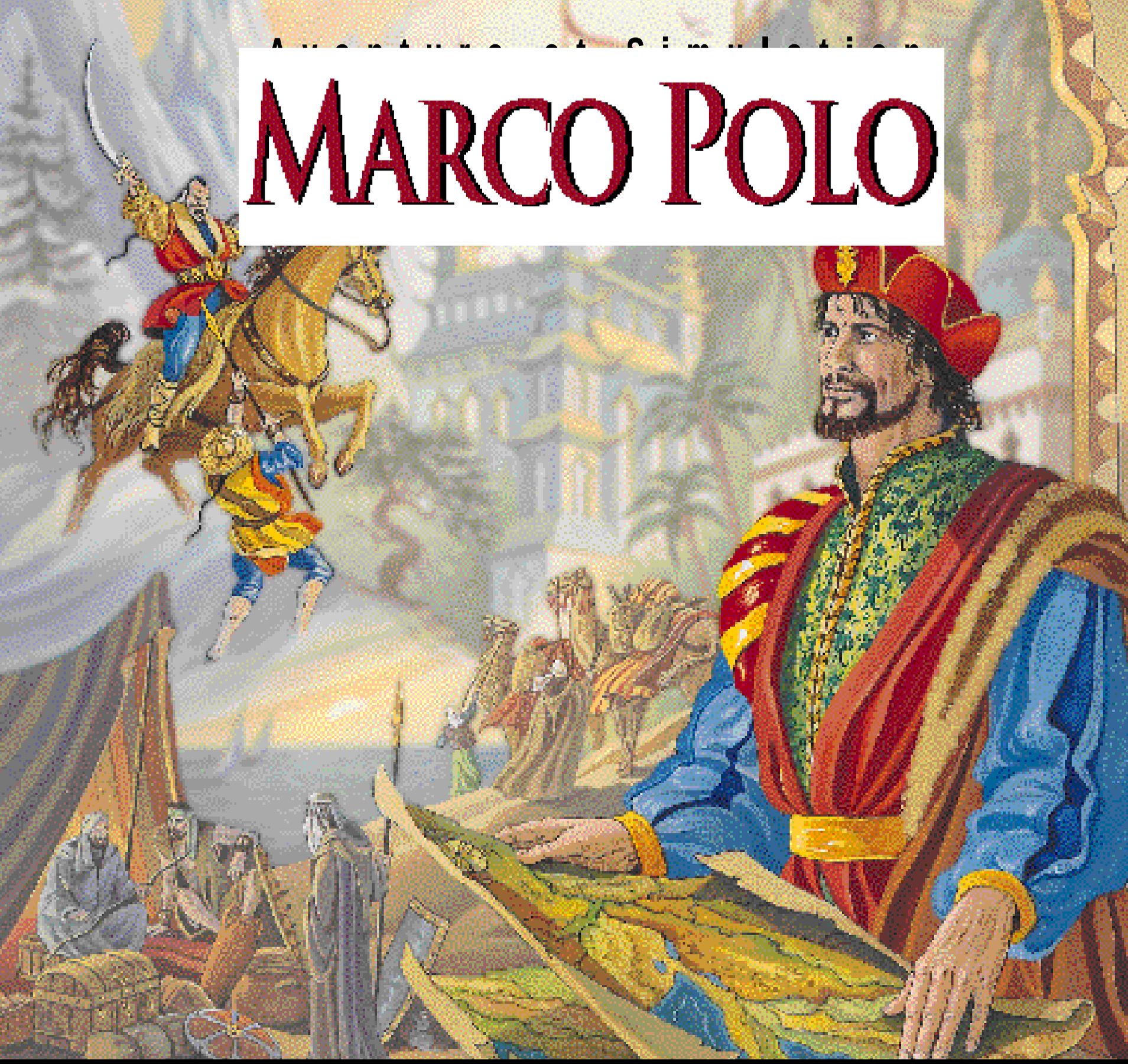
MARCO POLO



PC CD-ROM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.
- Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Les textes du jeu, adaptés du français du XIII^{ème} siècle,
sont extraits du livre des Merveilles de MARCO POLO.

TABLE DES MATIERES

AVERTISSEMENT 6

INTRODUCTION ET BUT DU JEU 6

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE
Configuration nécessaire 6
Lancement sous windows 7
Lancement sous MS-DOS 7
Précautions 7

COMMANDES
Clavier 7
Sélection 8
Validation 8
Paramètres variables 8
Coin de page 8
Aide 8
Réglage du volume sonore 8
Carnet de bord 9

LES MENUS
MENU PRINCIPAL 9
Commencer une partie 9
Continuer une partie 9
Effectuer une mission 10
Documentation 10
Quitter le jeu 10
MENU PAUSE 11
Journal de voyage 11
Récapitulatif des achats 12
Missions en cours 12
Sauver la partie 12
Quitter le jeu 12
Abandonner 12
Recommencer la partie 12

DEBUT DU JEU
MENU PARAMETRES JOUEURS 12
Nombre de joueurs 12
Nombre de semaines 13

	Saison de départ	13
	Commencer	13
	CHOIX DU NOM	**13**
	CARTE DE DÉPART	**13**
	FAUBOURGS	**14**
RENCONTRES ET COMMERCE	**CENTRE VILLE**	**15**
	RENCONTRE	**16**
	MARCHÉ	**17**
	Achat	17
	Vente	17
	CHOIX DE MARCHANDISE	**18**
	Achat	18
	Vente	18
	NEGOCIATION	**19**
VOYAGE	**CARAVANSERAIL**	**21**
	Nourriture	22
	Portage	23
	Escorte	25
	Stratégie	26
	DEPLACEMENT	**27**
	Carte locale	27
	Carte générale	27
CONSEILS DE JEU	Paramètres joueurs	28
	Jeu à plusieurs	28
	Rencontre	30
	Choix de marchandises	31
	Négociation	35
	Stratégie	37
	Comment gagner votre premier million !	37
GUIDE PRATIQUE		39
INDEX		42
CREDITS		43

AVERTISSEMENT

Ce manuel d'instruction a été réalisé en suivant l'ordre d'apparition des écrans du jeu, de façon que des joueurs débutants puissent commencer à jouer rapidement en suivant les explications.
● page 12.
Ce symbole indique que vous pouvez consulter la page 12 du manuel pour avoir des conseils de jeu.

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Dans Marco Polo, vous allez voyager comme un marchand du Moyen Age à travers l'Asie. Sur les traces du célèbre explorateur, vous serez confronté aux aléas du marché, à la duplicité des puissants et aux impondérables. Le but du jeu est de devenir riche et célèbre...

Riche ?
Avec une bourse de 600 saggis au départ, vous devrez acheter des marchandises le moins cher possible (généralement dans le village où elles sont produites) et les revendre au meilleur prix (dans une grande ville où cette marchandise n'existe pas) !

Célèbre ?
Inconnu au départ, vous rencontrerez des personnalités puissantes et de plus humbles manants... Les uns et les autres vous confieront des missions qui, si elles sont accomplies avec succès, vous apporteront une bonne réputation et peut-être même, la gloire !
La richesse et la notoriété sont d'importance égale dans le jeu : on peut d'ailleurs gagner uniquement par l'une ou par l'autre.
Mais pour vivre une aventure passionnante, il est conseillé de jouer sur les deux tableaux.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

Configuration nécessaire

- Ordinateur 100% compatible PC 386, 486 ou plus.
- 25 Mhz ou plus recommandé.
- MS DOS 5.0 ou versions ultérieures.
- 2 Mo de mémoire vive conventionnelle (RAM)
- 575 Ko de mémoire libre requis sous DOS ou 590 Ko de mémoire libre requis sous WINDOWS.
- 1024 Ko XMS (eXtended Memory Specification).
- Mode graphique VGA 256 couleurs.

• Lecteur CD-ROM (taux de transfert minimum 150 Ko/seconde).
• MSCDEX 2.2 ou ultérieur.
• Carte sonore : Sound Blaster Pro ou ultérieure, ou 100% compatible.
N.B : Les sauvegardes prendront 168K sur le disque dur.

Lancement sous Windows

Placez le disque MARCO POLO dans le lecteur CD-ROM que nous appellerons E: par commodité.
Pour lancer le jeu, sélectionnez la commande EXECUTER dans le menu FICHIER du GESTIONNAIRE DE PROGRAMMES. Puis, tapez E:\Marco et cliquez sur OK.
En cas de problème, si le jeu ne se charge pas et si vous revenez automatiquement sous Windows, sortez de la session et allez sous DOS. Puis suivez les instructions de “LANCEMENT SOUS MS-DOS”, ci-dessous.

Lancement sous MS-DOS

Placez le disque MARCO POLO dans le lecteur CD-ROM que nous appellerons E: par commodité.
Le DOS étant chargé, tapez E: et appuyez sur ENTREE. Puis tapez MARCO et appuyez sur ENTREE.
En cas de problème, et si un message d’erreur apparaît à l’écran, reportez-vous au chapitre GUIDE PRATIQUE. ● page 39.

Précautions

Attention, lorsque vous jouez à MARCO POLO, le disque doit toujours se trouver dans le lecteur, celui-ci étant fermé.
Le rangement et la manipulation d’un disque CD-ROM nécessitent autant de soins que pour un CD audio. Vous n’aurez pas à le nettoyer si vous le manipulez uniquement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation.
Il est recommandé de jouer avec la souris. Cependant, si vous n’en disposez pas, vous pouvez utiliser les touches du clavier.

COMMANDES

Clavier

Touches fléchées pour déplacer le curseur.
Barre d’espacement pour valider et pour tout ce qui correspond au bouton droit de la souris.
Touche SUPPR pour tout ce qui correspond au bouton gauche de la souris.

Touche ESCAPE pour obtenir le MENU PAUSE.
Vous pouvez régler le volume sonore en appuyant sur la touche F2 pour le diminuer ou F3 pour l'augmenter.

Sélection

A l'aide de la souris, vous déplacez le curseur sur l'écran. Quand il arrive sur une zone activable, celle-ci se matérialise par l'apparition d'un texte ou d'un cadre.

Validation

En cliquant avec le bouton gauche de la souris, vous validez l'option sélectionnée.

Paramètres variables

Dans le cas où une option comporte des paramètres réglables, vous pouvez faire défiler les paramètres en cliquant dessus avec le bouton droit pour augmenter le chiffre ou gauche pour le diminuer.
N.B : s'il ne s'agit pas d'un chiffre, cliquez sur n'importe quel bouton de la souris.

Coin de page

Lorsque vous cliquez dans le coin de la page (en bas à droite) vous revenez à l'écran précédent. Exceptionnellement dans FAUBOURGS vous pouvez choisir de terminer le tour, et dans CARTE LOCALE, vous allez dans CARTE GENERALE (et vice versa).

Aide

A tout moment, en cours de jeu, vous pouvez obtenir des explications sonores sur son fonctionnement. Placez le curseur sur la zone de l'écran qui vous pose problème et appuyez sur la touche F1.

Réglage du volume sonore

De même, vous pouvez régler le volume sonore en appuyant sur la touche F2 pour le diminuer ou F3 pour l'augmenter. Vous pouvez aussi accéder à cette fonction dans le carnet de bord.

Carnet de bord



Placez le curseur dans le coin supérieur gauche de l'écran et cliquez sur l'icône avec le bouton gauche de la souris.
Une fenêtre de texte apparaît et vous informe sur votre situation.
Vous pouvez également régler le volume sonore en agissant sur le curseur horizontal, à l'aide du bouton droit. Ces informations sont accessibles à partir des écrans FAUBOURG, CENTRE VILLE, CARAVANSERAIL, CARTE LOCALE, Marché et Marchandises.

LES MENUS



MENU PRINCIPAL

Commencer une partie

Vous pouvez commencer une nouvelle partie de Marco Polo.

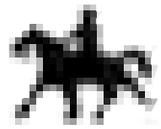
Continuer une partie

Si vous avez déjà sauvegardé une ancienne partie de Marco Polo, vous pourrez la reprendre au point exact où vous l'avez quittée. Un écran apparaît dans lequel il vous suffit de valider la partie sauvegardée que vous voulez poursuivre.
N.B : Si un des joueurs est absent, vous pouvez l'évincer (Sélectionnez Abandonner dans le menu Pause).

