

ENFIN
DISPONIBLE

KONTRABANT



Pour Apple II



BRUTAL DELUXE

CARTE DE RÉFÉRENCE

I. Matériel requis

- Apple II Plus (Europlus), IIe, IIc, IIgs ou émulateur Apple II
- 64K Ko de RAM
- Lecteur de disquettes

II. Chargement de la disquette

1. Éteignez votre Apple et ouvrez le(s) lecteur(s) de disquette.
2. Insérez la disquette dans le lecteur 1 et fermez le lecteur.
3. Allumez votre ordinateur. Le lecteur de disquette fera tourner la disquette et le programme se chargera.

III. Comment jouer

Lorsque vous voyez (>), l'ordinateur attend vos commandes. Vous pouvez saisir jusqu'à deux lignes de texte complètes à la fois. En cas d'erreur, utilisez la flèche gauche pour effacer l'erreur. Une fois vos commandes saisies, appuyez sur la touche ENTRÉE. L'ordinateur répondra et le (>) réapparaîtra.

KONTRABANT POUR APPLE II

Bienvenue dans le premier jeu slovène, créé en 1984 par Žiga Turk et Matevž Kmet pour le micro-ordinateur le plus populaire de l'époque en Yougoslavie, le ZX Spectrum de Sinclair, affectueusement surnommé « l'arc-en-ciel ».

À cette époque, l'Apple II était principalement présent en Yougoslavie dans diverses grandes entreprises et institutions universitaires. Son prix était très éloigné de celui des micro-ordinateurs domestiques nationaux tels que le ZX Spectrum et le Commodore 64.

En Yougoslavie, Branimir Makanec a introduit des ordinateurs Apple II dans les écoles et les institutions publiques. Il a été employé par l'entreprise Ivasim, qui l'a envoyé se spécialiser aux États-Unis, où il a constaté que les Américains utilisaient l'ordinateur Apple II, alors très populaire, dans les écoles. Depuis 1979, l'Apple II proposait plus de 400000 programmes éducatifs et professionnels, ce qui en faisait le premier choix. La société Ivasim l'a baptisé KAG A2 100 « ordinateur scolaire universel ».

En raison des règles d'importation, qui imposaient une production nationale et qui rendaient les composants difficiles à importer de l'étranger (le prix du modèle de base était alors de 300000 dinars), l'Apple II était présenté dans les brochures comme un produit d'experts nationaux en coopération avec les Américains. En réalité, il s'agissait uniquement de l'Apple II Plus / Europlus, lancé par Apple en 1979 pour les marchés européen et australien.

Plus tard, la vente des ordinateurs Apple a été reprise par la société privée Velebit (Velebit OOUR Informatika ou Velebit Informatika), qui s'est occupée du support et de la vente des ordinateurs Apple les années suivantes. Ivasim a cependant créé son propre clone de l'Apple II, appelé Ivel Ultra, pour remplacer l'ordinateur scolaire universel KAG A2 100.

Velebit a adapté et traduit de nombreux logiciels, dont « Apple Ured » (Apple Office), qui comprenait un éditeur de texte, une base de données et l'édition de cellules ou de tableaux de calcul. À ce jour, je ne connais aucun programme véritablement slovène pour l'Apple II. C'est pourquoi, depuis de nombreuses années, je souhaitais traduire un programme en slovène, car les modèles ultérieurs, comme l'Apple IIe et IIc, prenaient en charge les accents grâce à leur ROM YU intégrée avec notre table de caractères.

En décembre 2023, Tomaž Štih a adapté le code de Kontrabanta 2 pour notre ordinateur slovène Iskra Delta Partner, et l'idée est née de créer un jeu adapté à un ordinateur Apple II.

J'ai cherché des programmeurs experts sur Internet et sur les forums, et en décembre 2024, mon souhait s'est réalisé. J'ai été contacté par Antoine Vignau de BRUTAL DELUXE SOFTWARE, qui m'a indiqué qu'il pouvait traduire le code et le préparer pour l'Apple II. En décembre 2024 et janvier 2025, nous étions en contact pour préparer et tester le jeu. Antoine a programmé, et j'ai testé chaque étape du jeu avec différentes solutions, car aucune solution pour Kontrabanta 1 n'avait encore été publiée. Une grande carte avec les salles du jeu a été créée. Il fallait également déchiffrer des passages secrets et des tâches importantes, sans quoi l'ordinateur ne reconnaîtrait pas la commande.

Je suis ravi que nous ayons réussi. De plus, nous avons adapté le jeu en anglais et en français.

Janez J. Starc

INTRODUCTION

Introduction originale de 1984 par Žiga Turk et Tomaž Kmet.

Les enfants n'ont peut-être pas appris à l'école la sortie des premiers programmes slovènes, mais cet événement est, d'une certaine manière, tout aussi important que l'impression des premiers livres. Cette cassette apporte une nouvelle qualité d'information au marché slovène, une passerelle vers le XXI^e siècle. Elle permet d'accéder aux programmes informatiques directement sur vos ordinateurs personnels, et non plus sur de grosses machines inutiles. D'autres cassettes, un jour peut-être des disquettes, suivront, apportant connaissances, divertissement et aide à domicile. Lors de la préparation de la première cassette nationale contenant des programmes, il nous a semblé qu'elle devait contenir quelque chose de vraiment personnel, différent des programmes étrangers auxquels vous êtes habitués. C'est ainsi que ce jeu a été créé. En parcourant le pays, vous rencontrerez une multitude de personnes et d'objets que vous connaissez grâce aux contes de fées et à l'histoire.

