lieu, et donc l'efficacité d'une action, une "infiltration" est nécessaire. De plus, l'espionnage permet de connaître les actions en cours menées par son adversaire dans le lieu. Si l'espionnage est mené dans l'une des 2 superpuissances, 3 tableaux comparent les potentiels militaires, les situations économiques ainsi que les situations politiques des 2 pays.

3- Infiltration: action politique clandestine ou subversive qui permet de "préparer le terrain" et de renforcer l'impact d'une action plus directe (aide au régime ou guérilla..) qui serait menée ultérieurement. Attention quelque soit son ampleur, elle ne peut suffir à prendre le contrôle d'un lieu.

4- Aide aux régimes: permet, selon son ampleur et le rapport de forces local, de prendre le contrôle d'un lieu et d'en faire un satellite.

5- Guérilla: action de même effet pour des situations locales différentes. Par exemple quand le joueur cherche à détruire l'influence de l'ennemi (point clignotant ennemi).

6- Base: l'implantation d'une base renforce l'appartenance d'un lieu à l'une des superpuissances. Son implantation n'est possible que si le lieu est déjà acquis au pays (point fixe à la couleur du pays).

7- Flotte: l'arrivée d'une flotte dans un océan renforce les actions menées dans les pays riverains, mais en contrepartie, son départ atténue l'influence locale dans la zone d'origine. Chaque joueur dispose de 5 flottes réparties au début du jeu dans chacun des 5 océans.

8- Blocus: il sert à couper les relations d'un lieu satellite avec son "protecteur" et réduit fortement l'influence de l'adversaire dans celui-ci. L'auteur d'un blocus doit avoir une supériorité numérique de 2 flottes au moins, en prenant en compte les flottes des océans voisins du lieu visé.

9- Intervention directe: action militaire offensive pour l'appropriation d'un lieu. En cas d'échec, la présence de l'adversaire dans le lieu s'accroît. Attention, un intervention dirigée directement contre l'autre superpuissance est un cas de guerre mondiale et clos la partie par destruction mutuelle. Dans ce cas, le perdant de la partie est l'attaquant sauf si sa supériorité générale est véritablement écrasante.

Issue de l'intervention: L'issue dépend du rapport des forces qui est exprimé avant le déclenchement de chaque intervention par un tableau de comparaison entre les deux superpuissances. Ce tableau apparait dans l'étape 3 (Informations et analyse du rapport de forces). Le modèle prend en compte 4 éléments: la puissance militaire, les flottes en présence dans les océans voisins, l'implantation régionale (dans les lieux voisins), et l'implantation locale (dans le lieu concerné). Ce dernier élément a, bien sur, une importance double sur l'issue du combat.

II / Théâtre de l'affrontement

Dans IMPERIALIS, le monde est divisé en 24 lieux:

.U.S.A.	.Amérique Sud Atlantique	.Afrique Australe
.U.R.S.S.	.Amérique Sud Pacifique	.Asie Sud
.Europe Ouest	.Moyen Orient	.Asie Sud-Est
.Europe Est	.Péninsule Arabique	.Océan Indien
.Japon	.Corne Afrique	.Atlantique Nord
.Chine	.Afrique Nord	.Atlantique Sud
.Caraïbes Cuba	.Afrique Ouest	.Pacifique
.Amérique Centrale	.Afrique Centrale	.Méditerranée

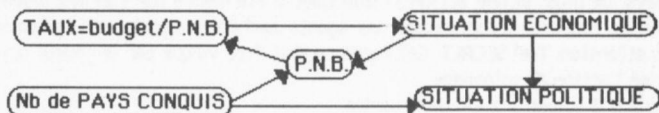
Europe de l'Ouest et Japon font, dès le départ, partie de la zone d'influence américaine; l'Europe de l'Est de la zone d'influence soviétique. Il est donc possible dès le début du jeu d'implanter des bases dans ces pays. Néanmoins, dans ce jeu comme dans la réalité, rien n'est définitivement acquis: la présence d'une puissance dans un lieu tend naturellement à diminuer. Il faut donc toujours soutenir vos actions dans les lieux qui vous sont chers! De même, n'hésitez pas à "attaquer" des lieux conquis par l'adversaire: les renversements de situation sont toujours possibles!

III / Ressources financières

"L'argent est le nerf de la guerre": chaque action nécessite l'engagement d'un budget important. Certaines actions ont un budget imposé, d'autres sont libres. Les capacités d'action et d'intervention des 2 superpuissances sont limitées par leurs capacités financières: elles ne peuvent consacrer aux budgets militaire et extérieur plus de 10% de leur Produit National Brut (P.N.B.), sans mettre en péril leur équilibre économique et, en conséquence, leur situation politique.

De même, un taux (dépenses/P.N.B.) inférieur à 10% a tendance à améliorer la situation économique du pays. Ce taux (présenté en encadré dans la partie gauche de l'écran), évolue en temps réel et guide le joueur dans ses décisions. Sur la partie gauche, en bas de l'écran, un tableau de bord renseigne le joueur sur sa situation économique et politique. L'indice politique conditionne son maintien au pouvoir et dépend de la situation économique ainsi que du nombre de lieux possédés. En cas de destitution d'un joueur, la partie se termine.