Effectuer une mission

Pour faire une partie courte, choisissez directement une des 32 missions, accessibles en joueur solo.
Pour visualiser les autres missions, cliquez sur le symbole SUITE.../...
Cliquez sur le titre de la mission pour commencer. ● page 30.

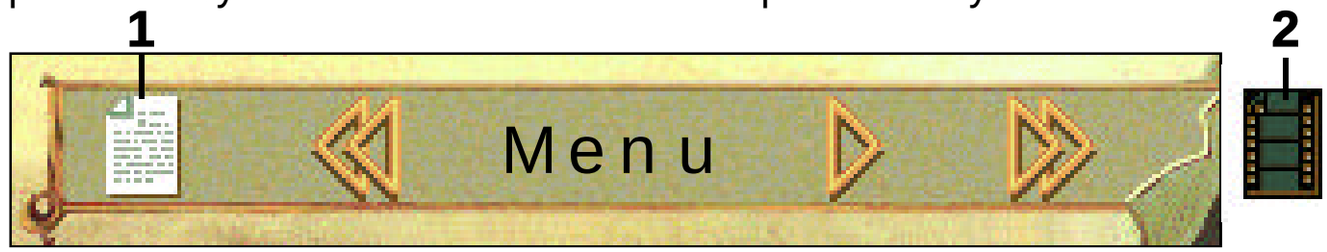
N.B : Les missions sont classées par niveaux de difficulté :

 **facile**  **moyen**  **difficile**  **très difficile**

Documentation

Vous pouvez accéder au sommaire d'une très riche base de données rassemblées sur Marco Polo et l'Asie de son époque.
Une fois le chapitre sélectionné (en cliquant dessus), vous accédez à la liste des fiches comprises dans ce chapitre. Cliquez sur le titre de la fiche pour voir et entendre les informations voulues. Par défaut, vous aurez les informations en mode audiovisuel.
Cliquez sur l'écran pour obtenir le bandeau de commandes.
Pour voir et entendre les informations de la fiche, cliquez sur le symbole >.
Fiche précédente : cliquez sur le symbole <<. Fiche suivante : cliquez sur le symbole >>.

Pour obtenir les informations sous forme de texte écrit, cliquez sur l'icône 1.



Pour revenir du mode texte en mode image et son, cliquez sur l'icône 2.
Pour revenir à la liste des fiches du chapitre, cliquez sur MENU.

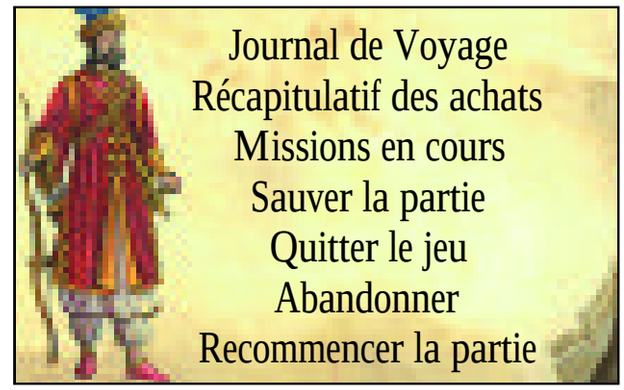
En mode texte
Pour faire défiler le texte vers le haut ou le bas, cliquez sur le symbole SUITE.../...
Dans le texte apparaissent parfois des mots écris en rouge. Si vous cliquez sur un de ces mots, vous accèderez directement à une autre fiche qui en développe le thème.

Quitter le jeu

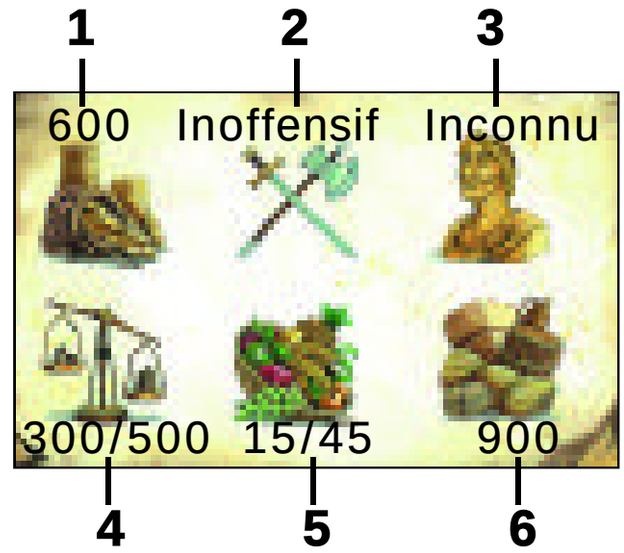
Ce choix fera quitter définitivement le jeu Marco Polo à tous les joueurs.

MENU PAUSE

Cet écran vous permet de gérer votre partie et de consulter le JOURNAL DE VOYAGE.



Journal de voyage



1 - Argent
Le chiffre indiqué est le montant actuel de votre fortune. Il comptera pour partie dans le score final du jeu.

2 - Force
Il s'agit de la force au combat de votre escorte. La valeur globale de toute l'escorte est indiquée par un adjectif qui s'applique à votre caravane.

3 - Notoriété
Votre notoriété est ici indiquée par un adjectif vous qualifiant. Cette appréciation évolue selon la manière dont vous menez les rencontres et les missions qu'on vous confie. La notoriété entre pour partie dans le score final du jeu.

4 - Poids
Le chiffre de droite représente la charge totale que votre caravane est capable d'emporter, le chiffre de gauche le poids que vous portez actuellement.

5 - Vivres
Le chiffre de droite représente le nombre de rations, le chiffre de gauche représente le nombre de jours de voyage possibles avec la nourriture dont vous disposez. Il faut une ration par jour et par homme.

6 - Marchandises
Le chiffre indiqué est la valeur moyenne de toutes les marchandises que vous transportez. Cette valeur sera ajoutée à votre richesse pour calculer le score final. Il vaut donc mieux les vendre à un meilleur prix avant la fin du jeu...

Récapitulatif des achats
Vous accédez à un récapitulatif des 9 derniers achats au cours de la partie.
Par exemple : si vous avez fait des achats à Acre, Laïas et Trébisonde, cliquez sur Acre pour voir la liste de ceux effectués dans cette ville. Puis, si vous cliquez sur Laïas ou Trébisonde, vous verrez la liste des achats réalisés dans ces deux villes respectives.

Missions en cours
Cet écran résume la ou les missions en cours pour le joueur dont c'est le tour.

Sauver la partie
Vous avez droit à 4 sauvegardes. Cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder la partie courante, et notez le numéro.
N.B : Les sauvegardes s'inscrivent sur le disque dur de votre ordinateur (drive C: à la racine), exemple de sauvegarde : GAME 2.SAV 40176.

Quitter le jeu
Ce choix fera quitter définitivement le jeu à tous les joueurs.

Abandonner
Cette option permet à un des joueurs d'arrêter de jouer sans empêcher les autres de continuer. Son score actuel sera conservé jusqu'à la fin de la partie.

Recommencer la partie
Tous les joueurs abandonnent la partie en cours. Par la suite, vous pourrez continuer une partie déjà sauvegardée ou en recommencer une autre avec d'autres paramètres par exemple.

DEBUT DU JEU



MENU PARAMETRES JOUEURS

Vous pouvez sélectionner ici le nombre de joueurs,
la durée de la partie et la saison à laquelle commence le jeu.

Nombre de joueurs

En cliquant ici avec le bouton droit ou gauche, vous pouvez indiquer un nombre de joueurs compris entre 1 et 4.

Nombre de semaines

En cliquant ici avec le bouton droit ou gauche, vous pouvez indiquer la durée de la partie.
Une saison représente 13 semaines ou tours de jeu. Pour un tour, il faut compter en moyenne une minute de jeu par joueur.

Saison de départ

En cliquant ici avec le bouton droit ou gauche, vous pouvez indiquer la saison à laquelle commence le jeu. Cela a une incidence sur les prix et les quantités de marchandises que vous pourrez trouver. ● page 36.

Commencer

Pour commencer la partie avec les paramètres affichés, cliquez ici. ● page 28.

CHOIX DU NOM



Sur cet écran, chaque joueur doit choisir un nom parmi ceux proposés.
Attention : c'est le joueur n°1 qui commence le jeu. ● page 28.

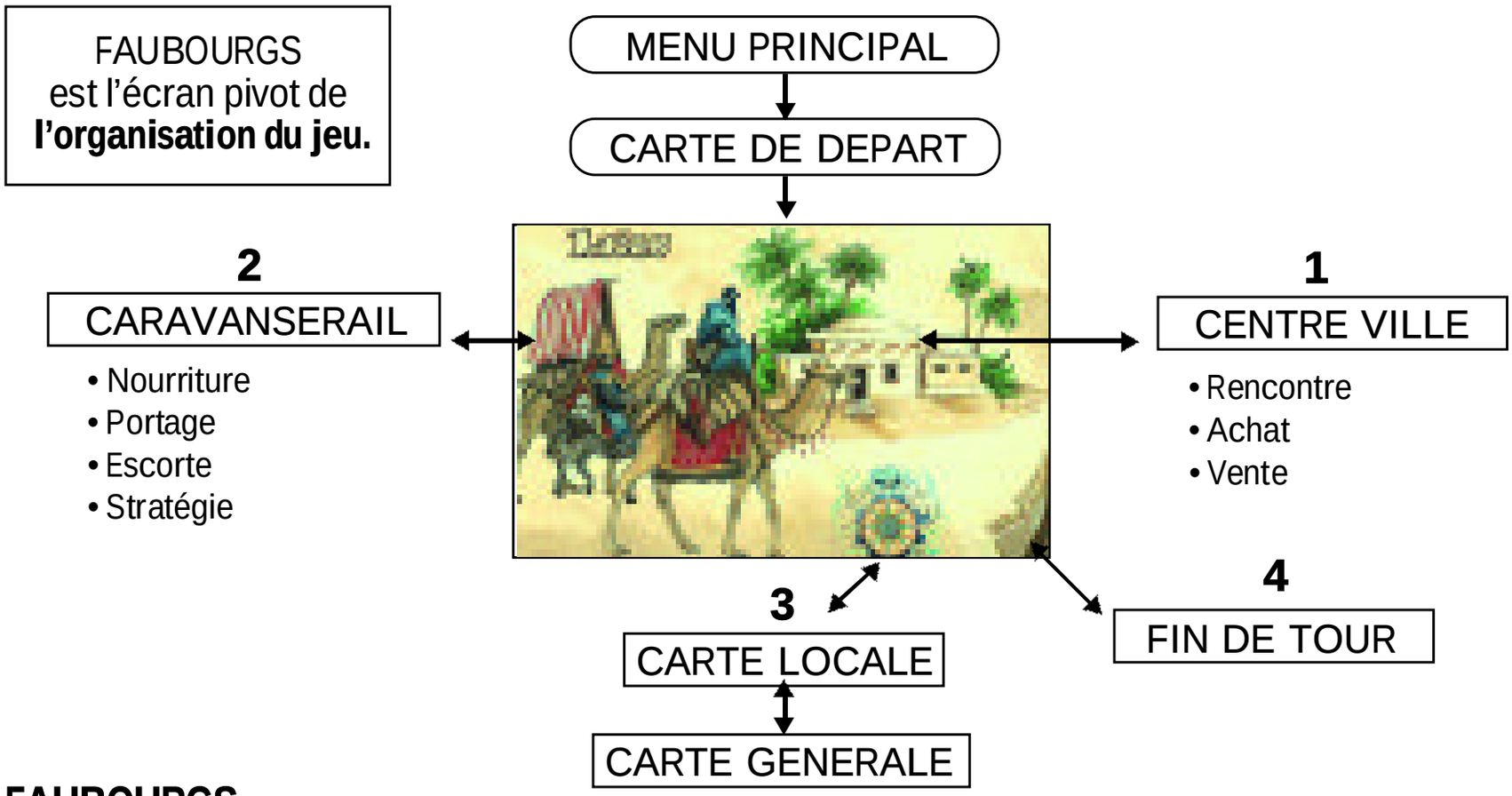
CARTE DE DEPART

Sur cette carte se trouvent les 5 villes décrites dans les voyages de Marco Polo. Au début du jeu, vous aurez à choisir entre ces 5 villes de départ : Laïas, Karakum, Tolbonour, Ondorsum et Quinsai. Par la suite, vous pourrez repérer sur la carte générale les positions de chaque joueur.