Le but du jeu est de rapporter chez soi un micro-ordinateur, c'est-à-dire une télévision, un lecteur de cassettes et un ordinateur. Nous vous conseillons de commencer par les deux premiers.

Vous devrez récupérer l'ordinateur en contrebande, ce qui est un peu plus difficile, mais vous aurez certainement de l'expérience. Écoutez les conseils de vos amis. Chaque élément du jeu a sa propre signification. Si tout ne se passe pas comme prévu, la raison en est expliquée dans le paragraphe suivant. Mais pour que vos efforts ne soient pas vains, les meilleurs d'entre vous pourront apporter une contribution à la télévision, au lecteur de cassettes et à l'ordinateur. Le premier prix est offert par COMPUTER CITY de Graz. Les conditions exactes du concours seront publiées dans les rubriques informatiques des journaux slovènes. Le récit d'aventure compte environ trois cents mots, nous espérons donc que vous comprendrez le fonctionnement de l'ordinateur. La syntaxe est normale et vous pouvez échanger des objets avec d'autres personnes comme ceci : HACHE ÉPÉE signifie REMPLACER HACHE PAR ÉPÉE.

Nous souhaitons à tous beaucoup de plaisir et de réussite, et que le meilleur gagne.

Le jeu original est sorti sur cassette.

BIENVENUE À KONTRABANT

Vous êtes en 1984. Vous êtes en ex-Yougoslavie et vous devez faire passer clandestinement un ordinateur, une télévision et un lecteur de cassettes. Pour cela, vous devez obtenir un passeport valide, trouver de l'argent, de quoi cacher un ordinateur et échanger du café contre un lecteur de cassettes. Votre voyage vous mènera dans un autre monde, celui des héros historiques et populaires. Pour y arriver, vous devez d'abord trouver des mots magiques et un lieu magique où ils vous transféreront. Sachez également que le grand trésor est caché dans le château de Predjama, un château enserré dans la roche.

Chargement de Kontrabant

Pour charger Kontrabant, suivez les instructions de votre carte de référence.

Vous verrez l'écran d'introduction original, suivi de la mention des droits d'auteur et de la première description du lieu de départ du jeu :

BIENVENUE DANS LA PREMIÈRE AVENTURE SLOVÈNE ! Le but du jeu vous est connu. L'ordinateur vous guidera à travers des lieux familiers et inconnus, et vous lui conseillerez la marche à suivre en français simple. N'abandonnez pas trop vite ; il nous faut quelques heures pour terminer, même avec une carte et un scénario. Tout ce qui se passe a une raison d'être. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir.

Turk Ziga et Kmet Matevz P.S. : Des prix attendent les meilleurs !

Bien sûr, vous n'en gagnerez pas, car la compétition s'est terminée en 1984, mais vous pouvez obtenir une certaine satisfaction en trouvant le chemin jusqu'à la fin du jeu. Appuyez sur n'importe quelle touche pour passer à l'écran suivant.

La vie devient de plus en plus ennuyeuse pendant la saison sèche. La télévision rediffuse de vieux films, la radio est triste et les nouvelles dans les journaux ne valent même pas la peine d'être mentionnées.

LA SEULE SOLUTION EST DE TROUVER UNE TÉLÉ, UN LECTEUR DE CASSETTES ET UN MICRO-ORDINATEUR. LE SEUL CHEMIN MÈNE SUR LE TERRAIN.

Lorsque vous voyez l'invite (>), KONTRABANT attend que vous saisissiez vos instructions. Une fois vos instructions saisies, appuyez sur la touche ENTRÉE. KONTRABANT répond et l'invite (>) réapparaît. À côté de l'invite (>), essayez de saisir la commande suivante :

SORT

et appuyez sur la touche ENTRÉE. KONTRABANT répond avec une nouvelle description du lieu :

Vous vous trouvez à un célèbre carrefour européen, quelque part au cœur de Ljubljana. De larges autoroutes modernes à six voies mènent dans toutes les directions. Un homme âgé s'approche de vous.

Parler à KONTRABANT

Lorsque vous jouez à KONTRABANT, vous lui parlez en français courant, en saisissant toutes vos requêtes sur votre clavier lorsque l'invite (>) s'affiche. Une fois la ligne saisie, appuyez sur la touche ENTRÉE et KONTRABANT traitera votre requête. Tous les mots que vous saisissez sont distingués par leurs quatre premières lettres et les suivantes sont ignorées. Par exemple, taper ÉCHANGER DE L'ARGENT équivaut à ÉCHA ARGE. Une phrase doit contenir un

verbe et généralement un complément d'objet, mais il arrive que, lors d'un échange, il faille écrire complément d'objet. Quelques exemples :

PRENDRE BEIGNET, DONNER BEIGNET, HOUBLON BIÈRE, CREUSER TRÉSOR, VENDRE TRÉSOR, ENLEVER VÊTEMENTS, PORTER CRAVATE, ASSORTIR FARINE, DONNER MASQUE, MASQUE COUCHE, RAMASSER CAFÉ, RUBAN CAFÉ, PORTER GANTS, PLANCHES BARRIQUE...

