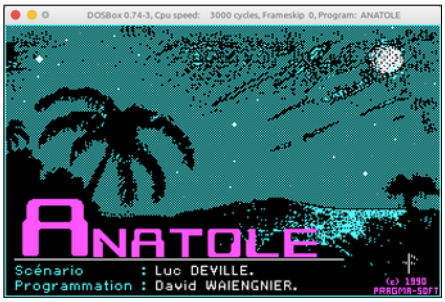
ANATOLE (1990)

1. Petite histoire
2. Installation
3. Démarrage – bug
4. Instructions complémentaires (issues du fichier « lisez.moi » de l'époque)

1. Petite histoire d'Anatole



Le jeu d'aventure « Anatole » a été développé en 1990 par Luc Deville et David Waiengnier, lors de leurs études.

Les deux compères se sont directement inspirés du jeu SRAM (1987) de Serge Hauduc, Ludovic Hauduc et Jacques Hemonic, édité par ERE Informatique. (https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=460)



SRAM



ANATOLE

Edité par Pragmasoft, le jeu n'a toutefois connu aucune carrière commerciale car il est arrivé trop tard sur le marché du jeu, alors en plein essor de couleurs, de sons et d'utilisation de la souris.

Il a été écrit sous DOS en Turbo Pascal, en 4 couleurs et avec un format d'image compressée fait maison !

Le jeu est encore utilisable aujourd'hui sous Windows, Mac et Linux. (bas de page : https://pragmasoft.be/fr/didacticiels-tutoriels-prod/)

2. Installation

Sous Windows

- Dézippez Anatole-Windows.zip dans un répertoire
- Lancer Anatole.bat

Sous MacOs

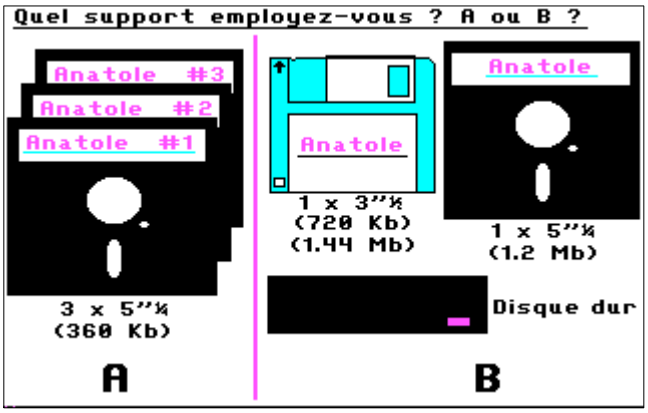
- Dézippez Anatole-MacOs.zip
- Lancer Anatole.app
  Le jeu et DOSBox sont inclus. L'archive contient les versions Apple Silicon et Intel et requiert macOS 12 ou plus récent. Si macOS bloque le premier lancement, aller dans Réglages Système → Confidentialité et sécurité → Ouvrir malgré tout.

Sous Linux

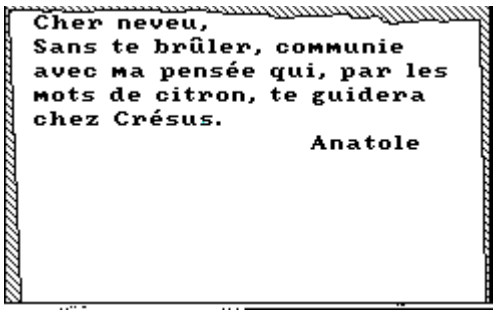
- Dézippez Anatole-x86_64.AppImage.zip
- Rendez le fichier Anatole-x86_64.AppImage exécutable
- Lancez Anatole-x86_64.AppImage

3. Démarrage + bug

- A la question « Quel support utilisez-vous ? » => répondez B (disque dur)



- Quand vous obtenez l'**annexe**, il est impossible de la visualiser. La voici !



Vous en savez assez pour la suite :-)

4. Instructions complémentaires (issues du fichier lisez.moi de l'époque)

Anatole est un jeu de rôle destiné à vous procurer de (très) nombreuses heures de détente que nous avons voulues passionnantes.

Au départ, vous n'avez aucun élément. C'est à vous de découvrir le but de l'aventure en recherchant les indices qui vous permettront de parvenir à la fin de ce labyrinthe intellectuel.

Par charité, nous vous signalons que l'histoire débute dans votre salon, que nous sommes le matin, ce qui veut dire que…

Ce jeu utilise quelques commandes spécifiques qui vous seront bien utiles. Ces commandes doivent être écrites au clavier et lancées par <ENTER>.

- Les commandes générales se composent au minimum d'un **verbe à l'infinitif**.
  ex. : PRIER, MANGER, COURIR, ... et / ou d'un mot ex. : OUI, PORTE, BLEU, …

- En général, on utilise un **verbe à l'infinitif suivi d'un nom** (correctement orthographié).
  ex. : OUVRIR PORTE
  BOIRE BOUTEILLE
  ENTRER VOITURE
  etc .

- La commande AIDE agit dans (presque) chaque écran pour vous soutenir dans votre cheminement.

- La commande QUITTER JEU vous ramènera au système.

- La commande Q affichera un écran DOS avec un message d'erreur qui pourra camoufler votre activité aux yeux indiscrets (patron, collègues, époux(se), ...). Toute commande tapée fera croire que le PC est planté et vous permettra de rebooter sans autre question. En tapant ANATOLE à partir de cet écran, vous retrouverez le jeu où vous l'avez quitté.

- Les commandes de direction affichées sur la rose des vents (**N,S,O,E**) vous permettront de vous déplacer d'écran à écran.
  Attention : si aucune direction n'est indiquée, c'est parfois une **commande complète** qui vous permettra de vous déplacer. A vous de la découvrir. De la **mémoriser** et de la noter.

- **Certains objets n'apparaîtront pas non plus dans l'inventaire. A mémoriser ou noter !**

- Même dans les moments difficiles, restez courtois sous peine de subir notre courroux.

L'idée du jeu, la programmation et la première partie du jeu sont l'œuvre de David. Il est le plus 'vicieux'. Luc est plus 'tordu', vous vous en rendrez compte dans la deuxième partie. Ils sont néanmoins tous deux passés aux aveux sans rejeter leurs responsabilités.

A vous de jouer !

Bon amusement.