Départ : Cliquez sur la ville à partir de laquelle vous souhaitez commencer le jeu. Tous les joueurs commencent au même endroit.

Plus la ville est située à l'est, plus la difficulté est grande.

N.B : Le départ "naturel" du jeu est à Laïas où a commencé historiquement le voyage de la famille Polo. Les autres départs correspondent à la possibilité d'arriver par la route nord sous la protection de tribus mongoles, ou encore de rallier directement la Chine à Quinsai par bateau.
● page 27.



FAUBOURGS

Vous êtes arrivé près d'une ville. Vous pouvez la visiter, vous ravitailler, organiser votre caravane ou continuer votre chemin. En haut de l'écran est indiqué le nom de la ville où vous êtes arrivé.

1 - Rencontres et commerce

Dans CENTRE VILLE vous faites des rencontres et accédez au marché. ● page 15.

2 - Voyage

Vous organisez votre caravane. ● page 21.

3 - Déplacement

Si vous souhaitez vous rendre dans une autre ville proche ou simplement consulter la carte.
● page 27.

4 - Fin de tour

Vous pouvez terminer la semaine en attendant que vivres et marchandises se renouvellent dans la ville, et passer votre tour au joueur suivant.

RENCONTRES et COMMERCE

CENTRE VILLE

Vous êtes ici au centre de la ville (de la capitale ou du village). Vous pouvez y faire des rencontres, acheter des marchandises ou en vendre.



1 - Achat

2 - Vente

3 - Rencontre

4 - FAUBOURGS

RENCONTRE

La “rencontre” se déroule comme un film interactif. Vous voyez une succession d’images agrémentées d’un commentaire. De temps en temps, une question vous est posée, à laquelle il faut répondre par OUI ou NON. Selon vos réponses, la rencontre peut vous être profitable ou pas.

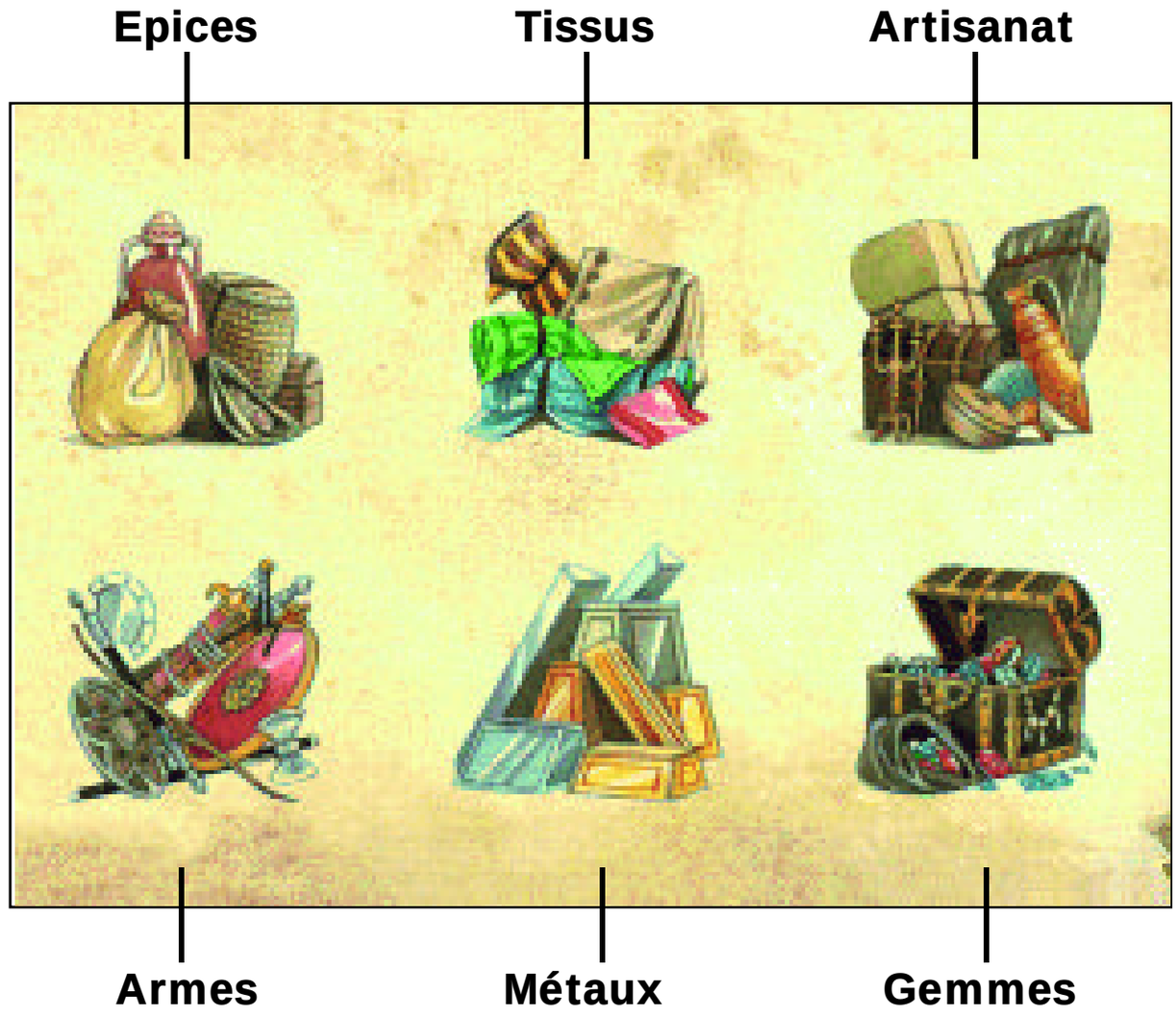
● page 30.



OUI REVOIR NON

Cliquez sur REVOIR pour entendre le commentaire à nouveau.

MARCHÉ



N.B : L'écran est identique pour l'achat et la vente. ● page 31.

Achat

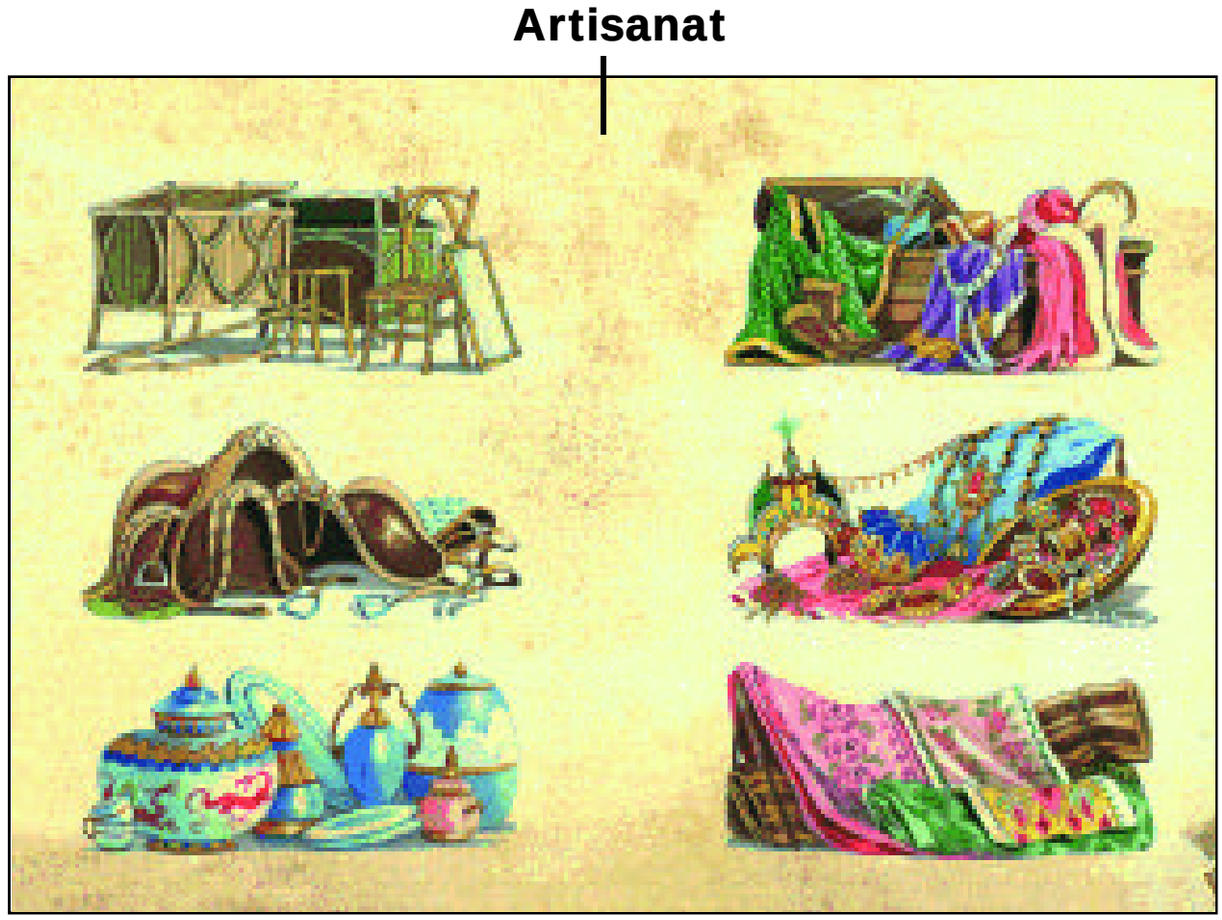
Sur le Marché on ne trouve pas toutes les catégories de marchandises dans chaque ville. Déplacez le curseur sur les différentes catégories pour savoir si elles sont disponibles, indisponibles ou en commande dans cette ville. Cliquez sur celle qui vous intéresse.

Vente

Dans votre Inventaire déplacez le curseur sur les différentes catégories pour savoir celles dont vous disposez. Cliquez sur celle que vous souhaitez vendre.

CHOIX DE MARCHANDISE

Après le choix d'une catégorie de marchandises, vous pouvez en choisir une en particulier.



N.B : L'écran est identique pour la vente.

Achat

On ne trouve pas toutes les marchandises dans chaque ville. Déplacez le curseur sur les différentes marchandises pour savoir si elles sont disponibles ou non dans cette ville. Cliquez sur celle que vous voulez acheter.

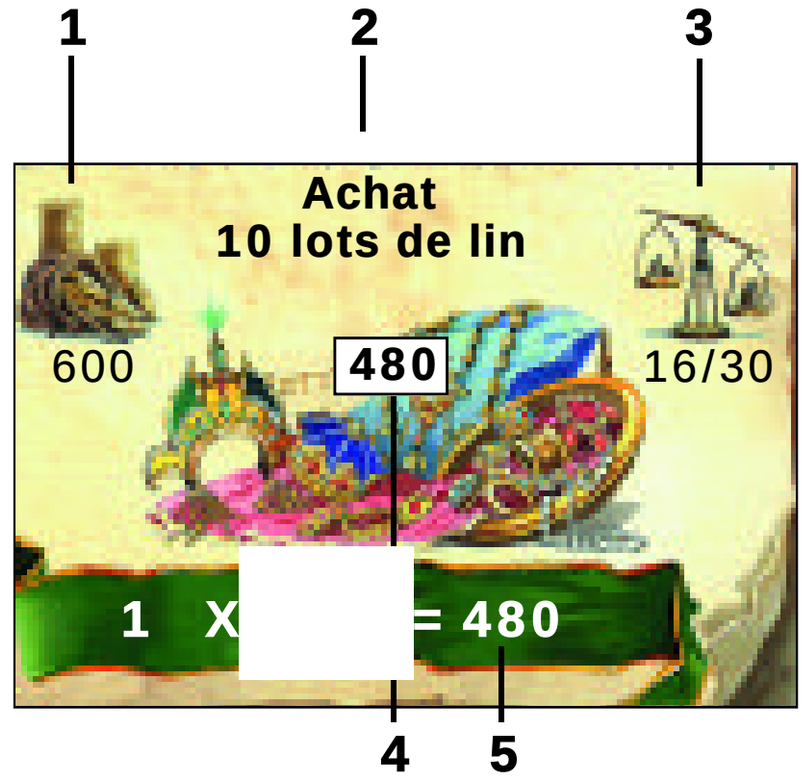
Vente

Déplacez le curseur sur les différentes marchandises pour savoir celles dont vous disposez. Cliquez sur celle que vous souhaitez vendre.