Commandes de déplacement

La meilleure façon de se déplacer est de saisir la direction souhaitée. Les directions acceptées sont : **NORD** ou **N**, **SUD** ou **S**, **EST** ou **E**, **OUEST** ou **O**, **NE**, **NO**, **SE**, **SO** (respectivement **NORD-EST**, **NORD-OUEST**, **SUD-EST** ou **SUD-OUEST**), ainsi que **H** ou **HAUT** et **B** ou **BAS**.

Lorsque vous entrez dans un lieu particulier (appelé une pièce), **KONTRABANT** affiche généralement une description de la pièce et des objets intéressants avec lesquels vous souhaitez interagir. La commande **REGARDER** indique à **KONTRABANT** de redessiner la description de la pièce si vous le souhaitez, ou si la description n'est pas visible à l'écran si vous avez saisi de nombreuses commandes.

Quitter

Pour arrêter de jouer, saisissez **QUITTER**. **KONTRABANT** vous répondra : **VOUS AVEZ GAGNÉ DES POINTS** (votre score). **LA PARTIE EST TERMINÉE, C'ÉTAIT UNE DANSE DÉCHAÎNÉE, VOUS AVEZ VRAIMENT JOUÉ** (vos tours) **TOURS. EST-CE VRAIMENT LA FIN DE LA PARTIE ? (O/N) ?**

Appuyez sur **O** et vous quittez le jeu.

Si vous souhaitez continuer à jouer à partir de cette position, mais plus tard, suivez les instructions pour **SAUVEGARDER UNE POSITION DE JEU**.

Sauvegarder une partie de jeu

Il vous faudra un certain temps pour jouer à **KONTRABANT** jusqu'au bout. Vous ne finirez certainement pas d'un coup. **KONTRABANT** vous permet de continuer à jouer plus tard sans avoir à recommencer depuis le début. La commande **SAVE** (Sauvegarder) permet de prendre une capture d'écran de votre position dans la partie.

Lorsque l'invite (>) apparaît, saisissez : **SAVE** (Sauvegarder), puis appuyez sur la touche **ENTRÉE**. **KONTRABANT** vous répondra par **SAUVEGARDER LA PARTIE (EMPLACEMENT 1-9) ?** Vous disposez maintenant de 9 emplacements pour votre instantané de position. Attention : sur une vraie disquette, la sauvegarde des 9 emplacements risque de ne pas fonctionner, car l'espace disque disponible est limité.

Restauration d'une partie sauvegardée

Pour reprendre la partie à partir de l'emplacement où vous avez créé un instantané, suivez la procédure de chargement. Vous pouvez charger un instantané sauvegardé à tout moment.

Lorsque l'invite (>) apparaît, saisissez : **LOAD** et appuyez sur la touche **ENTRÉE**. **KONTRABANT** vous répondra : **CHARGER LA PARTIE (EMPLACEMENT 1-9) ?** Appuyez sur les chiffres 1 à 9 pour accéder à l'instantané sauvegardé.

Liste des commandes de KONTRABANT

Pour simplifier vos aventures, vous pouvez ordonner à KONTRABANT de vous donner des informations en saisissant des commandes spécifiques. Ces commandes peuvent être réutilisées autant de fois que nécessaire. Saisissez votre commande sous forme de phrase à KONTRABANT après l'affichage de l'invite (>).

Voici la liste des commandes :

REGARDER ou R

Décrit votre environnement.

INVENTAIRE ou I

Liste vos possessions.

QUITTER

Quitter la partie.

SAVE

Enregistre une position de jeu sur votre disque dur.

SCORE

Affiche votre score actuel.

Liste des commandes Apple II

Nous avons ajouté les commandes suivantes pour améliorer votre expérience de jeu.

HOME

Tapez une fois pour que les textes défilent les uns sous les autres. Tapez de nouveau pour effacer l'écran à chaque nouveau lieu visité.

CASE

Affiche les textes en lettres majuscules ou en lettres minuscules.

ACCENT

Bascule entre l'affichage ou non des accents français.

Verbes courants

Voici une liste de verbes couramment utilisés par les aventuriers. Cette liste ne représente pas l'intégralité du vocabulaire disponible et ne mentionne pas les nombreuses variantes que vous pouvez construire à l'aide de prépositions (par exemple, ALLUMER BOUGIE, CACHER SPECTRE, PORTER ARMURE, etc.).

ACHETER	MARCHER
ALLUMER	PORTER
ASSOIR	PRENDRE
ATTENDRE	REGARDER
CACHER	SCORE
CHARGER	SEPARER
CREUSER	UTILISER
DESHABILLER	VENDRE
DONNER	VOLER
DORMIR	
ENTERRER	
LACHER	
MANGER	

LEXIQUE

VALISE ATTACHÉE : Swaine a conçu la mallette attachée originale de 007, incarné par Sean Connery dans l'adaptation cinématographique de Bons baisers de Russie d'Ian Fleming. Cette mallette emblématique, imprégnée d'espionnage et d'histoire du cinéma, incarne l'élégance britannique par excellence, reflet du raffinement et du charme de James Bond. Sous sa doublure rouge caractéristique, la mallette dissimulait discrètement 20 cartouches, des pièces d'or et des couteaux de lancer plats, essentiels au combat de Bond contre Red Grant à bord de l'Orient-Express.