En outre, plus un pays possède de lieux à travers le monde, plus son P.N.B. augmente. Le schéma suivant résume les interactions entre les paramètres décrits ci-dessus:



IV / Procédures de décisions

La procédure à utiliser est précisément décrite sur votre écran:

- 1- Choisir sur la droite de l'écran l'action décidée en déplaçant la "main" avec les touches puis taper ENTREE.
- 2- Choisir ensuite de la même façon le lieu où se déroulera cette action puis taper ENTREE.
- 3- Pour les actions à budget variable, choisir le montant du budget en utilisant les touches

Actions à budget fixe:

espionnage
base
flotte
blocus
intervention directe

Actions à budget variable:

potentiel militaire
infiltration
aide aux régimes
guérilla

ETAPE 2- CARTE DU RAPPORT DES FORCES MONDIAL

Cette carte du monde décrit les positions en présence.

Elle indique:

- la position des flottes des 2 grands.(bateaux bleus et rouges)
- les pays convoités : .point clignotant bleu clair pour USA
.point clignotant magenta pour URSS
- les pays acquis et sans base: .point fixe bleu clair pour USA
.point fixe rose pour URSS
- les bases militaires: .point fixe bleu foncé pour USA
.point fixe rouge pour URSS

Le processus d'expansion passe donc par ces 3 phases successives:

- 1° clignotement, à la couleur du pays en cours d'implantation.
- 2° point fixe couleur pâle, à la couleur du pays dominant.
- 3° point fixe couleur foncée indiquant une base installée.

Sur cette carte apparaît également l'intervention directe symbolisée par la trajectoire d'un missile (point jaune). Pour passer à la suite, taper ENTREE.

ETAPE 3 - INFORMATION ET ANALYSE DU RAPPORT DES FORCES

Un menu avec 3 possibilités vous est proposé:

- Choix n°1 (taper 1): Ce choix conduit à la présentation des rapports de forces dans les 5 grandes régions suivantes: Afrique, Moyen Orient, Amérique du Sud, Amérique Centrale, Asie.
- Choix n°2 (taper 2): Information et suite. L'écran indique les potentiels militaires relatifs des 2 superpuissances, et, lorsque la situation l'exige, des informations d'ordre général concernant la situation économique ou politique du pays. De plus, si une action d'espionnage a été menée par l'un des joueurs, le ou les rapports d'espionnage des agents secrets apparaissent également. Mais attention: TOP SECRET. Cet écran ne doit être vu que par le joueur qui a réalisé l'action d'espionnage.
- Choix n°3 (taper 3): Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui possède les plus grandes ressources et le dispositif stratégique le plus puissant, indiqués par un dernier bilan à l'échelle de la planète. Sont pris en compte, par importance décroissante:

- Nombre de bases
- Nombre de lieux acquis
- Potentiel militaire (noté sur 10)
- Situation économique (notée sur 10)
- Situation politique (notée sur 10)

La partie peut s'achever aussi en cas de conflit mondial (cf 9- Intervention directe) ou lorsque la situation politique de l'une des superpuissances devient désastreuse.

- SAN PABLO -

SAN PABLO est un jeu de simulation qui se joue seul contre l'ordinateur. 2 niveaux de difficulté sont possibles.

Le joueur tient le rôle du chef du village mexicain SAN PABLO, élu pour 10 ans. Durant cette période, il doit assurer la survie de sa population dans les meilleures conditions possibles.

3 personnages essentiels prennent la parole à différentes étapes du jeu:

- JOSE RIMENEZ: porte-parole des villageois.
- CAFARD FEBRILE: sorcier indien dont les services peuvent se révéler précieux.
- RAMON LOPEZ: chef d'une redoutable bande de desperados qui parfois pillent les ressources du village.

DEROULEMENT DU JEU


Le jeu se déroule en 3 phases:


- 1- Prise de décisions.
- 2- Résultats et événements d'une année.
- 3- Fin de la partie et verdict du Conseil des Sages



Au début du mandat, SAN PABLO compte 100 habitants et bénéficie d'un capital d'arpents de terres et de sacs de grains: ce capital équivaut à 20.000 sacs (le sac de grains étant l'unité de richesse). Ces ressources en hommes et grains évoluent au cours du jeu et leur montant apparaît au début de chaque année.

1- TABLEAUX DE DECISIONS

1° tableau de décision

DECISIONS AN 4	
Population	: 112
Arpents	: 10000
Prix de l'arpent	: 16
Sacs de grains	: 2300 
Achats de terres	: 200
Ventes de terres	: 0
Cultures	: 1000
Alimentation	: 1120
Tapez ENTREE	



Le joueur prend une série de décisions (taper la valeur choisie, puis "entrée"). La touche  permet de revenir en arrière d'un caractère en cas d'erreur, tandis que  efface tous les chiffres introduits sur la ligne. Si le joueur tape "ENTREE" sans autre valeur, l'ordinateur prendra par défaut la valeur 0.