NEGOCIATION

Tout l'art du marchandage consiste à savoir jusqu'où l'on peut aller. Si vous essuyez un refus à cause d'une proposition trop basse, partez (retour à l'écran Choix de marchandise) puis revenez jusqu'à connaître le prix plancher.

● page 35.



N.B : L'écran de négociation est identique pour l'achat et la vente.

1 - Argent

Le chiffre indiqué est le montant actuel de votre fortune. Il évoluera en fonction de vos dépenses et de vos gains et sera comptabilisé dans le score final du jeu.

2 - Quantité annoncée

Ce chiffre indique le nombre de lots de marchandises disponibles.

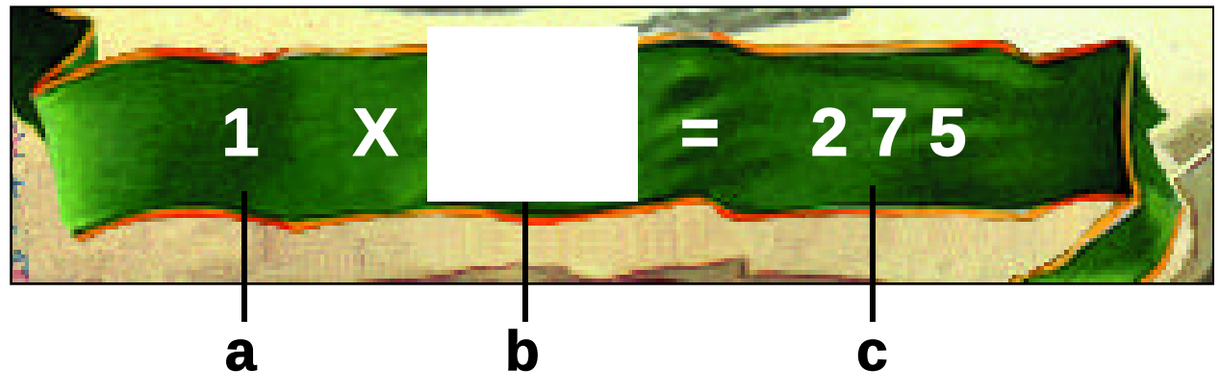
3 - Poids

Impossible de voyager si le premier chiffre qui indique le poids total des marchandises et de la nourriture que vous possédez est supérieur au second, le poids que votre caravane est capable d'emporter. Dans ce cas, il faudra vendre des marchandises ou augmenter votre capacité de portage ! (Portage dans l'écran CARAVANSÉRAIL)

4 - Prix annoncé

Ce chiffre indique le prix auquel le marchand souhaite vous vendre ou vous acheter un lot de marchandises.
Vous pouvez proposer un meilleur prix en agissant sur le ruban de transaction.

5 - Ruban de transaction



a - Quantité désirée

En cliquant ici avec le bouton gauche (diminuer) ou droit (augmenter) vous pouvez indiquer le nombre de lots de marchandises que vous souhaitez acheter ou vendre.

b - Prix

En cliquant ici avec le bouton droit ou gauche vous pouvez diminuer ou augmenter le prix affiché.
● page 35.

c - Proposition

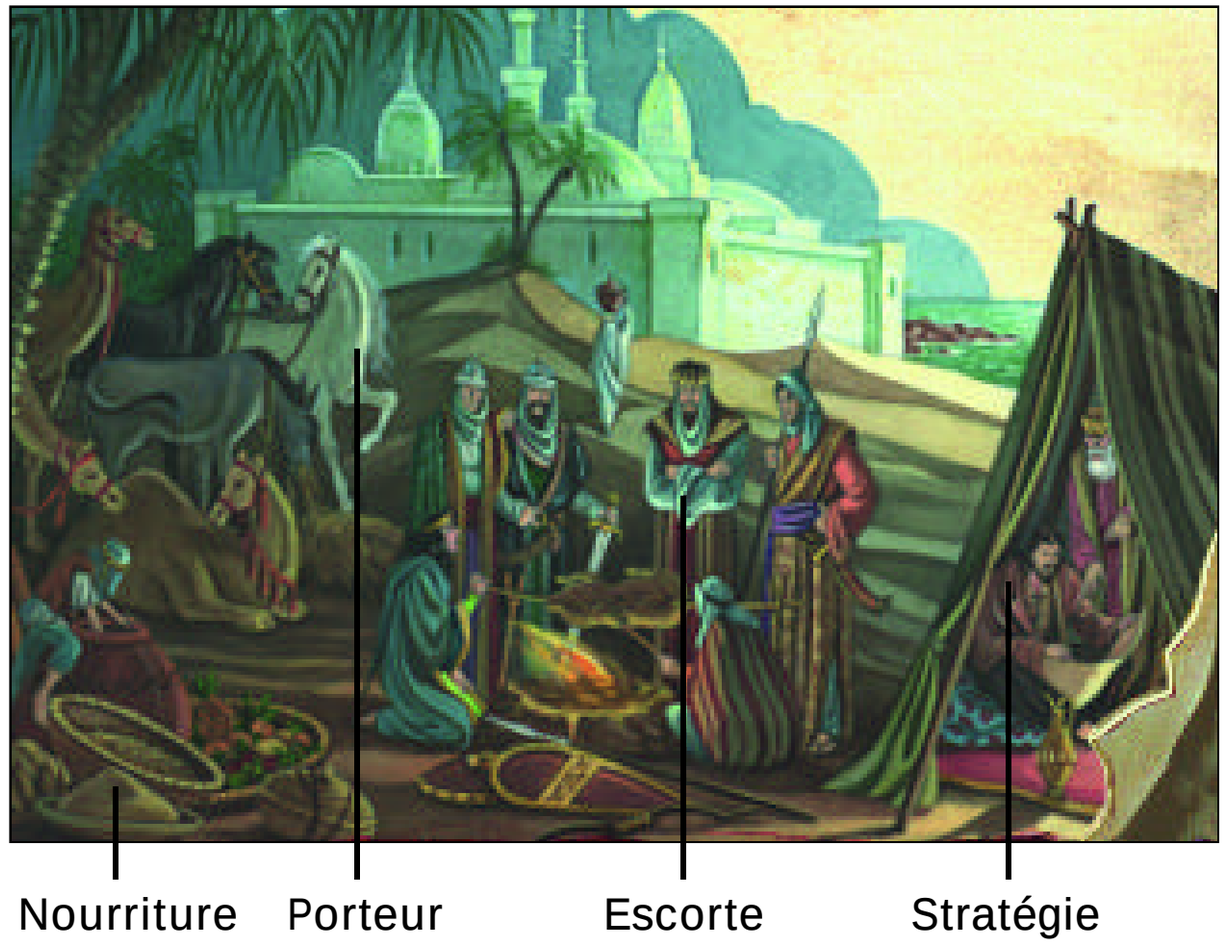
Cliquez ici pour valider la proposition.
Le marchandage commence...
A la fin de la négociation, c'est ici que sera affichée la somme que vous devrez débourser pour acheter, ou que vous gagnerez en vendant la quantité (a) de marchandises sélectionnée.
Cliquez une dernière fois pour accepter la transaction à ce prix.

VOYAGE

Avant de partir à l'aventure, préparez soigneusement votre voyage : embauchez des porteurs et des escortes, prévoyez suffisamment de nourriture pour tout le monde.
Pour cela, sélectionnez CARAVANSERAIL dans l'écran FAUBOURGS.

CARAVANSERAIL

Au caravansérail, vous trouvez des vivres, des hommes d'armes, des porteurs, des bêtes de somme et vous pouvez organiser votre caravane.
Ici, les prix ne se marchandent pas, même s'ils varient beaucoup d'une ville à l'autre....



Nourriture

Attention ! Hommes d'armes, porteurs, conducteurs de bêtes de somme ou de chariots, tous consomment chaque jour de la nourriture. Impossible d'envisager un voyage si vous ne pouvez les nourrir tous pendant le trajet !

1 - La quantité de nourriture disponible dans la ville cette semaine est indiquée ici. Chaque ration représente un jour de vivres pour vous et chaque homme de votre caravane.

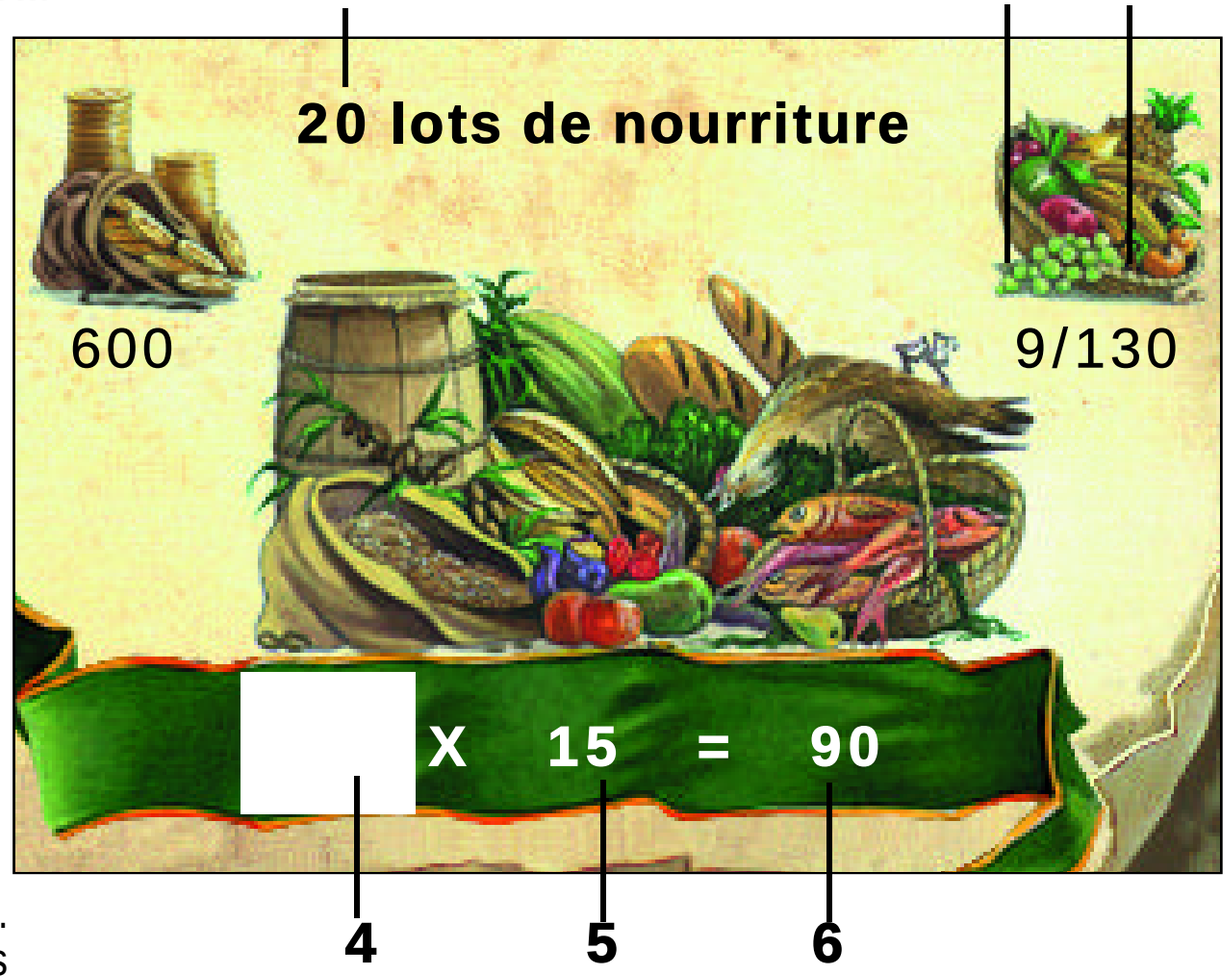
2 - Le premier chiffre indique le nombre de jours de vivres dont dispose votre caravane,

3 - le second le nombre total de rations. Si le premier nombre est insuffisant pour rallier une ville sur la carte, achetez plus de nourriture ou réduisez le nombre de vos hommes (écran stratégie) !
● page 26.