BELLE VIDA : est un mythe slovène. Il existe plusieurs théories sur l'époque de la création de la chanson folklorique sur Lepa Vida. Belle Vida est une jeune mère pauvre et travailleuse, épuisée par le travail et les nuits blanches, qui vit avec un enfant malade et un mari âgé. Son ravisseur l'attire avec des promesses d'une vie meilleure auprès de la reine d'Espagne et l'emmène là-bas. Bien qu'elle réalise ses erreurs sur le navire, elle s'abandonne au destin et devient nourrice à la cour d'Espagne. Malgré tout, elle aspire constamment à son foyer, à son enfant et à son mari.

BEDANEC (L'HOMME DE LA MISÈRE) : Bedanec est un personnage littéraire de l'auteur slovène Josip Vandot. Il apparaît dans le récit Kekec au-dessus de l'abîme solitaire et dans deux films sur Kekec, Kekec et Les Astuces de Kekec. Bedanec est un puissant chasseur sauvage qui intimide Kekec et les autres montagnards, mais Kekec le surpasse toujours en ruse.

CRTOMIR : est un personnage du poème épique « Krst pri Savici » du poète romantique slovène France Prešeren. Ce poème, écrit au milieu du XIXe siècle, raconte l'histoire de Crtomir, un jeune païen qui tombe amoureux de Bogomila, une chrétienne. Il explore les thèmes de l'amour, de la foi et des conflits culturels.

BOGOMILA : est la chrétienne du poème qui aime Crtomir. Sa foi et son amour pour Crtomir créent un conflit central dans l'histoire, alors que Crtomir lutte avec ses croyances païennes et son amour pour Bogomila.

ERAZEM PREDJAMSKI : Érasme de Predjama ou Lueg. Chevalier et brigand carniolien. Érasme est considéré comme le plus célèbre propriétaire du château de Predjama, et il est également devenu célèbre comme brigand. Érasme était réputé pour voler les riches caravanes et venir en aide aux pauvres, ce qui lui vaut d'être souvent comparé à Robin des Bois.

FRÉDÉRIC : fils aîné d'Herman, il épousa Élisabeth de Frankopan et, après sa mort en 1422, Veronika de Desenice. La célèbre chronique d'Eberhard Windbeck relate en détail les circonstances de la mort d'Élisabeth de Frankopan, décrite comme un meurtre et située en 1424. Il fit sensation en 1422 lorsqu'il aurait assassiné sa

première épouse, Élisabeth de Frangepán, pour épouser sa maîtresse, Veronika de Desenice.

FILLE PAÏENNE (FILLE DU BLÉ) : formation rocheuse ressemblant à un visage humain. On la voit sur la face nord du mont Prisojnik, près de Kranjska Gora, dans les Alpes juliennes, au nord-ouest de la Slovénie. Elle est associée à une légende concernant un chamois appelé Corne d'Or et une nymphe (vila) vivant dans la montagne.

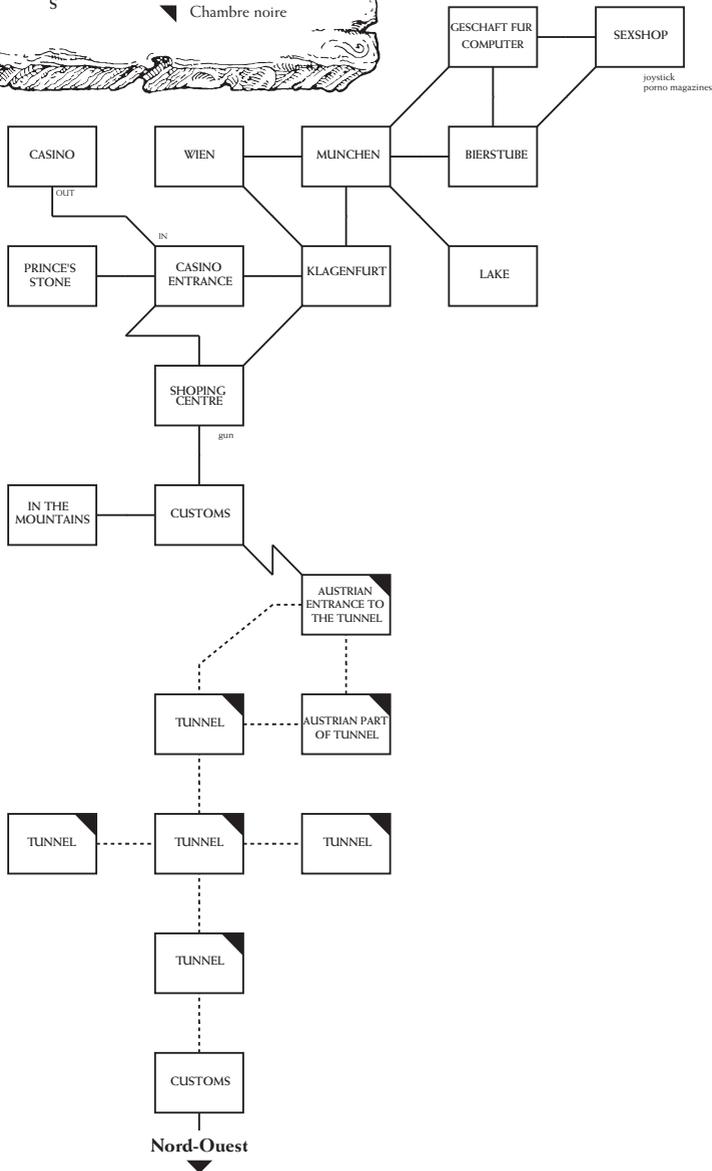
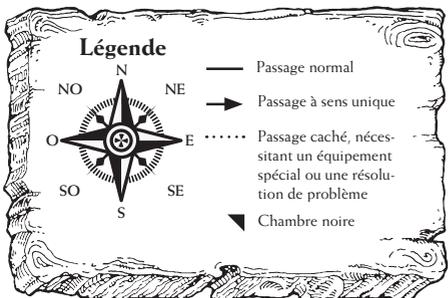
HERMAN : Herman était l'un des plus importants représentants de la maison de Celje, ayant propulsé la dynastie, autrefois d'importance régionale, au premier plan de la politique d'Europe centrale. Pour sa descendance légitime, il arrangea des mariages prestigieux, mais rencontra de graves problèmes avec son aîné, Frédéric. Frédéric fut marié à Élisabeth de Krk jusqu'à son assassinat en 1422 ; Frédéric lui-même en était probablement le coupable. Il se maria rapidement avec Veronika de Desenice, mais Herman refusa d'accepter une jeune femme de petite noblesse comme belle-fille. Il l'accusa de sorcellerie et la fit noyer. La rébellion de Frédéric contre Herman prit fin avec l'emprisonnement de Frédéric.

