

AU NOM DE L'HERMINE

L'an 1249, le temps des châteaux forts, des chevaliers et des croisades. Le temps des cerfs, des troubadours et des tournois.

UN JEU D'AVENTURE

L'an 1249, te voici à la solde du seigneur ENGUERRAND. Ta mission consiste à espionner le château du seigneur GAUDRI, parti en croisade pour y recueillir le maximum d'éléments sur les hommes du château.

Sur les lieux, interroge chacun !

Amasse les informations qui permettront peut à ton seigneur de conquérir le domaine du seigneur GAUDRI.

Délie les langues avec ce sac d'écus, mais surtout – surtout sors du château avant qu'ils ne relèvent le pont-levis.

Tu devras visiter les coins et recoins du château, des douves au donjon des lices à la chambre de la dame pour rassembler les informations capitales à ton seigneur. Tu rencontreras les habitants, tu pourras trinquer avec eux, les interroger ou dialoguer, mais méfie-toi des pièges et de leurs questions !

JEU EDUCATIF

AU NOM DE L'HERMINE. C'est avant tout une plongée dans la vie d'un château-fort au XIII^e siècle.

Dans le château fidèlement reconstitué, bourdonnant d'activités, évoluent les personnages typiques du moyen-âge (du seigneur au chevalier, de l'écuyer au forgeron, de l'archer au troubadour, du serf au berger.) Chacun œuvrant à ses tâches quotidiennes, chacun à sa place, prêt à rencontrer le joueur

AU NOM DE L'HERMINE : C'est surtout une ballade médiévale, un certain matin de l'an 1249, balade permettant au joueur espion du XX^e siècle d'appréhender la vie de ses ancêtres il y a quelques 700 ans.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

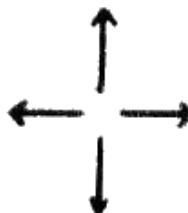
A partir de reproductions et de graphismes réalistes et avec un vocabulaire choisi, "AU NOM DE L'HERMINE" est avant tout un témoignage qui se veut le plus complet et le plus passionnant sur le moyen-âge. Il est un élément d'une gamme de logiciels éducatifs à caractère ludique qui présente une nouvelle approche, par le jeu de l'apprentissage des connaissances.

L'utilisation du didacticiel "AU NOM DE L'HERMINE" permettra
* d'acquérir une culture générale sur le moyen-âge dans les domaines suivants :

- La vie quotidienne (mobilier, vêtements, jeux des enfants, artisanat)
- La vie guerrière (attaque, tournois)
- La nourriture (chasse, pêche, cultures, conservations)

* d'acquérir une stratégie de jeu.

LES COMMANDES : Elles sont toujours rappelées à l'écran



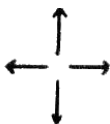
Remarques : ne sont proposées en bas de l'écran que les icônes représentant les déplacements possibles. En cliquant sur :



Vous connaîtrez le temps restant avant la tombée de la nuit.



Vous connaîtrez le nombre d'écus restant dans votre bourse.



Les flèches de direction permettent de vous déplacer dans le château. Pour cliquer sur l'écran, déplacez le curseur clignotant avec les flèches de direction ou la souris, puis validez par ENTER.



Pour interroger un personnage, cliquez directement dessus.



Accès à la ligne précédente.



Accès à la ligne suivante, pour continuer, tapez ENTER ou RETURN.

Pour répondre à une question, tapez votre réponse quand le curseur apparaît ↑ ↓ vous permettes de vous déplacer de réponse en réponse ← → Déplacez vous dans une case pour une correction éventuelle. Lorsque vous avez donné toutes les réponses, validez avec ENTER ou RETURN.



Vous pouvez répondre aux questions finales et terminer

MISE EN ROUTE

Thomson DISK	: RUN "AUTO.BAT" sous basic 128 ou 512.
Amstrad CPC	: ou ùCPM puis LOADER s'obtient en appuyant simultanément sur SHIHT et @
Compatible PC	: Sous clavier azerty, on obtient ù
Atari ST	: LOADER
LOADERPRG.	: Cliquez deux fois avec la souris sur