4 - Nombre de rations. Cliquez sur le bouton gauche ou le bouton droit de la souris pour augmenter ou diminuer le nombre de rations.

5 - Prix d'une ration. Invariable : ici, vous ne pouvez pas marchander !

6 - Prix total à payer. Cliquez ici lorsque vous êtes d'accord sur la quantité.



Portage

Pour transporter vos marchandises et la nourriture de vos hommes, vous devrez louer des porteurs, des cavaliers, des chameliers et même des chariots. N'en prenez pas trop car il faut nourrir tout le monde !...

Porteurs

Les porteurs sont très résistants et peuvent porter de lourdes charges en marchant d'un bon pas. Ils consomment une ration par jour de voyage....
Pour sélectionner le porteur, cliquez sur le personnage debout.

Cavaliers

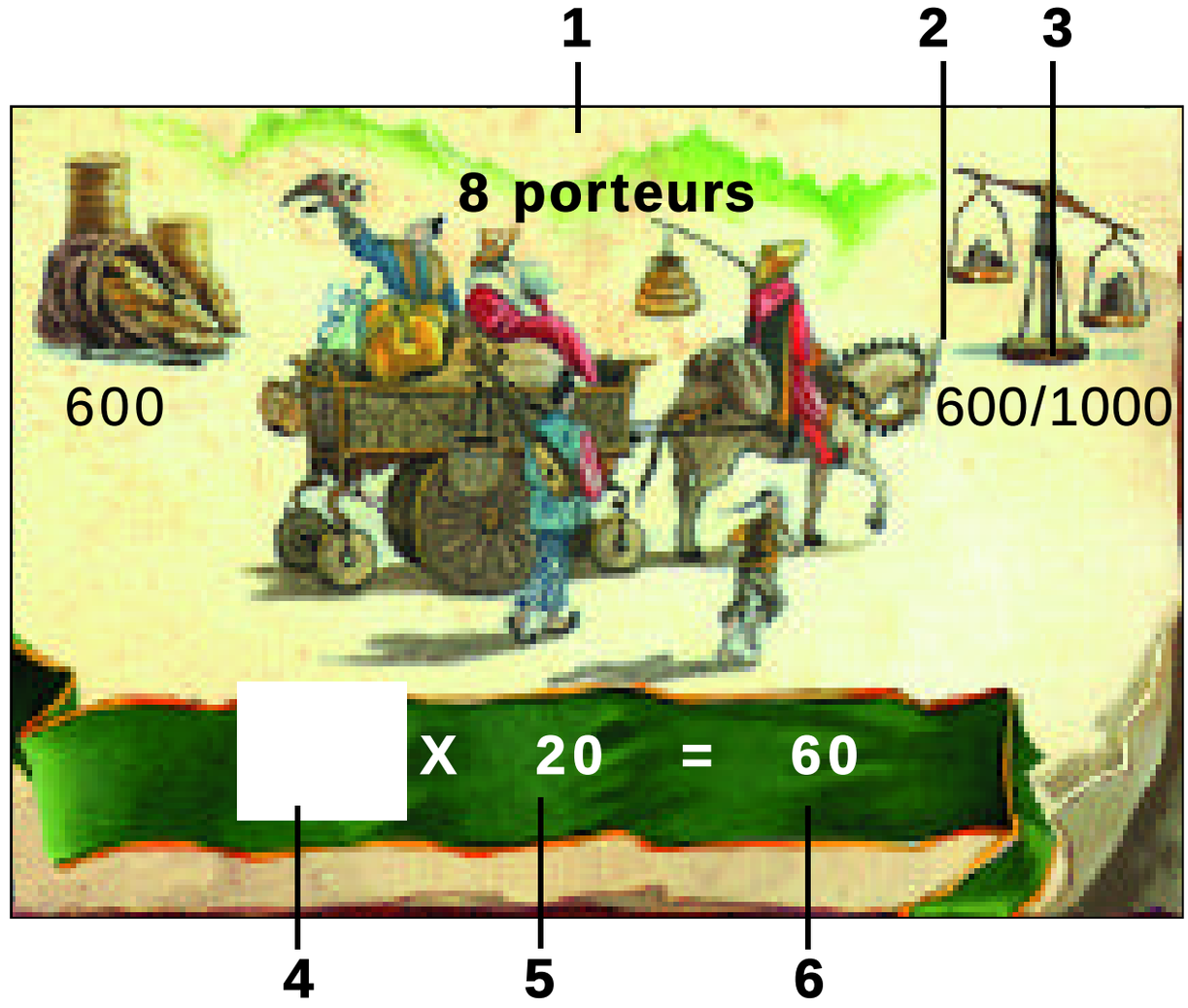
Les chevaux sont capables de porter plus de charge utile que les porteurs. Leur maître ne consomme qu'une ration par jour.
Pour sélectionner le cavalier, cliquez sur le personnage à cheval.

Chameliers

Un bon chameau porte davantage qu'un cheval. Il est très résistant et apprécié dans les déserts. Son conducteur consomme une seule ration par jour.
Pour sélectionner le chamelier, cliquez sur le chameau.

Chariot

Sur un chariot, vous pouvez mettre énormément de marchandises, mais le charretier consomme une ration par jour.
Pour le sélectionner, cliquez sur le chariot.



1 - Nombre de porteurs disponibles.

2 - Impossible de voyager si le premier chiffre qui indique le poids total des marchandises et de la nourriture que vous possédez est supérieur au second .

3 - Le poids que votre caravane est capable d'emporter. Il faut vendre des marchandises ou augmenter votre capacité de portage !

4 - Cliquez sur le bouton gauche ou le bouton droit de la souris pour diminuer ou augmenter le nombre d'hommes.

5 - Prix d'un homme. Invariable : ici, vous ne pouvez pas marchander !

6 - Prix total à payer. Cliquez ici lorsque vous êtes d'accord.

Escorte

Pendant le voyage, vous risquez d'être attaqué. Embaucher quelques hommes d'armes, lanciers, archers ou chevaliers, vous permettra de repousser ces attaques.

Lanciers

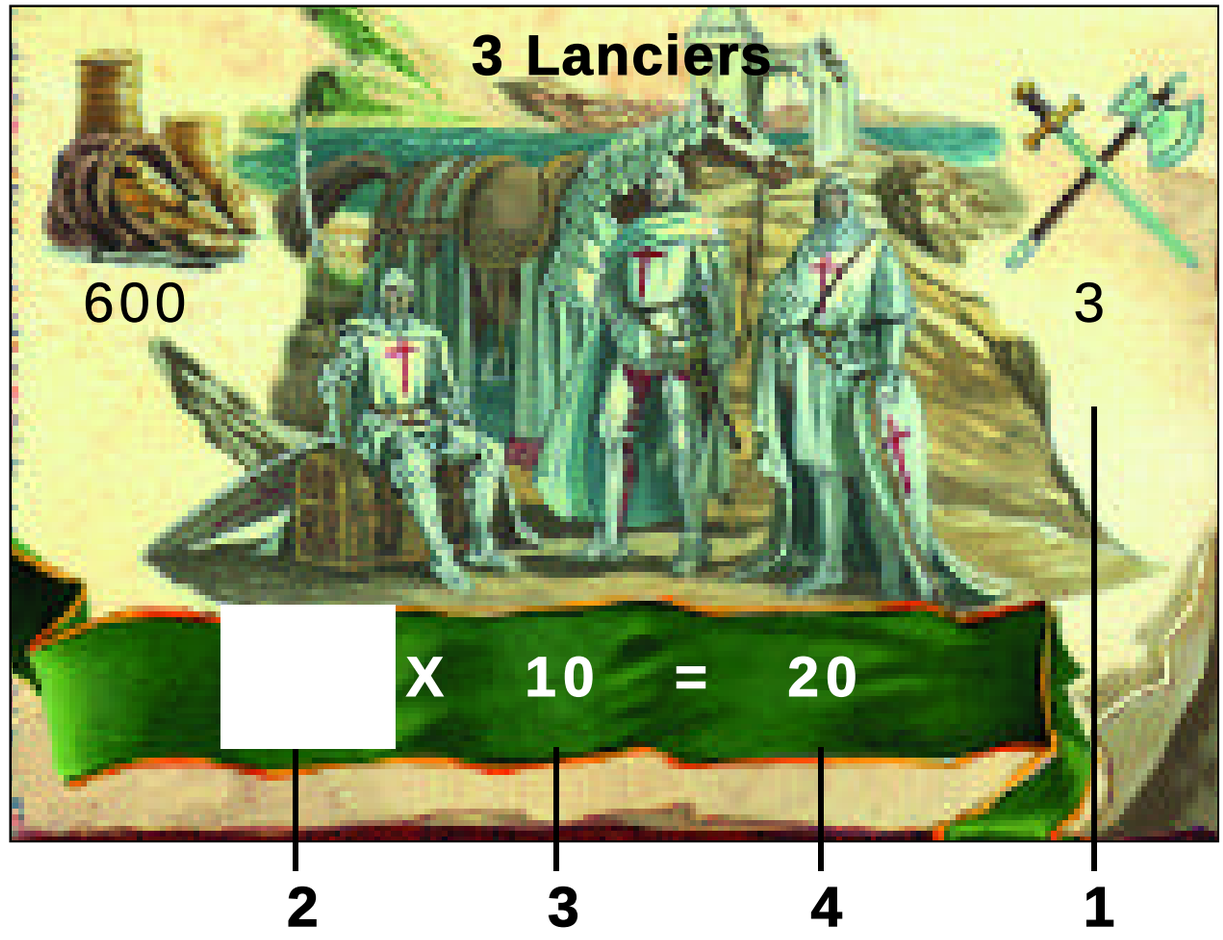
Les lanciers sont les soldats les moins chers. Evidemment leur valeur au combat est également moindre. Pour sélectionner le lancier, cliquez sur celui qui tient une lance.

Archers

Les archers peuvent vous défendre au corps à corps et tenir à distance ceux qui vous attaquent. Pour sélectionner l'archer, cliquez sur celui qui tient un arc.

Chevaliers

La puissance au combat des chevaliers et leur grand rayon d'action en font les meilleurs soldats. Evidemment ce sont aussi les plus chers !...
Pour sélectionner le chevalier, cliquez sur le cheval.



1 - Ce nombre représente la force au combat d'une escorte et se calcule en additionnant les points attribués aux hommes qui la composent : 1 pour un lancier, 2 pour un archer, 4 pour un chevalier.

2 - Nombre d'hommes. Cliquez sur le bouton gauche ou le bouton droit de la souris pour augmenter ou diminuer le nombre d'hommes.

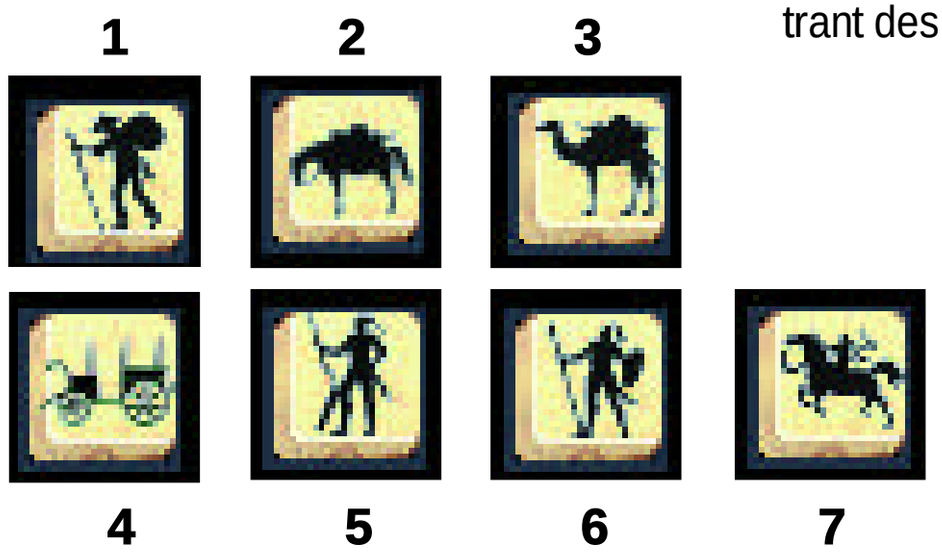
3 - Prix d'un homme. Invariable : ici, vous ne pouvez pas marchander !