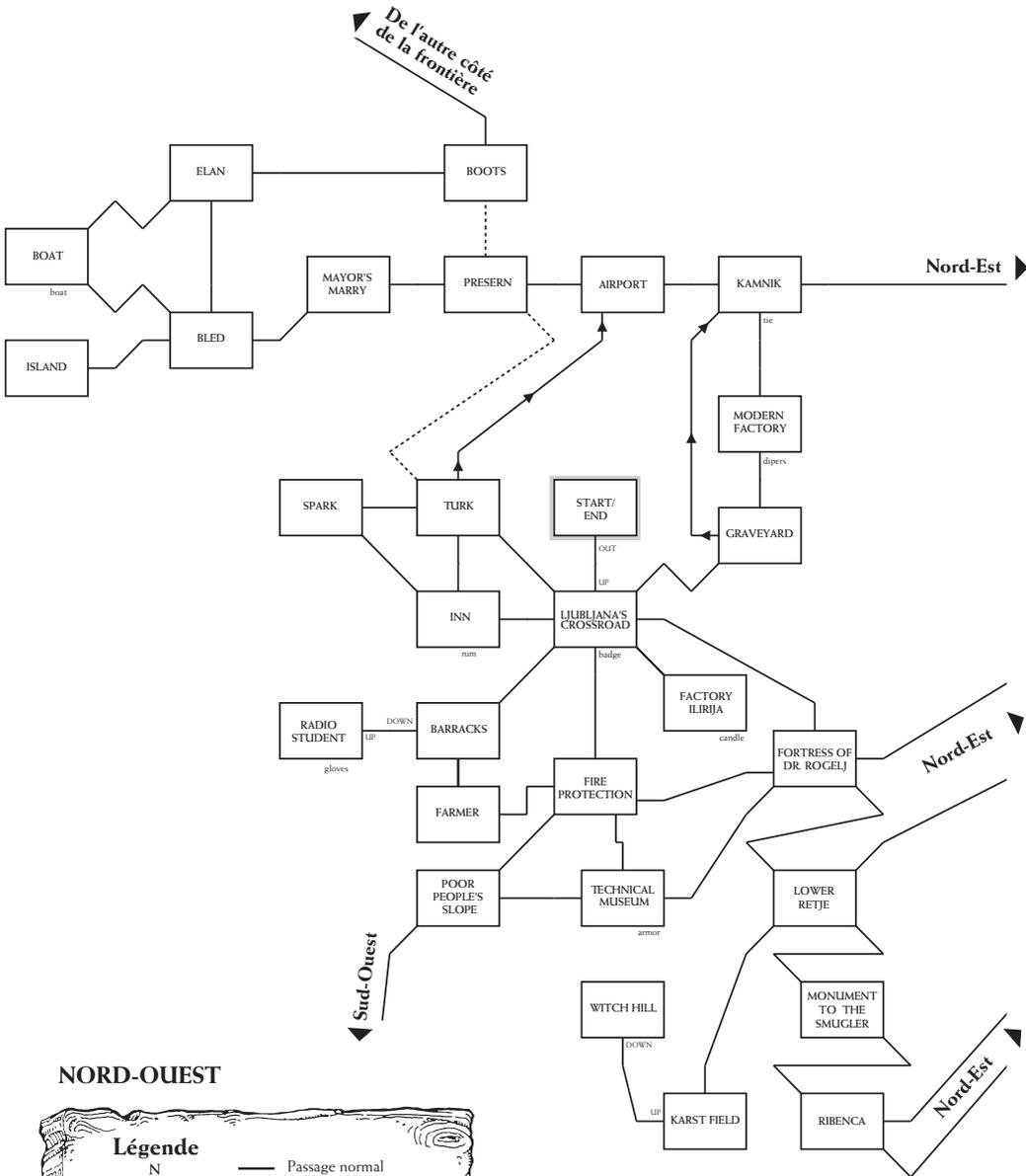
CLAVIER HR 1884 : le HR-84 était un ordinateur développé par Iskra en 1984. Sa mémoire était similaire à celle du Spectrum (16 Ko) et sa carte graphique à celle du ZX 81. Il était destiné à un usage domestique et scolaire. Nous ne savons pas vraiment si le clavier HR 1884 est apparenté à l'ordinateur HR-84.

