

SUPER GEODYSSEE

Vous voici globe-trotter, et chargé d'une fort délicate mission: rapporter à Paris, 5 objets mystérieux, animaux rares, photos ou interviews de personnages insaisissables. Ces objets, buts de votre mission, sont énoncés en début de partie, et ils sont tous caractéristiques d'une ville ou d'un pays.

A vous de les découvrir en parcourant le monde!

GEODYSSEE est un jeu d'aventure, où l'on progresse pas à pas, armé des connaissances et expériences acquises; où il faut parfois aller vite, vaincre les obstacles et prendre la bonne décision au moment voulu.

GEODYSSEE est aussi une entreprise de recherche et de découverte de notre terre, puisqu'il vous faudra partir à la quête de ces buts mystérieux à travers tous les continents de la planète, à la rencontre de son passé, de son présent de sa géographie et de ses mystères naturels.

Dans un premier temps vous devrez:

- découvrir les objets les plus inattendus,
- rechercher les animaux les plus sauvages,
- enquêter sur les personnages les plus étranges.

A vous alors d'avoir le flair nécessaire (ou une bonne encyclopédie), et la ténacité indispensable !

Ensuite, il vous faudra trouver et ramener à Paris les objets convoités, et

- surmonter les difficultés linguistiques,
- maîtriser les décalages horaires,
- jongler avec les taux de changes,
- négocier avec des intermédiaires peu sûrs.

LES MOYENS.

Pour mener à bien votre mission, vous disposez d'une somme d'argent et d'un délai de quelques jours qui varient avec le niveau de jeu choisi (3 niveaux sont proposés). L'échéance fixée s'entend en heures de Paris... et le délai est impératif !

Vous pourrez, avant de partir, faire un stage linguistique et vous aurez le choix entre de nombreuses destinations à travers le monde.

Un oeil rivé sur le calendrier et l'horloge, l'autre attentif à votre compte en banque, il vous faudra jouer serré pour remplir votre contrat.

AVANT LE DEPART

Pour commencer, après avoir répondu par OUI à la question: "Voulez-vous jouer", puis après le choix du niveau (1 à 3) et l'annonce des objets à rechercher, vous pourrez effectuer un:

Stage linguistique:

Ce stage accéléré vous mettra au niveau dans 2 langues de votre choix, parmi 12 à votre disposition. Il est entendu que le français est votre langue courante. A vous de faire le bon stage !

Apprenez que si vous débarquez dans un pays dont la langue vous est inconnue, vos interlocuteurs vous répondront dans un incompréhensible charabia !

DEROULEMENT DU JEU

Comme tout grand reporter, vous ne partez pas à l'aventure les mains vides, et sans renseignements; vous avez à votre disposition quelques "tuyaux", et tout d'abord une liste de mots-cles indispensables pour vous débrouiller sur le terrain. Pour obtenir les services suivants, il vous suffira d'introduire le mot correspondant. Avant de les énumérer, sachez qu'il vous faudra répondre souvent par "oui" ou par "non" aux questions de vos différents interlocuteurs.

Agence (de voyage):

20 destinations sont possibles. Si à la question: "voulez-vous des renseignements" vous tapez "oui" leur liste s'inscrit. Puis vous répondrez à la question: où voulez-vous aller?

3 moyens de transport sont alors à votre disposition,

- avion,
- bateau,
- train,

L'agence vous informe sur la disponibilité de ces transports et sur le prix demandé pour le moyen choisi.

Arrivé à destination, vous verrez un tableau s'inscrire avec la carte du pays d'accueil, sa capitale, sa superficie, le nombre d'habitants, le PNB par habitant, la langue officielle et la monnaie locale, autant de renseignements capitaux pour vos affaires !

Banque:

Un conseil: calculez au plus juste la monnaie locale dont vous aurez besoin, car vous ne pourrez quitter le pays avec cet argent: il vous serait confisqué à la douane. Bien sûr, vous pourrez échanger votre surplus à la banque contre des francs, mais le banquier prend sa commission, et le temps s'écoule...

Bazar:

Au bazar, vous pouvez vous procurer certains objets dont les dénominations sont les mots-clés pour engager la conversation avec le marchand. Si vous demandez l'un d'eux, vous en connaîtrez le prix, et déciderez si oui ou non il vous intéresse. En voici la liste:

- | | |
|----------------------|------------|
| - appareil photo, | - boisson, |
| - canne à pêche, | - chapeau, |
| - filet à papillons, | - journal, |
| - magnétophone, | - plâtre, |
| - trousse médicale, | - sérum. |

Méfiez-vous! Parmi ces objets, certains vous seront utiles plusieurs fois, d'autres ne seront pas réemployables ... ou même inutiles. Espérons que vous serez muni des bons instruments pour faire face aux nombreuses péripéties de votre aventure.

Brocanteur:

N'hésitez pas. Le marchandage n'est pas inutile ! Il vous est tout à fait possible de faire une bonne affaire, ou d'échapper aux propositions pressantes du marchand; surtout s'il se montre trop exigeant. Mais à vous de trouver par quel moyen...

Office (de tourisme):

Vous y obtiendrez des renseignements locaux, des guides...

Une remarque seulement: une économie n'est pas forcément une affaire.

46 53 77:

C'est le N° de téléphone de l'interprète, qui fait payer ses services. Le contrat que vous passez avec lui cesse dès que vous quittez la ville. Un conseil: en faisant son N°, respectez les blancs.

Abandon:

C'est l'échec ! vous désirez abandonner, par exemple à cours d'argent, ou le moral au plus bas! Vous téléxerez à votre patron "abandon", pour renoncer en cours de partie.

Signalons enfin aux mauvais payeurs que la prison leur est ouverte pour 24h...
...et méfiez-vous, car à la nuit tombée, les magasins ferment, il vous faudra attendre le lendemain matin pour continuer, et le temps passe...

Bonne chasse, et bonne chance !

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 revendeur, ni la date.

Ce logiciel est la propriété intellectuelle de COKTEL-VISION. Toute reproduction, par quelques moyens que ce soit, est interdite.

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