4 - Prix total à payer. Cliquez ici lorsque vous êtes d'accord.

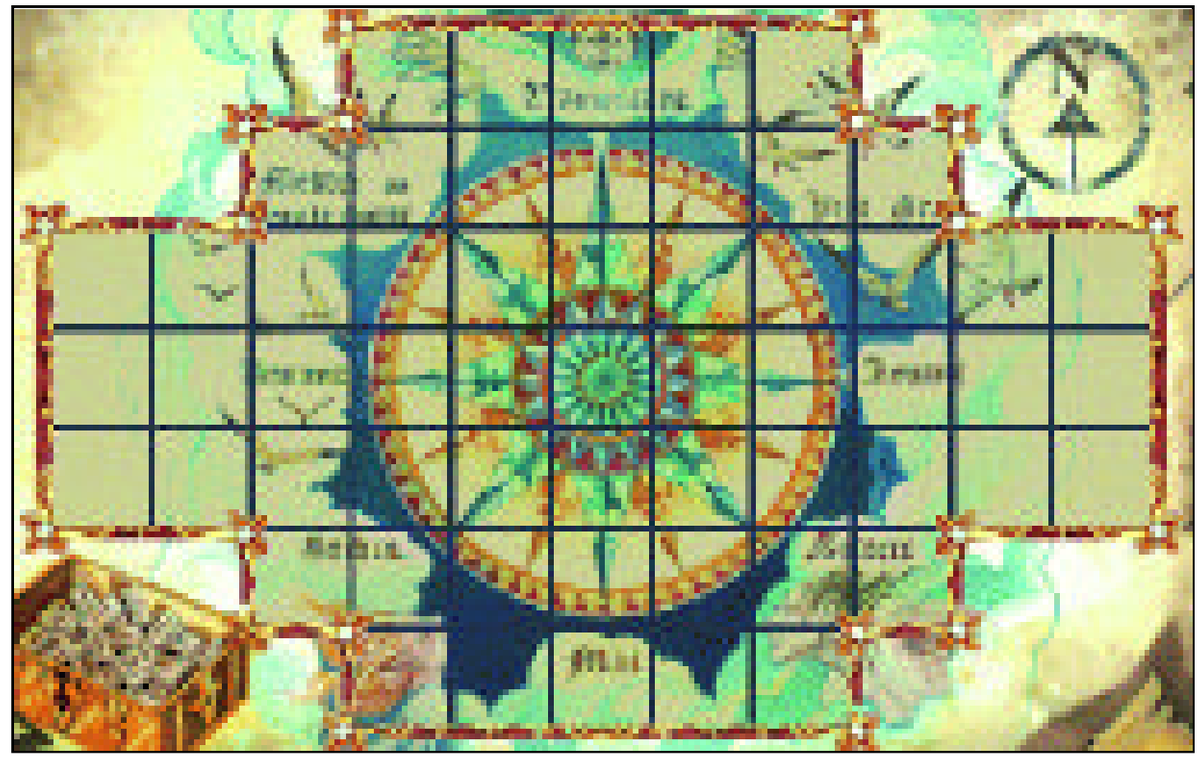
Stratégie

L'organisation stratégique de la caravane est extrêmement importante.
Enlevez les porteurs inutiles (ils sont autant de bouches à nourrir), déployez votre escorte sur le côté où vous savez qu'elle sera la plus efficace (on peut obtenir ce renseignement en rencontrant des personnes bien informées).

1 - Porteur
2 - Cavalier
3 - Chamelier
4 - Chariot
5 - Archer
6 - Lancier
7 - Chevalier



L'écran représente un damier sur lequel vous placez des pièces de dominos.
Pour déplacer une pièce, cliquez dessus et posez-la ensuite où vous le souhaitez en cliquant à nouveau.
En bas à gauche de l'écran se trouve le coffre à dominos, dans lequel vous pourrez vous débarrasser des pièces inutiles en les revendant.
La rose des vents indique l'orientation de la caravane : le Nord est en haut, le Sud en bas, l'Ouest est à gauche et l'Est à droite.



N.B : Il est préférable de placer au centre les porteurs et les animaux de bât, vulnérables et sans valeur combative. ● page 37.

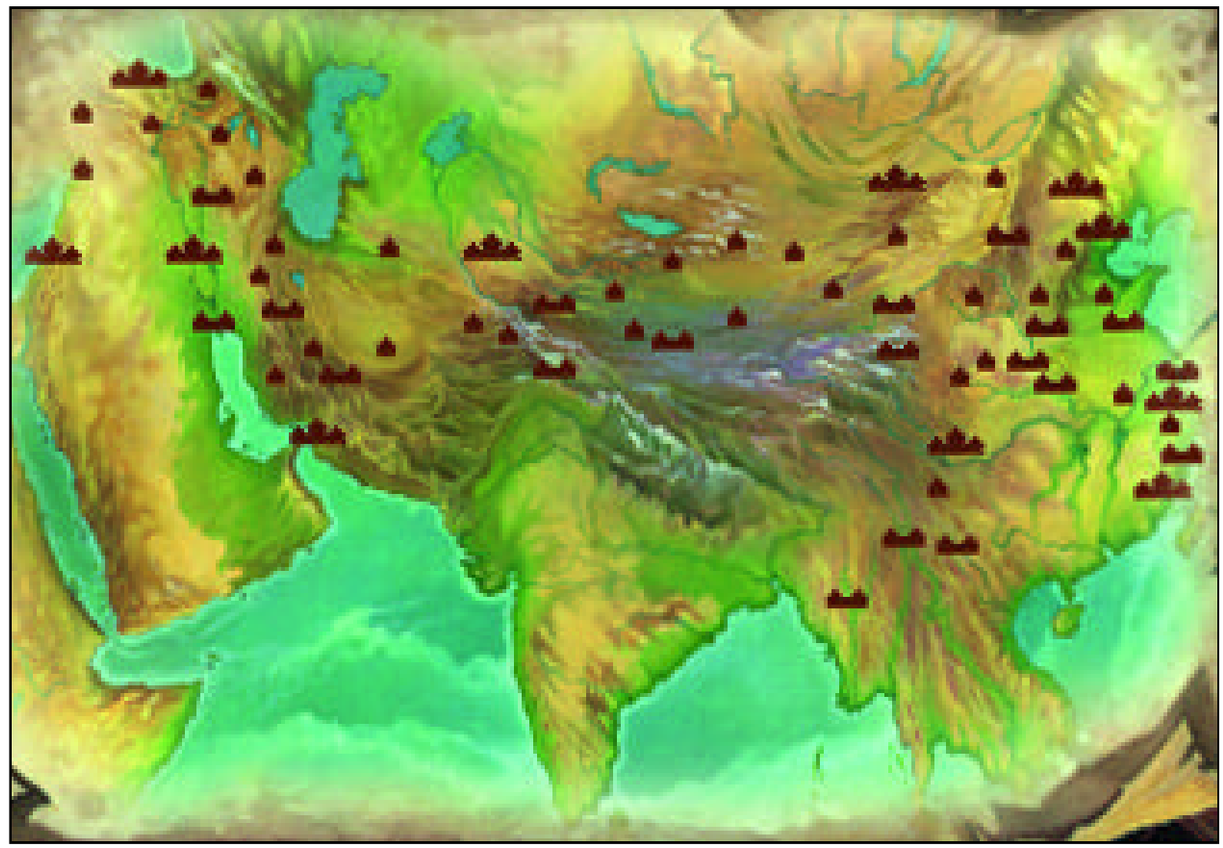
DEPLACEMENT

Lorsque vous serez prêt à partir, cliquez sur la rose des vents (Déplacement dans l'écran FAUBOURGS).

Carte locale

La carte locale représente la région où vous vous trouvez. Vous êtes dans la ville située au centre. Promenez le curseur sur les villes alentours pour connaître leur distance.
Cliquez sur une ville pour y aller.
Certaines villes sont trop éloignées ou la route qui y mène passe par une autre ville.
Elles sont signalées quand votre curseur passe sur elles. Inutile de cliquer dessus.
Si vous cliquez sur le Coin de page, vous pourrez consulter la carte générale.

Carte générale



Capitales

Une ville à trois tours est une capitale de province. La vie y est chère mais on peut y vendre avec profit et rencontrer des gens importants.

Villes

Une ville à deux tours est une ville moyenne. On peut acheter ou vendre et y faire des rencontres.

Villages

Une ville à une tour est un petit village. Il n'y a pas grand chose à acheter, mais ce n'est pas cher. On peut y faire des rencontres. Cliquez dessus pour vous y rendre...

N.B : les villes sont numérotées sur le poster d'Ouest en Est. Vous trouverez la liste des villes de la page 44 à 47.

CONSEILS DE JEU

Paramètres joueurs

Une partie se joue en nombre de tours limité.
Au début du jeu, on vous propose une durée de 6 ans, soit 24 saisons ou 312 tours. A l'issue de cette échéance, le joueur qui obtient le meilleur score a gagné.
Un joueur seul lutte contre lui-même : il doit s'efforcer de réaliser un meilleur score à chaque partie. Selon le temps dont on dispose, on peut allonger ou raccourcir le temps proposé en agissant sur le bouton "nombre de semaines" du MENU PARAMETRES JOUEURS.
Au cours de la partie, chaque action dure 1 jour : acheter ou vendre un objet, faire une rencontre, organiser sa caravane, etc.
Dans la partie à plusieurs joueurs, le tour de jeu de chacun dure une semaine, puis c'est au suivant de jouer..

Jeu à plusieurs

Le premier joueur sera avantagé au niveau des rencontres, mais il donnera aussi des indications aux joueurs suivants : direction des attaques sur un trajet, prix pratiqués dans telle ou telle ville, etc.

Journal de voyage personnel sur papier.

Pendant les tours de jeu vous pouvez constituer un Journal de voyage, rassemblant les informations sur vos déplacements. Vous pouvez aussi récolter des renseignements fournis par le jeu des autres joueurs. Vous avez ainsi la possibilité de préparer vos déplacements.
Vous trouverez un modèle ci-dessous.

N.B : Vous n'êtes pas obligé de partager avec tout le monde les informations que vous dénichez. Rien ne vous empêche d'obliger les autres à sortir pendant que vous jouez.

Journal de voyage

Saison de départ : printemps

VILLE	Achat, Vente et Missions
LAÏAS	achat de laine à 40 sg.
ACRE	mission Légat du Pape, aller à Sevasto
LAÏAS	achat de poivre à 27 sg. SAUVEGARDE N°1
SEVASTO	réussi la 1re mission du Légat du Pape
TRESIBONDE	achat d'armure à 1869 sg. attaque venant du Sud

Rencontre

On peut faire des rencontres dans toutes les villes.
Certains personnages rencontrés vous donnent des missions. Cela consiste à aller chercher un ou plusieurs objets ou à exécuter une certaine tâche puis à revenir rendre compte de votre mission. Les missions vous entraînent toujours dans une autre ville, parfois très loin.

Elles ne peuvent avoir lieu qu'une seule fois dans la partie. Donc si un personnage rencontré a confié une mission à l'un des joueurs, il ne pourra confier la même mission à aucun autre joueur dans cette partie.
Par contre, il pourra lui en confier une autre...

Il y a 34 missions dans le jeu et 10 personnages qui les donnent. A vous de les repérer !
Un des premiers personnages rencontrés se trouve à Acre : c'est le Légat du pape et il peut donner 3 missions...
Une mission rapporte toujours beaucoup de points de notoriété si on revient dans la ville où elle a commencé... et qu'on l'a réussie bien entendu !
Dans certaines villes, la rencontre possible est liée à une mission. Elle ne pourra donc avoir lieu que pour le joueur qui est en train d'accomplir cette mission à l'exclusion de tout autre joueur !
Si aucune rencontre n'est disponible, le joueur peut obtenir des informations. La valeur et l'importance de ces informations dépendent de la notoriété du joueur.La notoriété sert aussi à avoir moins de chance d'être importuné par des combats au cours de ses déplacements : on n'attaque pas impunément un ami des puissants...