KEKEC : Kekec est un jeune berger courageux et amical qui vit de nombreuses expériences intéressantes dans les alpages. Tandis que son troupeau de moutons et de bovins paissent paisiblement, il erre et explore les prairies et les sentiers de montagne. Kekec a de très bons amis, le lâche Rožle et la gentille jeune femme aveugle Mojca. Alors qu'ils rassemblent leurs troupeaux, ils sont harcelés par le méchant chasseur sauvage Bedanec et la tante sauvage Pehta. Rusé et ingénieux, Kekec n'a pas peur d'eux et les surpasse toujours, même en captivité sous leur surveillance.

ROI MATTHIAS : roi légendaire de Slovénie, de Hongrie, de Croatie et d'autres pays, il est basé sur les traditions préchrétiennes de Carantanie et, au fil des siècles, a été progressivement lié à un roi réel, Matthias Corvin de Hongrie, qui vécut dans la seconde moitié du XVe siècle. Les traditions liées au roi Matthias jouent un rôle important en Carinthie slovène, notamment dans la vallée de la Crna. Elles sont liées à une histoire selon laquelle le roi Matthias dort dans la montagne Peca, au-dessus de la vallée. Il est principalement représenté comme un roi juste, défenseur de son peuple et porteur d'un âge d'or et de prospérité.

DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA FRONTIÈRE

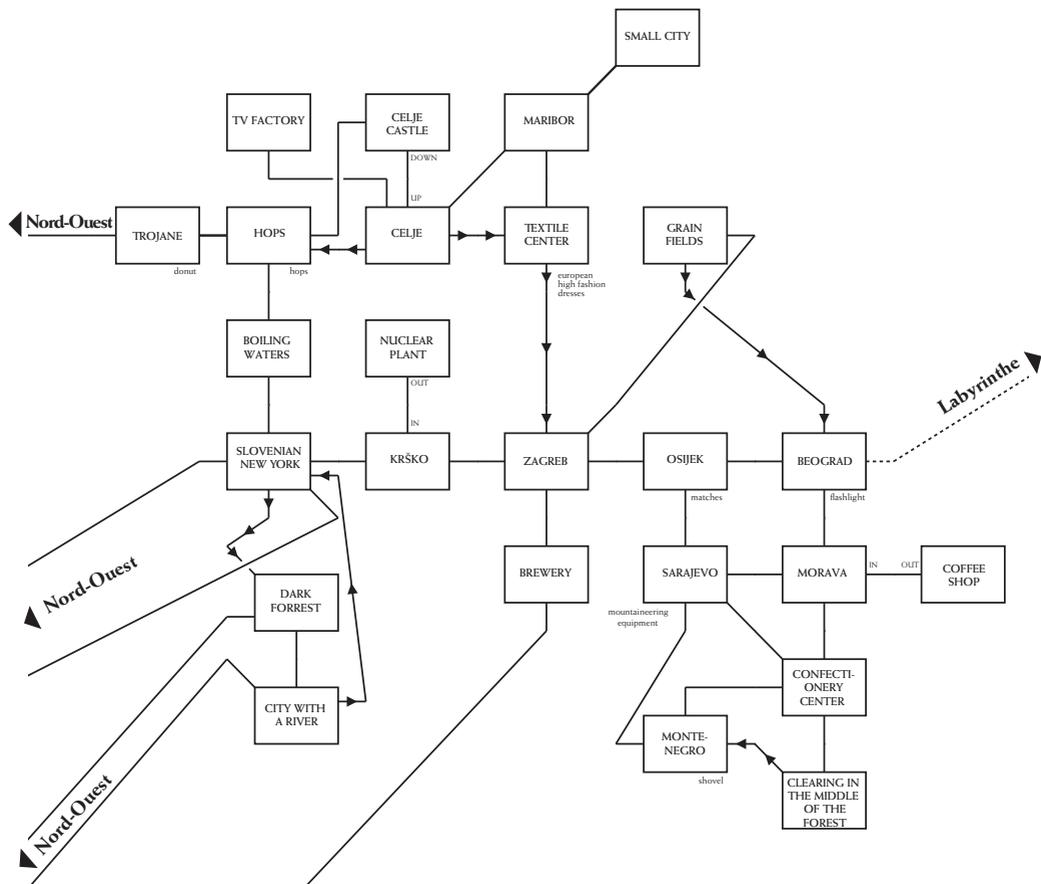




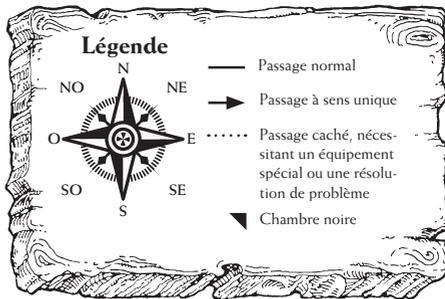
NORD-OUEST

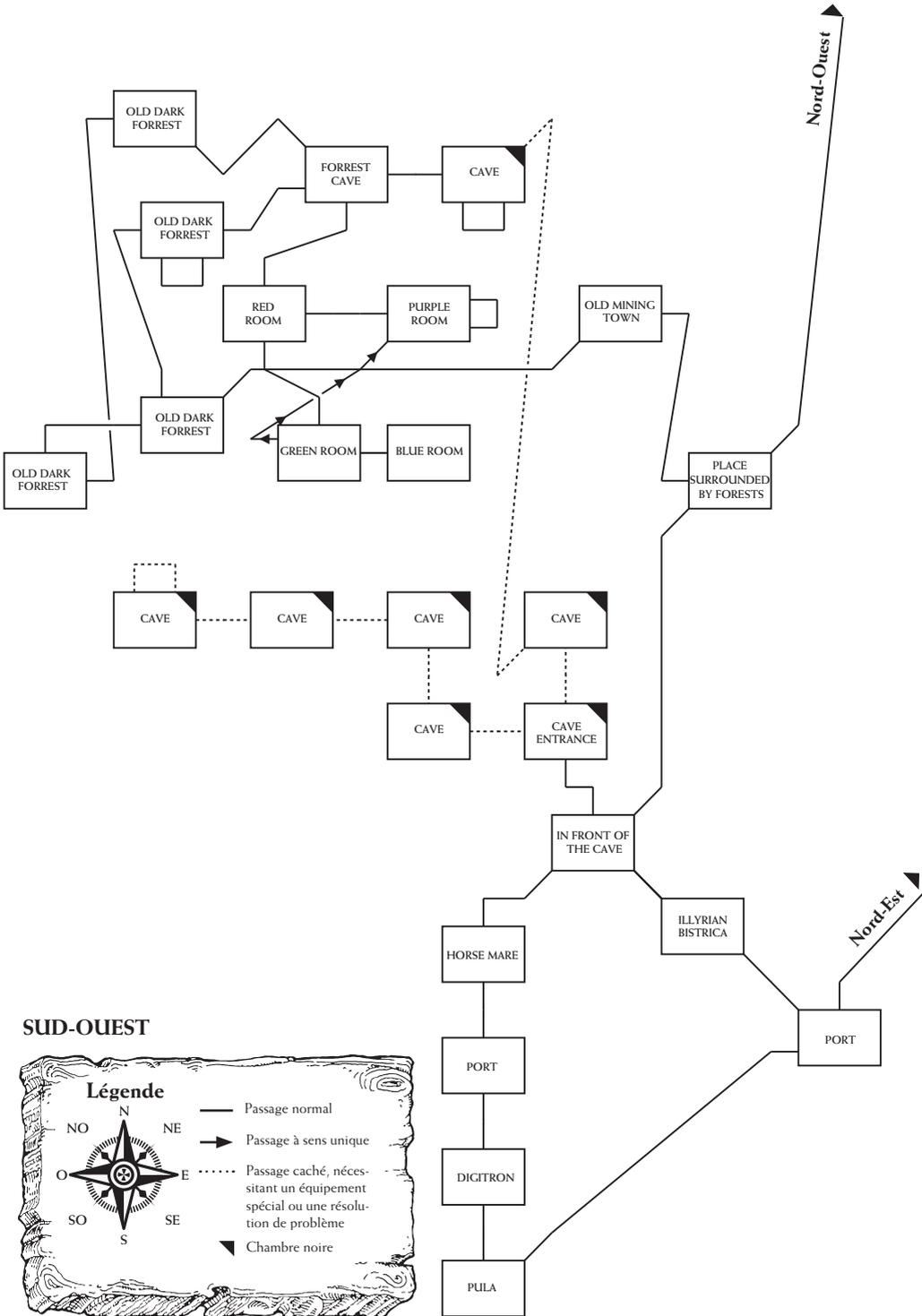
Légende

- Passage normal
- ➔ Passage à sens unique
- ⋯ Passage caché, nécessitant un équipement spécial ou une résolution de problème
- ◄ Chambre noire



NORD-EST





LEXIQUE

MARTIN KRPAN : sujet slovène de l'Empire des Habsbourg et l'un de ses hommes les plus puissants, Martin Krpan est originaire d'un village fictif de Carniole-Intérieure, situé au sommet d'une colline près de l'église de la Sainte-Trinité (Vrhpri Sveti Trojici). Contrebandidier de profession, il gagne sa vie en transportant illégalement du « sel anglais » (probablement un euphémisme pour désigner la poudre à canon). Avec l'aide de sa fidèle petite jument, ils transportent le « sel » de la côte adriatique à travers les terres slovènes et l'Autriche intérieure.

MATE PARLOV : Mate Parlov a remporté son premier titre amateur yougoslave à l'âge de dix-huit ans et a ensuite remporté huit titres nationaux entre 1967 et 1974. Après sa retraite du ring, il a tenu un café, puis est revenu à la boxe en tant qu'entraîneur de l'équipe olympique yougoslave de boxe de 1984.

PETER KLEPEC : personnage légendaire du folklore slave de la vallée de la Kolpa. Les histoires les plus célèbres racontent que Klepec a reçu une force surnaturelle, grâce à laquelle il utilise une bûche comme arme lors d'un combat.

CHÂTEAU DE PREDJAMA : à quelques kilomètres de la grotte de Postojna, le monde karstique offre une expérience inoubliable dans le monde féérique des chevaliers. Cette merveille médiévale imprenable est perchée au milieu d'une falaise de 123 mètres de haut depuis plus de 800 ans. Derrière le plus grand château troglodyte du monde se cache un réseau de tunnels secrets, d'où le chevalier Erazem de Predjama partait pour ses expéditions de pillage.