- Achat de terres : inscrire ici le nombre d'arpents désirés. Le cours de l'arpent varie d'une année à l'autre et peut prendre toutes les valeurs comprises entre 10 et 20 sacs de grains.


- Vente de terres : la vente de terres est limitée à la superficie possédée par le village, et se fait au prix indiqué à l'écran.

- Cultures : entrer ici le nombre d'arpents que l'on souhaite cultiver. Un villageois peut exploiter raisonnablement à lui seul 10 arpents. D'autre part, un demi sac de grains est nécessaire au semis de chaque arpent.

- Alimentation : on compte par an et par habitant, environ 10 sacs de grains. Il faut toutefois tenir compte de la charge de travail aux champs. Une alimentation plus copieuse se traduira par un taux de natalité plus élevé.

2° tableau de décisions:

DECISIONS AN 4	
Sacs de grains :	700 
Pour une année :	
un mercenaire coûte :	100 
un sorcier coûte :	500 
Nombre de mercenaires :	10
Un sorcier (O/N) :	0
Satisfait (O/N) ?	



Pour protéger le village, le joueur peut engager à l'année (moyennant une certaine quantité de grains) des mercenaires et un sorcier :

- Les mercenaires, plus forts que les villageois défendent SAN PABLO des attaques des desperados. Chaque mercenaire équivaut à peu près en force, à 2 villageois, et un desperados à 3 villageois.

- Le sorcier CAFARD FEBRILE, par ses danses rituelles, éloigne les mauvais esprits responsables des dégâts causés par les épidémies et les sauterelles. Le joueur peut aussi consulter le sorcier pour ses précieux conseils avant les attaques des bandits.

2 RESULTATS ET EVENEMENTS D'UNE ANNEE

1° Evolution démographique : ce tableau présente graphiquement les naissances et les morts naturelles survenues au cours de l'année. Ces chiffres sont directement liés à l'étendue des terres cultivées ainsi qu'à l'alimentation des villageois.

2° Moissons : Le joueur voit s'entasser les sacs de grains récoltés. Il y a de bonnes et de mauvaises années, mais si les paysans sont en nombre insuffisant, ils ne pourront récolter tout ce qu'ils ont semés.

3° Les évènements extérieurs :

- Les catastrophes naturelles : un nuage de sauterelles peut anéantir la récolte de l'année. Différentes épidémies risquent de s'abattre sur SAN PABLO, faisant de nombreuses victimes.

- RAMON LOPEZ et sa bande de desperados : ceux-ci ont la mauvaise habitude d'attaquer le village après les moissons, quand les greniers sont pleins. Parfois, le joueur est prévenu en début d'année d'une attaque éventuelle. Quand celle-ci se confirme, un tableau vient rappeler les forces en présence: nombre de villageois, de mercenaires, de brigands, ainsi que la richesse en grains du village.

Le joueur qui a engagé CAFARD FEBRILE peut le consulter moyennant 500 sacs de grains pour connaître les prédictions du sorcier sur l'issue du combat. De son côté, RAMON LOPEZ peut vouloir négocier et annonce alors ses exigences (en sacs de grains).

Dans le cas d'un engagement, deux alternatives sont possibles:

- le repli (touche **R**) : aucune perte humaine n'est à déplorer, mais les bandits pilleront les greniers.

- la défense (touche **D**) : les chances de victoire dépendent de l'équilibre des forces engagées. Si les bandits gagnent, ils emporteront une grande partie de la moisson.

3 FIN DE LA PARTIE

A la fin du mandat, le Conseil des Sages décidera de la réélection du chef du village. Attention : si la totalité de la population est décimée au cours du jeu, la fin de la partie interviendra plus tôt que prévu. La décision du Conseil des sages peut être sévère et condamner le Chef à diverses peines. Par contre, le Conseil saura applaudir les bonnes décisions.

RECOMMANDATIONS D'UTILISATION DE VOTRE CASSETTE

Nous vous conseillons de :

- * Ne pas poser vos doigts sur la bande;
- * Ranger le logiciel dans sa boîte après usage;
- * Eviter les températures élevées, l'humidité, la proximité de champs magnétiques;
- * Eviter de manoeuvrer les touches du lecteur-enregistreur de programme (LEP) sans passer par le STOP;
- * Nettoyer régulièrement tous les organes en contact avec la bande (coton imbibé d'alcool à 90°).

GARANTIE

Cette cassette programme est garantie par COKTEL VISION.

Cette garantie couvre les éventuels défauts de fabrication touchant le support physique du programme (bande magnétique), ainsi que la duplication du logiciel et les vices cachés.

la durée de cette garantie est de 12 mois à compter de la date d'achat et tout logiciel défectueux sera échangé pendant cette période.

Toutefois, les droits attachés à cette garantie deviendraient caduques et sans effet en cas de mauvaise utilisation de la cassette, d'erreurs de manipulation, ou de retour de la cassette sans le cachet du revendeur, ni la date.

Ce logiciel est la propriété intellectuelle de COKTEL VISION. toute reproduction, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

COKTEL VISION ne pourra être tenu responsable des dommages directs ou indirects causés par l'utilisation de ce logiciel.