Choix de marchandise

Sur les marchés de l'Asie du XIII^{e} siècle.

EPICES

Les épices sont très recherchées en Europe. Leur prix est très abordable mais elles pèsent lourd.

Sel

Le sel est recherché dans les régions chaudes pour sa capacité à conserver l'humidité. Il est soumis à impôt et sert par endroit de monnaie.

Sucre

Le sucre existe surtout sous forme de mélasse. Il est tiré de la canne à sucre et donne un goût de miel ou de fruits à tous les mets.

Poivre

Le poivre est surtout produit aux Indes. Grâce au trafic des marchands arabes, on commence à le trouver dans tout l'Orient.

Gingembre

Outre son goût ample et piquant, le gingembre est aussi considéré comme un remède très apprécié en Chine où on lui prête des vertus stimulantes.

Safran

Le safran est une épice au goût très fin. Mélangé à d'autres épices du fait de sa rareté, il entre dans la composition de nombreux plats orientaux.

Musc

Le musc est une pâte d'origine mal connue qui entre dans la composition des meilleurs parfums qu'il fixe et rehausse.

TISSUS

Les tissus orientaux sont superbes et bon marché. Leur poids entraîne cependant de gros frais de caravane.

Coton

Le coton se cultive facilement et il est très apprécié pour faire des vêtements dans les pays chauds.

Chanvre

Le chanvre sert à faire des cordes, des sacs, de la toile solide et des tapis. On l'utilise également pour des remèdes.

Lin

Le lin donne une toile fine, solide et légère pour les vêtements. On l'utilise aussi en farine pour faire des cataplasmes.

Laine

La laine est courante au Moyen Orient et en Asie centrale, mais introuvable en Chine. On en fait des vêtements et surtout de très beaux tapis.

Soie

Le secret des vers à soie commence à être connu en Orient mais reste un mystère pour les Occidentaux. On en fait des vêtements et des tapis de luxe.

Brocarts

Le brocart est un tissu de luxe, fait de la soie la plus pure et richement rehaussé de fils d'or arrangés en motifs décoratifs.

ARTISANAT

L'artisanat est la marchandise idéale pour le petit commerce. Un large éventail de prix et un encombrement moyen garantissent la progression du chiffre d'affaires.

Bambou

Les objets en bambou alliant robustesse et légèreté sont rarissimes hors de Chine.

Vêtements

Les vêtements exotiques sont toujours appréciés par les grands seigneurs.

Sellerie

Harnais, brides, selles et caparaçons richement ornés sont des objets de luxe.

Bijoux

Les bijoux sont parfois clinquants, mais faux. Attention ! Leur valeur est parfois très fluctuante.

Porcelaine

Le secret de la porcelaine chinoise ne sera percé que plusieurs siècles après Marco Polo. Elle est très précieuse, mais fragile également.

Tapis

De nos jours encore, les régions où l'on fabrique de beaux tapis sont restées les mêmes. C'est un cadeau toujours apprécié surtout par les nomades.

ARMES

Il est facile d'acheter des armes si on a les moyens. Il est encore plus facile de les vendre dans les régions en guerre, mais attention aux contrôles !

Lances

Les lances sont légères et bon marché. C'est l'arme du soldat de base.

Arcs

Un arc puissant et bien équilibré est difficile à trouver. Mais seul un spécialiste sait voir la différence...

Casques

Seuls les hommes d'armes des nobles sont équipés de casques. Mais la mode locale rend cette marchandise peu exportable.

Epées

Une épée bien trempée représente de nombreuses heures de travail et certains secrets de fabrication.

Cimeterres

Les croisades ont permis aux Occidentaux de mesurer l'efficacité des cimeterres recourbés des Sarrasins.

Armures

Une armure est un objet de grand luxe, réservé aux plus grands seigneurs.

METAUX

Le commerce des métaux est très rentable et peu risqué si on possède la mise de fonds suffisante.

Cuivre

Allié à l'étain plus facile à trouver, le cuivre sert à faire du bronze. On l'utilise pour la sellerie et les bijoux.

Acier

Les secrets de trempage du fer pour fabriquer l'acier restent jalousement gardés. Il est indispensable pour fabriquer des armes.

Andanique

L'andanique est un acier particulièrement apprécié car léger, souple et solide. C'est avec lui qu'on fait les meilleures armes blanches.

Argent

Utilisé comme monnaie ou pour faire des bijoux, l'argent est toujours très recherché.

Or

L'or reste le métal le plus rare, le plus précieux et le plus cher. Il est très malléable et connaît beaucoup d'usages.

Salamandre

La salamandre est tirée de la peau de l'animal du même nom, nous dit la légende. Mais peut-être ce métal fabuleux n'existe-t-il pas... ?

GEMMES

Les pierres précieuses sont ruineuses à l'achat, mais elles ne pèsent pratiquement rien et dégagent des profits fabuleux.

Calcédoine

Cette pierre précieuse est d'une transparence laiteuse, légèrement teintée.

Jaspe

C'est une roche de calcédoine finement rubanée colorée en vert, rouge ou noir.

Lapis-lazuli

Cette pierre d'un bleu d'azur est très recherchée. On lui prête des vertus mystiques.

Turquoise

De Turquie, ou turquesse, cette pierre bleu-vert est très appréciée des beautés vénitiennes.

Perles

Rarissimes, obtenues au prix de grandes peines et de beaucoup de chance, les perles atteignent des prix extrêmes.

Rubis

Les plus beaux, appelés "rubis balais" se trouvent dans les montagnes du centre de l'Asie.

Négociation

Pour réaliser de bonnes affaires, le joueur doit chercher à acheter le moins cher possible pour revendre le plus cher possible.
Le prix de base d'une marchandise dépend de 3 facteurs :

La conjoncture

Les produits sont moins chers en période d'épidémie et plus chers en période de guerre. Il est notamment très rentable de vendre des armes en période de guerre !

Le lieu

Tout est meilleur marché dans les villages que dans les villes et à fortiori dans les capitales.
C'est en Chine que la vie est la plus chère et dans les steppes et les montagnes
qu'elle est le meilleur marché. Le prix proposé pour une marchandise sera toujours moins élevé, si vous la proposez dans une ville où on la produit déjà et vice versa.
Une marchandise sera toujours mieux appréciée si elle est utile pour fabriquer un autre objet vendu dans cette ville. Par exemple, il est très judicieux de vendre de l'or là où l'on fabrique des bijoux.
N.B : Avant de proposer vos marchandises à la vente, regardez ce qui se vend dans la ville : ce n'est pas ici que vous tirerez le meilleur prix pour la même marchandise.

La saison

Les prix fluctuent selon les saisons, mais ils atteignent leur sommet en hiver et leur plus bas niveau en été.
Cependant, vous pouvez agir sur le prix de base en marchandant.
La négociation est le résultat d'une journée de marché, vous êtes en affaires avec plusieurs marchands.
Dans chaque ville, les commerçants appliquent au prix de l'objet un coefficient multiplicateur qui représente leur marge bénéficiaire. Tous les commerçants de la même ville appliquent le même coefficient, et ce quelles que soient la saison ou les circonstances.
Il y a des villes où les commerçants sont relativement honnêtes, d'autres où l'on pourrait presque parler de vol manifeste. Certains marchands accordent des rabais et descendent jusqu'au tiers du prix proposé au début !

N.B : Si vous avez obtenu un bon prix dans une ville, il est important de noter le rapport entre ce prix et celui qui vous était proposé : si vous revenez plus tard ou si vous achetez autre chose dans la même ville, le prix proposé sera différent, mais le coefficient appliqué par le marchand sera toujours le même.
Marchander pour revendre est plus délicat que pour acheter. C'est vous qui êtes demandeur cette fois. De plus, la marge de manoeuvre est plus faible que pour l'achat.

N.B : Pour la revente de vos marchandises, il faut savoir que les commerçants qui proposent les produits les plus chers sont aussi ceux qui achèteront les vôtres au meilleur prix : c'est à prendre ou à laisser. En effet ils réaliseront leur bénéfice sur le prochain client... A l'inverse, les marchands les plus honnêtes vous proposeront de racheter vos marchandises à un prix souvent dérisoire. Ne vous laissez pas faire...

Stratégie

Pour placer l'escorte :

- si vous n'avez pas d'information précise au sujet de la direction des attaques, placez votre escorte à l'intersection des quatre points cardinaux. De cette façon, un archer placé entre le Nord et l'Est pourra protéger la caravane des attaques venant de ces deux directions.
- sinon, tenez compte des informations données par les messages ainsi que les différentes personnes rencontrées : sur un même trajet, les attaques proviennent toujours de la même direction...

Ne gardez pas de porteurs inutiles dans votre caravane. Ils consomment des rations de nourriture, même s'ils ne portent rien.

Comment gagner votre premier million!

1. LAÏAS :
- acheter de la laine.

2. ACRE :
- vendre la laine.
- accepter la première mission du légat du Pape (l'huile de SEVASTO).

3. LAÏAS :
- acheter du poivre, un chameau et le plus possible de nourriture (garder de l'argent pour le gardien du sépulcre).

4. SEVASTO : accomplir la première mission du légat du Pape.

5. TREBISONDE :
- vendre les épices.
- acheter des armures avec la moitié de l'argent destiné au commerce.

6. SEVASTO : acheter des brocarts.

7. LAÏAS : acheter de la nourriture.

8. ACRE :
- fin de la première mission pour le légat du Pape.
- accepter la deuxième mission du Légat du Pape (libérer le prisonnier mongol à MOSSOUL).
- revendre la croix et les gemmes du légat, les armures, les brocarts et les chameaux.

9. LAÏAS :
- acheter de la nourriture.

10. ARCINGAN :
- acheter plusieurs chameaux.

11. MOSSOUL :
- acheter 8 calcédoines.
- accomplir la deuxième mission du légat du Pape.
- accepter la première mission de Youssouf.
- acheter des métaux et de la nourriture.

12. BAUDAC :
- revendre les métaux
- acheter des armes

13. MOSSOUL :
- accomplir et fin de la première mission pour Youssouf.
- accepter la deuxième mission de Youssouf.

14. ARGIRON :
- acheter des métaux (notamment de l'argent) et des chameaux.

15. TIFLIS :
- acheter de la soie et de la nourriture.

16. TREBISONDE :
- vendre du métal (sauf l'argent) s'il n'y a pas d'épidémie.
- acheter des armures.

17. SEVASTO :
- acheter des brocarts s'il reste de la place.

18. LAÏAS :
- acheter de la nourriture.

19. ACRE :
- fin de la deuxième mission pour le légat du Pape.
- accepter la troisième mission du légat du Pape (trouver de l'argent).
- tout revendre sauf les lots d'argent.
- terminer la troisième mission pour le légat du Pape.

Vous êtes riche et renommé. Il ne vous reste plus qu'à acheter du sucre pour Youssouf à LAÏAS et quitter l'Orient vers la Chine, sans oublier d'acheter des gemmes à TAURIS.

GUIDE PRATIQUE

ATTENTION : les solutions proposées ci-dessous ne fonctionnent qu'à partir du DOS. Si vous êtes sous Windows, appuyez sur les touches Alt et F4 simultanément pour accéder au DOS.

PROBLEME :
LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
Vérifiez tous les éléments de votre configuration en utilisant les programmes d'installation fournis avec ces différents matériels.
- Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

PROBLEME :
LE MESSAGE "DÉSOLÉ, MÉMOIRE INSUFFISANTE" **APPARAÎT.**

- Avez-vous réellement plus de 575 Ko de mémoire libre sous DOS ?
Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets libres dans la RAM.

N.B : 1Ko = 1024 octets.
Pour résoudre les problèmes d'insuffisance de mémoire, vous pouvez essayer :
1 - d'optimiser la mémoire,
2 - de supprimer les programmes résidants et créer une disquette de boot minimal.

1 - Optimisation de la mémoire.

- Si vous disposez du programme QEMM (dans ce cas il apparaît dans le Config.SYS).
Sur la ligne de commande du DOS tapez la commande OPTIMIZE et appuyez sur RETURN.
- Si vous disposez du programme EMM386 et si vous utilisez MS-DOS 6.0 et supérieur, tapez la commande MEMMAKER et appuyez sur RETURN.
Ces deux programmes réorganisent la mémoire en essayant de gagner le plus de place possible.