PRIMOŽ TRUBAR OU PRIMUS TRUBER : était un réformateur protestant slovène de tradition luthérienne, surtout connu pour être l'auteur du premier livre imprimé en slovène, le fondateur et le premier surintendant de l'Église protestante du duché de Carniole, et pour avoir consolidé la langue slovène. Trubar introduisit la Réforme en Slovénie, poussant les Habsbourg d'Autriche à mener la Contre-Réforme, dont une petite communauté protestante survécut. Trubar est une figure clé de l'histoire slovène et, à bien des égards, une personnalité historique majeure.

SPARK (ISKRA) : Iskra Delta était un fabricant d'ordinateurs slovène, notamment en Europe, et l'un des plus grands producteurs d'ordinateurs de la RFS de Yougoslavie, qui a connu sa propre fin avec l'éclatement du pays. L'entreprise a débuté en 1974 sous le nom d'Elektrotehna, représentant à Ljubljana de Digital Equipment Corporation, un fabricant américain de mini-ordinateurs ayant un bureau à Belgrade. Elle a commencé à assembler des mini-ordinateurs PDP-11

à Ljubljana à partir de processeurs DEC et de disques Ampex en 1978. Elle a connu une expansion rapide dans toutes les principales républiques yougoslaves. Elle avait une contrepartie avec Énergoinvest, Sarajevo. L'assemblage des terminaux vidéo était effectué à Paka, Slovenj Gradec. La fusion forcée avec les divisions informatiques d'Iskra et de Gorenje a entraîné l'augmentation des effectifs d'Iskra-Delta à 2000 employés. Les retards liés à la technologie des micro-ordinateurs et la libéralisation des importations ont entraîné sa faillite en 1988.

LA PIERRE DU PRINCE : il s'agit de la base inversée d'une ancienne colonne ionique qui joua un rôle important dans la cérémonie d'intronisation des princes de Carantanie au début du Moyen Âge. Après l'incorporation du pays à l'Empire franc, cette cérémonie, tenue en slovène, fut reprise comme première partie du couronnement des ducs de Carinthie. Elle était suivie d'une messe à la cathédrale Maria Saal et de l'installation du duc sur la chaire, où il prêta serment en allemand et reçut l'hommage des États. Jusqu'en 1862, date à laquelle elle fut transférée à l'assemblée provinciale du Landhaus de Klagenfurt, elle se dressait au nord-ouest du Kaiserpfalz de Karnburg (en slovène : Krnski grad), dans la plaine de Zollfeld, construite par l'empereur Arnulf de Carinthie.

URSULA : l'Homme de l'eau fut la première ballade artistique slovène. Écrit vers 1825 par la poétesse romantique slovène France Prešeren, il fut publié en 1830. Il s'agit d'un récit sur Ursula, une séductrice de Ljubljana, qui tomba entre les mains d'un bel homme, un vodyanoy (homme des eaux). Le poème est basé sur un récit de La Gloire de Carniole relatant un bal sur la Vieille Place de Ljubljana en juillet 1547, lorsqu'Urška Sefer fut ensorcelée par un vodyanoy et entraînée dans la Ljubljana.

VERONIKA : Véronika de Desenice (décédée le 17 octobre 1425) était la seconde épouse de Frédéric, comte de Celje. Elle est connue pour avoir été soumise à un procès de sorcellerie par son beau-père, qui s'opposa à son mariage avec son fils, mais ne réussit pas à la faire condamner, la faisant emprisonner et assassiner.

ZX SPECTRUM : ordinateur personnel 8 bits développé et commercialisé par Sinclair Research. L'un des ordinateurs les plus influents jamais conçus et l'un des ordinateurs britanniques les plus vendus de tous les temps, avec plus de cinq millions d'unités vendues. Il est sorti au Royaume-Uni le 23 avril 1982, puis dans le monde entier les années suivantes, notamment en Europe, aux États-Unis et dans les pays du bloc de l'Est.

KONTRABANT

BIENVENUE, AVENTURIERS !

Bienvenue dans le premier jeu slovène, créé en 1984 par Žiga Turk et Matevž Kmet pour le micro-ordinateur le plus populaire en Yougoslavie à l'époque, le ZX Spectrum de Sinclair.

Nous sommes ravis d'annoncer la sortie de notre dernier jeu d'aventure textuel, spécialement conçu pour l'Apple II classique. Vous pouvez y jouer sur un ordinateur réel ou sur un émulateur Apple II. Pilotez le jeu avec des instructions simples en français et embarquez pour un voyage inoubliable.

L'HISTOIRE

Vous êtes en 1984. Vous êtes en ex-Yougoslavie et vous devez faire passer clandestinement un ordinateur, un téléviseur et un lecteur de cassettes.

Mais pour y parvenir, vous devez obtenir un passeport valide, trouver de l'argent, de quoi cacher l'ordinateur et échanger du café contre un lecteur de cassettes.

Votre voyage vous mènera vers un autre monde, celui des héros historiques et populaires. Pour y parvenir, vous devrez trouver les mots magiques et l'endroit privilégié où ils vont transporteront. N'oubliez pas qu'un immense trésor est caché dans le château de Predjama, un château enserré dans la roche. Plongez dans une histoire captivante où vos choix façonnent le monde qui vous entoure. Au fil de cette aventure, vous découvrirez des secrets cachés, relèverez des énigmes complexes et explorerez un environnement riche en détails, grâce à votre imagination et à l'écriture.

Bonne aventure !



Version Apple II par Brutal Deluxe Software
(Antoine Vignau & Olivier Zardini) et Janez J. Starc © 2025



BRUTAL DELUXE