- Si vous n'avez pas de mémoire XMS ou pas suffisamment, et si vous n'utilisez pas QEMM, vérifiez que le programme EMM386.exe soit dans le fichier CONFIG.SYS. Pour cela, utilisez l'éditeur de textes EDIT (EDIT CONFIG.SYS). La ligne suivante doit apparaître dans le listing : DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS. Enregistrez le nouveau CONFIG.SYS.

PROBLEME :
PAS DE SON, PAS DE MUSIQUE OU DE MAUVAISE QUALITE

Il est possible que votre carte son soit mal installée. Il est nécessaire que la ligne suivante soit présente dans votre fichier AUTOEXEC.BAT exécuté au démarrage de votre ordinateur :

SET BLASTER = ...

La fin de la ligne dépend de votre carte son et de votre ordinateur.
Pour que cette ligne soit correctement écrite, vous devez avoir exécuté le programme d'installation de votre carte son fournie avec celle-ci. Référez-vous à la documentation de votre carte pour savoir quel est le nom, et comment l'exécuter.

PROBLEME :
LES VIDEOS PARAISSENT LENTES OU SACCADEES

- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
Vous devez disposer d'un lecteur CD-ROM dont la vitesse de transmission des données est de 150 Ko par seconde au minimum.

Evaluation du taux de transfert

La vitesse de transfert des données est le paramètre essentiel du lecteur de CD-ROM. Nous avons mis à votre disposition un programme vous permettant de tester la vitesse du lecteur de CD-ROM.
Lorsque vous êtes dans le répertoire racine du CD-ROM, tapez SPEED, après 4 secondes vous obtiendrez la vitesse de transfert des données. La vitesse est calculée pendant la lecture du CD-ROM. Si vous obtenez un taux inférieur à 140 Ko par seconde, vérifiez l'installation du lecteur ou bien changez de lecteur.

Attention : Il se peut que vous n'obteniez pas le même résultat si vous effectuez le test plusieurs fois de suite. De même, si vous effectuez le test plusieurs fois et si l'antémémoire de disque est supérieure à 4 Mo, vous obtiendrez des résultats trompeurs.

N.B. : Avec SMARTDRIVE 4.0 le CD-ROM ne peut pas être mis en antémémoire.

2 - Avez-vous des programmes résidants en mémoire RAM ?

Les calculettes, les horloges, les antémémoires et accélérateurs de lecteurs de disquettes sont autant de programmes résidants en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT.
Pour supprimer ces programmes résidants, nous vous conseillons de créer une disquette de boot minimal qui vous servira à chaque fois que vous voudrez charger le jeu MARCO POLO.

Boot minimal

Munissez-vous d'une disquette vierge formatée et insérez-la dans le lecteur de disquettes A : Copiez les programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS de votre disque dur sur la disquette (copy c:\AUTOEXEC.BAT A:).
A l'aide de "EDIT", l'éditeur de textes du DOS, éditez les deux programmes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. (exemple c:\EDIT A: AUTOEXEC.BAT).
Dans chacun des deux programmes, supprimez les commandes qui vous paraissent inutiles en les mettant en remarque (REM).
Conservez les commandes qui concernent la souris (MOUSE), le clavier (KEYBFR, KEYBOARD), le gestionnaire MSCDEX, le lecteur CD-ROM (CD), la carte sonore (SOUND/BLASTER), l'XMS (EMM386).
Vous pouvez mettre en remarque SMARTDRV, SIDEKICK etc...
Eteignez alors votre ordinateur puis allumez-le de nouveau en laissant la disquette BOOT minimal dans le lecteur. L'ordinateur va démarrer sur la disquette et libérera le maximum de mémoire possible.
Lancez le jeu et chargez-le selon la procédure mentionnée dans le paragraphe "Lancement à partir du DOS".
N.B : Il nous est malheureusement impossible de vous fournir un listing d'AUTOEXEC.BAT et de CONFIG.SYS qui fonctionne à coup sûr avec votre matériel, car chaque ordinateur personnel est un cas particulier.

PROBLEME :
LE MESSAGE "DÉSOLÉ, PAS DE MÉMOIRE XMS" **OU** "DÉSOLÉ, MÉMOIRE XMS INSUFFISANTE" **APPARAÎT.**

- Avez-vous réellement plus de 1024 Ko d'XMS ?
Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM. Ce programme vous indiquera le nombre d'octets d'XMS.

N.B : 1Ko = 1024 octets.

PROBLEME :
LE MESSAGE “VOTRE DISQUE DOIT ÊTRE SALE OU ENDOMMAGÉ” **APPARAIT**

- Votre disque MARCO POLO est peut-être sale ?
Retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord.
N’utilisez jamais de solvant ou de produit abrasif pour nettoyer votre disque.

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Consommateurs aux coordonnées inscrites sur la carte jointe.

Avant de contacter notre service consommateur, veuillez compléter ce tableau afin de faciliter le dialogue.

Type de machine (Microprocesseur 386, 486...)	
Taille maximale du programme exécutable	
Mémoire paginée libre	
Mémoire étendue (XMS) totale	
Type de carte sonore	
Marque et type de lecteur CD-ROM	
Utilisez-vous un compresseur de disque dur ?	
Version de DOS	
Marque de la carte graphique	

Index

Achat 17, 18, 35
Aide 8
Argent 6
Caravansérail 21
Carnet de bord 9
Carte 27
Centre ville 15
Déplacement 27
Documentation 10
Escorte 25
Faubourgs 14
Force 11, 25
Joueur 6, 28
Marchandises 18
Marché 17, 35
Menu pause 11
Menu principal 9
Missions 30
Niveau de difficulté 10
Négociation 19, 35
Notoriété 6, 11
Nourriture 22
Paramètres 12, 28
Poids 11, 24
Portage 23
Prix 19, 35
Rencontre 16
Richesse 6, 11
Saison 28, 36
Sauvegarde 12
Son 8
Stratégie 26, 37
Vente 18, 35
Ville de départ 13, 28
Vivres 11

CREDITS

Un CD-ROM proposé par Jean-Claude LARUE et Bruno BONNELL
Produit par PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE
Une réalisation INFOGRAMES MULTIMEDIA
Unité de programme Bertrand BROCARD

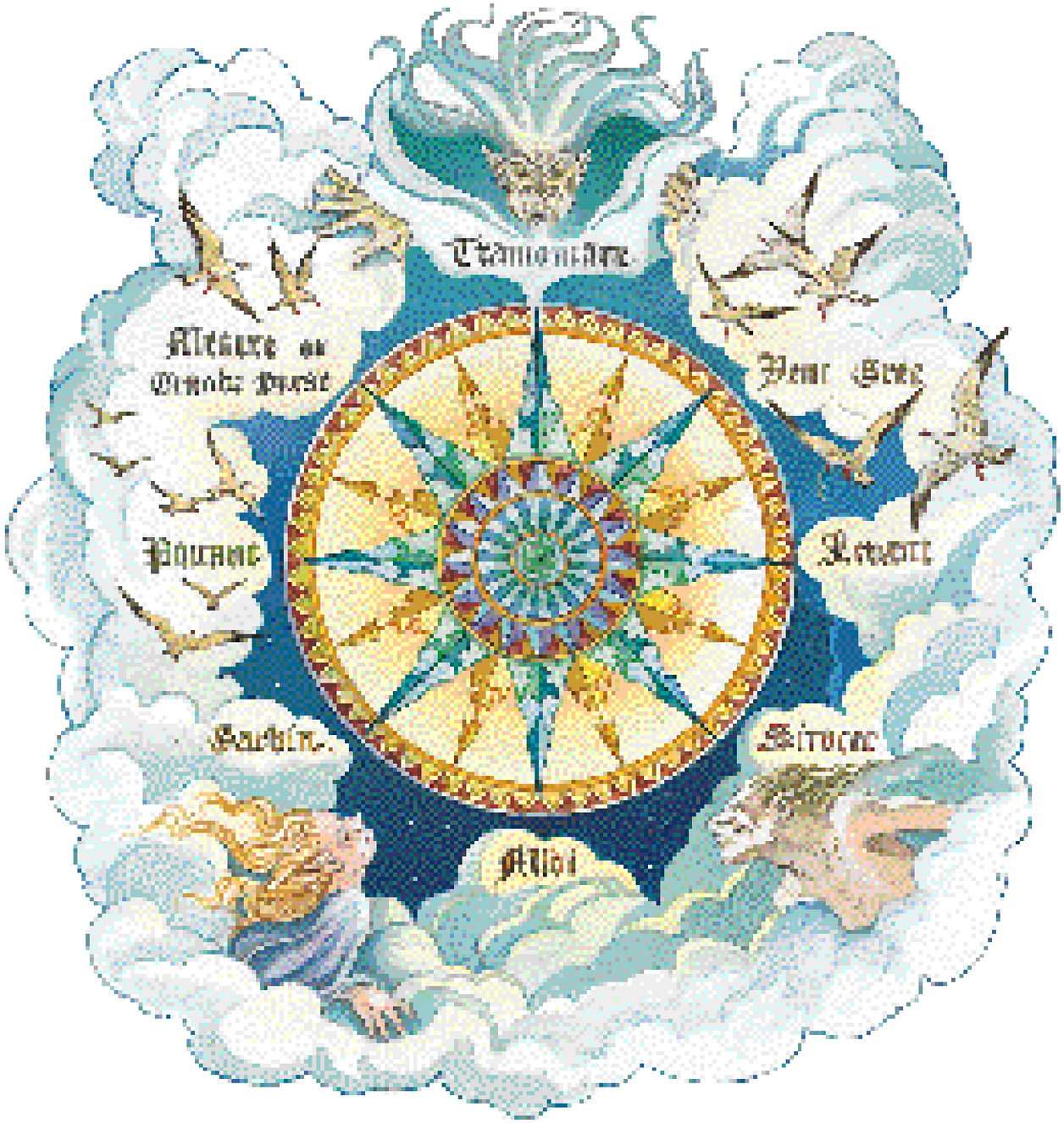
Pour Philips Interactive Media France Armelle LOGHMANIAN
Jean-Claude ROCLE

Villes	Posi-tion sur poster	Spécialités	Marchandises
Acbalec	46		
Acre	1	épices, artisanat, armes.	sel, sucre, poivre / vêtements, sellerie, tapis / casque, épée, arcs.
Arcingan	5	tissus, épices.	
Argiron	7		
Badascian	24		
Balc	22		
Bassora	11		
Baudac	10		
Cacionfu	49		
Caiton	63		
Cambaluk	54		
Campcio	40		
Camul	32		
Carachoco	30		
Caracorum	42		
Caragian	35		

Villes	Posi-tion sur poster	Spécialités	Marchandises
Cascar	26		
Casvin	12		
Cherman	17		
Chescemir	25		
Ciandu	53		
Ciangli	55		
Cinghianfu	58		
Cirac	15		
Cotan	27		
Curmos	18		
Ecina	41		
Egrigaïa	45		
Fugiu	62		
Gaindu	37		
Giogiu	52		
Karakum	20		

Villes	Posi-tion sur poster	Spécialités	Marchandises
Iaci	36		
Iasd	16		
Ispaan	14		
Laïas	2		
Lop	31		
Mien	34		
Mossoul	9		
Ondorsum	43		
Pem	28		
Pianfu	50		
Quengianfu	47		
Quinsai	60		
Saciu	33		
Saïanfu	48		
Samarcande	21		
Sava	13		

Villes	Posi-tion sur poster	Spécialités	Marchandises
Sevasto	3		
Silingiu	39		
Sindufu	38		
Singiu Matu	56		
Singiu	57		
Sugiu	59		
Taianfu	51		
Taican	23		
Tauris	8		
Tenduc	44		
Tiflis	6	tissus.	
Tolbonour	29		
Trébisonde	4	épices, armes, tissus.	
Tunocain	19		
Vugiu	61		



Catalogue n° 812 5001

Tous droits du producteur et du propriétaire de l'œuvre sont réservés.
Sauf autorisation, la reproduction, la location, le prêt, l'utilisation pour exécution publique sont interdits.

© 1994 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA FRANCE

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG