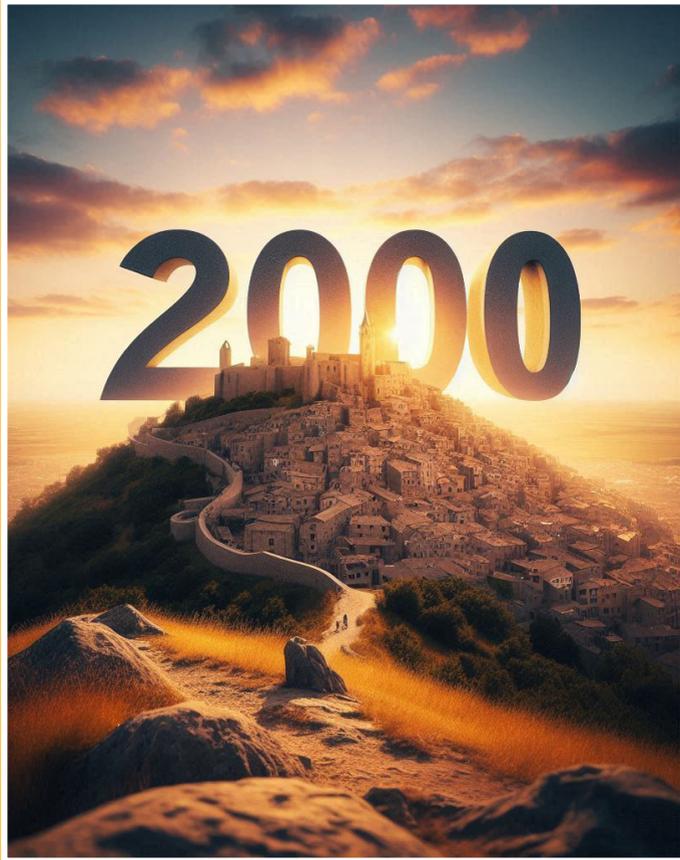


ENFIN  
DISPONIBLE

# KONTRABANT 2



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 2 POUR APPLE II

**Bienvenue dans le second 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 ».**

Si Žiga et Matevž avaient eu l'occasion d'écrire un programme pour l'Apple II, il ressemblerait exactement à ceci. À l'époque, l'Apple II était principalement présent en Yougoslavie dans de grandes entreprises et des établissements universitaires. Son prix était très éloigné de celui des micro-ordinateurs domestiques 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. 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.*

Tout a commencé au printemps, au carrefour devant l'auberge Figovec. Au beau milieu, là où se tient habituellement le policier, se tenait un jeune homme. Il tenait une carte et une boussole. Il cherchait un chemin pour suivre la direction du pays vers les nouvelles connaissances et technologies, et il avait son propre petit ordinateur personnel. Les passants se sont rassemblés autour de lui, comme c'est la coutume à Ljubljana, et chacun l'a aidé à sa manière.

Pour raccourcir l'histoire, nous allons immédiatement passer au moment où un parent éloigné de l'écrivain Fran Levstik passait devant Slovenijašport. L'homme portait exactement le genre de chapeau à larges bords recommandé pour se protéger du sel (nous avons appris de sources fiables que les chapeaux sont depuis longtemps démodés), et sur son épaule droite était assise sa fidèle sauterelle. Le jeune homme, déconcerté, le reconnut immédiatement. Une étincelle lui traversa l'esprit. Il regarda vers l'ouest, en direction du magasin Iskra, fronça les sourcils, se redressa d'un bond et pointa le doigt vers le nord.

Les témoins de cet événement racontèrent l'histoire d'un garçon dont la tête avait une étincelle. Et comme toute rumeur, celle-ci circula sous plusieurs formes à travers la Slovénie. Les gens se rendaient de plus en plus souvent sur les lieux du miracle, et tous, regardant vers l'ouest, pointaient le doigt vers le nord. Au début, nous les avons comptés, mais lorsque les chiffres ont augmenté, nous avons fait une erreur et avons arrêté.

Quelques jours plus tard, une cassette est apparue dans nos librairies, contenant également le jeu d'aventure KONTRABANT. Les auteurs ont copié l'histoire d'un livre écrit par la vie et l'ont adaptée pour ordinateur. L'histoire était très riche en contenu, mais sans images, elle n'était donc pas adaptée aux enfants d'âge préscolaire.

Žiga Turk a compris que le monde dépend des plus jeunes (car tous les autres sont déjà en train de fuir). Il s'est plongé dans le travail et a créé un programme permettant d'intégrer au jeu autant d'images que nécessaire pour intéresser les enfants d'âge préscolaire et scolaire, qu'ils soient en France ou à l'étranger.

Outre le programme informatique, la cassette contient également deux chansons du maître Jani Kovačič. La deuxième chanson, intitulée Kontra song, est également un outil précieux pour les joueurs. Si vous rencontrez un problème insoluble, écoutez attentivement les paroles de la chanson et vous ne le regretterez pas.

KONTRABANT 2 ne se concentre plus sur la mission que son nom lui attribue, mais vise à enseigner l'utilisation d'un ordinateur pour un avenir meilleur. Ce type d'utilisation est peut-être un peu particulier, mais vous apprendrez néanmoins beaucoup de choses que vous avez oubliées à l'école ou qui ne sont plus au programme.

Forts de ces connaissances, nous vous attendons déjà en l'an 2000. D'ici là, nous travaillerons dur pour vous et préparerons d'autres cassettes.

Ciril Krašovec

# BIENVENUE À KONTRABANT 2

Il fut un temps où la vie était pleine de tensions. On pouvait être dévoré par un ours des cavernes, jeté aux lions, torturé pour sorcellerie, persécuté pour contrebande, ou encore piétiné en faisant la queue au magasin. Aujourd'hui, dans un avenir radieux, le pire qui puisse vous arriver est qu'un pot de fleurs vous tombe sur la tête du dixième étage et se brise complètement. Et vous pouvez toujours en acheter un nouveau.

Le but de KONTRABANT 2 est de trouver la porte de l'an 2000 et d'y entrer. Les ordinateurs sont notre avenir. Vous verrez, un arc-en-ciel peut être très utile, même à l'âge de pierre. Dans ce jeu d'aventure, vous n'aurez aucun effort à fournir. Votre ami électronique voyagera au pays des puces de silicium. Dites-lui quoi faire avec des commandes simples, et il vous dira à l'écran ce qu'il voit et ce qu'il peut faire.

## Chargement de Kontrabant 2

Pour charger Kontrabant 2, 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 :

Vous êtes le seul lettré de votre pays. Les autres aspirent clairement à la même chose. Les sauver de l'âge de pierre est une grande ambition, et cette tâche vous tente, héros. N'attendez pas et n'hésitez pas ; dépêchez-vous. Sans vous, nous serons bientôt tous...

Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer.

Appuyez sur n'importe quelle touche pour passer à l'écran suivant.

Vous êtes seul dans la maison, vous tenez l'arc-en-ciel dans vos mains.

Les chemins mènent à : SORT

Je vois aussi : miroir

Que dois-je faire ?

À côté de l'invite (>), essayez de saisir :

SORT

## Parler à KONTRABANT 2

Lorsque vous jouez à KONTRABANT 2, 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 RETOUR et KONTRABANT 2 traitera votre requête. Tous les mots que vous saisissez sont distingués par leurs quatre premières lettres et les suivantes sont ignorées.

Par exemple, taper « PLAN TILL » équivaut à taper « PLANTER TILLEUL ». Une phrase doit contenir un verbe et généralement un complément d'objet, mais il arrive que, lors d'un échange de choses, il faille écrire « objet » à la place de « objet ». Voici quelques exemples :

CHEVAL ROYAUME, PISTOLET CAFÉ, PRENDRE STATUE, PRENDRE MIROIR, DÉVERROUILLER PORTE, PLANTER TILLEUL, PORTER BAGUE, VENDRE STATUE, ATTRAPER GRENOUILLE, FRAPPER DIABLE, PRÉVOIR MÉTÉO, DÉSHACHER...

## Commandes d'exploration

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**, **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 2 affiche généralement une description de la pièce et des objets intéressants avec lesquels vous souhaitez interagir. La commande **REGARDER** indique à KONTRABANT 2 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 plusieurs commandes.

### Quitter

Pour arrêter de jouer, saisissez **QUITTER**. KONTRABANT 2 vous répondra : **VOUS AVEZ GAGNÉ** (votre score) **POINTS. VOUS AVEZ 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 depuis cette position, mais plus tard, suivez les instructions pour **ENREGISTRER UNE POSITION DE JEU**.

### Sauvegarder une position de jeu

Jouer à KONTRABANT 2 jusqu'au bout peut prendre un certain temps. Vous ne finirez certainement pas d'une traite. KONTRABANT 2 vous permet de continuer à jouer plus tard sans avoir à recommencer depuis le début. La commande « **SAUVEGARDER** » permet de créer un instantané de votre position dans la partie.

Lorsque l'invite (>) apparaît, saisissez : **SAUVEGARDER**, puis appuyez sur la touche **RETOUR**. KONTRABANT 2 répondra : **SAUVEGARDER LA PARTIE (EMPLACEMENTS 1-9) ?** choisissez l'un des neuf choix de sauvegarde possibles, mais attention, sur une disquette, la sauvegarde des 9 emplacements peut ne pas fonctionner car il ne reste plus beaucoup d'espace disque.

### Restaurer une position de jeu sauvegardée

Pour continuer à jouer à partir de l'endroit où vous avez créé un instantané, suivez la procédure de **CHARGER**. Vous pouvez **CHARGER** un instantané sauvegardé à tout moment pendant la partie.

Lorsque l'invite (>) apparaît, saisissez : **CHARGER** et appuyez sur la touche **RETOUR**. KONTRABANT 2 vous répondra : **CHARGER LE JEU (EMPLACEMENTS 1-9) ?** Appuyez sur les chiffres 1 à 9 pour accéder à la partie enregistrée.

## Liste des commandes de KONTRABANT 2

Pour simplifier vos aventures, vous pouvez ordonner à KONTRABANT 2 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 2 après l'affichage de l'invite (>).

Voici la liste des commandes :

### REGARDER ou R

Décrire votre environnement.

### INVENTAIRE ou I

Lister vos possessions.

### QUITTER

Quitter la partie.

### SAUVEGARDER

Enregistrer une position de jeu sur votre disque dur.

### SCORE

Afficher votre score actuel.

### PAS

Afficher le nombre d'actions effectuées dans une partie.

## 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.

### CASSE

Affiche les textes en lettres majuscules ou en lettres minuscules.

### ACCENT

Bascule entre l'affichage ou non des accents français.

## Verbes usuels

Voici une liste de verbes couramment utilisés par les aventuriers. Elle ne représente pas l'intégralité du vocabulaire disponible et ne mentionne pas les nombreuses variantes que vous pouvez construire avec des prépositions (par exemple, EMBRASSER CRÂNE, TUER PLANÉTIUM, ATTRAPER GRENOUILLE, etc.).

ACHETER

ALLUMER

ATTIRER

DEMARRER

DÉVERROUILLER

DONNER

DORMIR

EMBRASSER

ENTERRER

FRAPPER

GUÉRIR

LACHER

OBTENIR

PRENDRE

PRÉVOIR

SAUVER

TIRER

VENDRE



# LEXIQUE

**AQUEDUC** : Conduite d'eau construite en forme de pont au-dessus de vallées et de gorges, appelée aqueduc par les Romains. Le réseau de conduites d'eau, inauguré par les Romains, a ensuite été étendu par les Byzantins et les Turcs. L'aqueduc de Solin, qui alimentait Split en eau, a été construit à l'époque de Dioclétien. Les Byzantins ont construit un aqueduc près de Skopje, et les Turcs ont construit les grandes et petites conduites d'eau de Stari Bar, qui sont conservées jusqu'à nos jours.

**ATILLA** : Le souverain hun Attila est surnommé dans l'histoire « le fléau de Dieu ». Lors de la grande migration des peuples, il a unifié les tribus hunniques et soumis de nombreux peuples de la Volga à la Germanie. Même l'empereur byzantin a dû lui payer tribut. Attila, avec ses Huns, avança jusqu'au territoire de la France actuelle et, près de Paris, aux Champs de Catalogne, fut finalement vaincu par le général romain Aetius. Après la mort d'Attila, l'État hunnique se désintégra. On raconte qu'Attila mourut près de Ribnica, en Dolenjska. Les habitants recherchent toujours son corps et le trésor enterré avec lui.

**TSAR DUŠAN** : Fils de Stefan Dečanski, il vécut de 1308 à 1355. Il fut roi des Serbes, puis des Grecs. Stefan Dečanski ne s'étant pas illustré dans la lutte contre Byzance, la noblesse serbe contribua à l'accession au pouvoir de Dušan. Il renversa son père et gouverna les Serbes avec tant de succès qu'ils atteignirent l'apogée de leur puissance. Sous le tsar Dušan, l'État serbe médiéval englobait également l'Albanie, l'Épire et la Thessalie. Après la mort de Dušan, ces territoires furent aliénés. Dušan édicta un code de lois unifié, comprenant 205 dispositions juridiques relatives aux droits humains et aux droits des nobles.

**TSARINE MILICA** : La princesse serbe, épouse du prince Lazar, administra ses biens après sa mort au nom de leur fils adolescent, Stefan. À sa majorité, la tsarine Milica se retira dans un monastère, mais conserva une influence considérable sur les affaires de l'État. Elle fit construire le monastère de Ljubostinja, où elle repose également.

**TSAR LAZAR** : Il n'était tsar que dans les chansons folkloriques du cycle du Kosovo. Né à Prilep vers 1371, il servit à la cour du tsar Dušan et du tsar Uroš à une époque où l'autorité centrale commençait à s'affaiblir. Lazare accroît habilement son pouvoir et son influence, principalement en mariant ses filles à d'importants dignitaires. L'État qu'il dirigea finalement engloba toute la Pomoravlje, la Šumadija et plusieurs villes, dont Golubac, Rudnik et Užice. Lazar participa à la bataille du Kosovo en 1389, où il fut vaincu et tomba, aux côtés de la

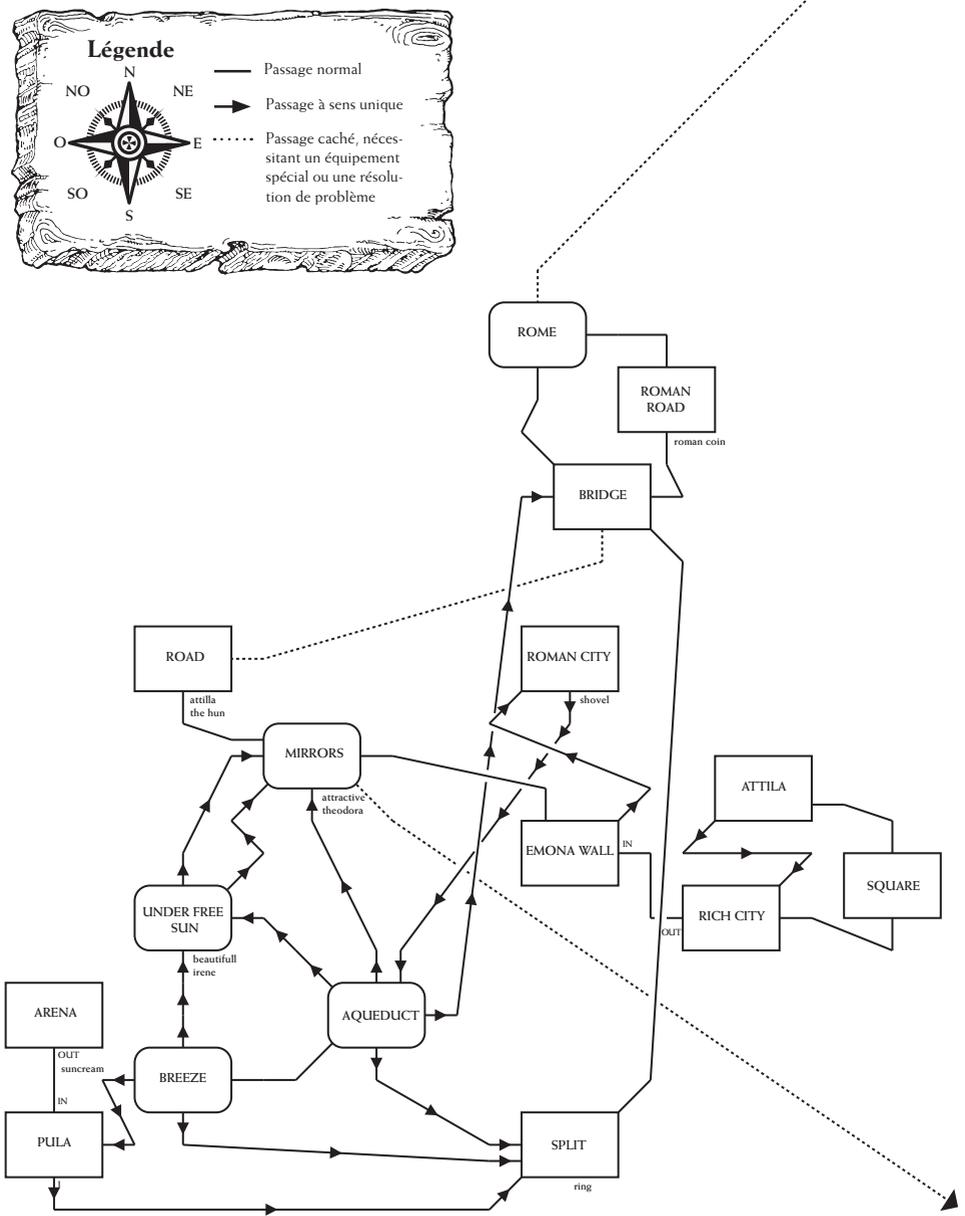
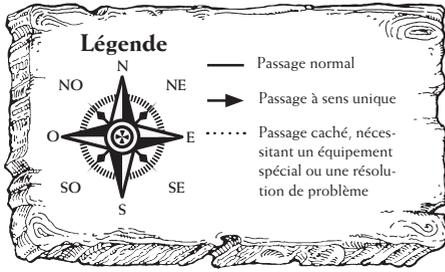
plupart des nobles et des dirigeants serbes.

**CYRILLE ET MÉTODE** : Les frères missionnaires de Thessalonique se rendirent en Moravie pour christianiser les Slaves. Ils étaient très instruits ; L'un était professeur de philosophie et bibliothécaire, et l'autre haut fonctionnaire. Ils créèrent le premier alphabet slave (glagolitique) et traduisirent les livres d'église en macédonien. Ils s'attirèrent la disgrâce du clergé allemand et durent se rendre à Rome pour présenter leurs excuses au pape. Cyrille mourut là-bas, et le travail de Metod fut salué par le pape, qui le nomma archevêque de Moravie. À son retour en Moravie, le clergé allemand emprisonna Metod. Plus tard, il fit un nouveau pèlerinage à Rome et mourut peu après. Les disciples de Cyrille et Metod répandirent leurs enseignements parmi les Slaves du Sud.

**POISSON HUMAIN** : Cet amphibien à queue, vivant dans les eaux souterraines karstiques de la Slovénie au Monténégro, mesure jusqu'à 30 centimètres de long. Son nom vient de sa peau pâle et rosâtre, rappelant celle de l'homme. Le poisson humain respire avec des poumons, mais possède des branchies. Ses yeux sont atrophiés et recouverts de peau. On le trouve dans la grotte de Postojna, la grotte de Vjetrenica en Herzégovine et dans les grottes du Karst dinarique, et nulle part ailleurs au monde. Il se nourrit de petits crustacés et d'autres minuscules animaux. Il se reproduit en pondant des œufs lorsque la température est supérieure à 16 °C, et à des températures plus basses, il donne naissance à des petits. Les habitants des cavernes le jetaient souvent aux prédateurs pour se protéger (faux !).

**DUBROVNIK** : Cette magnifique ville de la côte est de la mer Adriatique possède une riche histoire. Autrefois célèbre pour ses marchands, Dubrovnik était connue pour sa liberté et son désir d'indépendance. Aujourd'hui, de nombreux sites culturels et historiques, développés au fil des siècles dans la riche Dubrovnik, attirent des foules de touristes. Les Dubrovnikaïs, attachés à l'argent, commerçaient avec les villes de l'intérieur de la péninsule balkanique. Ils chérissaient également la liberté et résistaient à toutes les influences étrangères, notamment celles des Vénitiens et des Turcs. Ils adoraient l'art et invitaient des artistes dans leur ville, qui créèrent de nombreux chefs-d'œuvre. Dubrovnik abritait la première pharmacie d'Europe.

# DEUXIÈME MONDE







# LEXIQUE

**EMONA - EMONEC** : Sur le territoire de l'actuelle Ljubljana se trouvait la colonie illyrienne, puis romaine, d'Emona. De nombreuses découvertes archéologiques témoignent d'une vie riche et agréable à Emona, sans oublier le confort et l'art. La statue d'Emonec, découverte lors de fouilles archéologiques dans la Ljubljana actuelle, est une œuvre d'art bien conservée qui orne aujourd'hui l'une des plus grandes places de la ville.

**FRANCOIS-JOSEPH (FRANZ JOSEPH)** : Empereur d'Autriche, roi de Croatie-Hongrie et empereur de la monarchie austro-hongroise, il fut surtout le dernier représentant des tentatives féodales et absolutistes en Europe et un farouche opposant à tout mouvement de libération nationale des nations non germaniques. Il est né et mort à Schönbrunn. Son fils, l'archiduc François-Ferdinand, fut tué lors de l'attentat de Sarajevo, qui fut la cause immédiate de la Première Guerre mondiale.

**LA COURONNE DE LA MONTAGNE** : Ce poème est la meilleure œuvre de Petar Petrović Njegoš. Le poète décrit la destruction des convertis à l'islam à l'époque de Vladika Danilo, au début du XVIIIe siècle. Ce poème est une réflexion lyrique et épique sur la liberté et la valeur de la vie. Il a été traduit dans presque toutes les langues européennes. Dans « La Couronne de la Montagne », nous rencontrons également Vuk Mandušić et lisons : « Tout fusil sera mortel entre les mains de Mandušić Vuka. » Il serait judicieux de se procurer une édition de ce poème pour se familiariser avec « La Couronne de la Montagne ».

**LE DIABLE QUI EMPÊCHE LES LORS** : Les lors sont de délicieuses petites créatures, et leurs chasseurs sont incomparables. Quiconque souhaite attraper de nombreux lors devrait suivre les conseils de Valvasor dans « La Gloire du Duché de Carniole ». Les samedis soirs et les jours fériés, le diable part à la recherche des lors. Il prend un fouet, le fait claquer, et les lors s'enfuient. Le chasseur de lors qui rencontre des lors en fuite peut en attraper tellement qu'il ne sait plus quoi faire. Cependant, le diable étant dangereux, les agriculteurs et les chasseurs de lors préfèrent abandonner la chasse et se cacher chez eux s'ils entendent des craquements et des claquements dans la forêt. Et si vous essayiez de le frapper avec un bâton ?

**LES ILLYRIENS** : Ce groupe de tribus habitait la partie occidentale de la péninsule balkanique dès le milieu du IIe millénaire avant J.-C. et résista farouchement aux Romains qui cherchaient à les détruire. En 167 après J.-C., la fédération des tribus

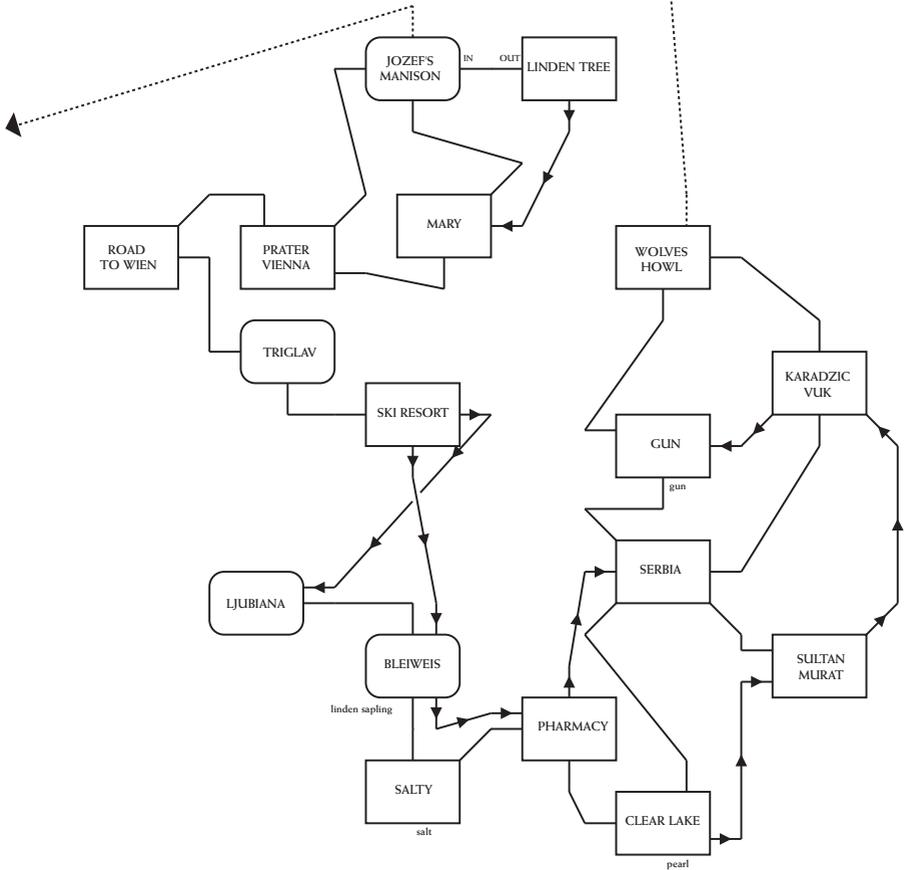
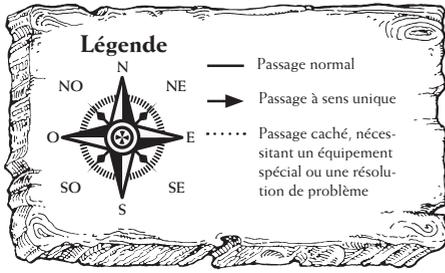
illyriennes se désintégra et les Illyriens rejoignirent Rome. De nombreux Illyriens devinrent généraux romains, et certains même empereurs. Ceux qui ne furent pas romanisés sous l'influence de Rome furent assimilés par les Slaves après leur arrivée. Au XIXe siècle, la croyance erronée prévalait selon laquelle les Slaves du Sud étaient des descendants des Illyriens.

**JANEZ BLEIWEIS** : Né en 1808, il s'engagea dans le journalisme et la politique, et fut médecin et vétérinaire. Il éditait Novice et publia des articles pédagogiques sur l'agriculture et l'artisanat, et promouvait l'expression professionnelle dans l'économie. Sous sa direction, tous les auteurs slovènes contribuèrent à Novice. Cependant, Bleiweis fêta Koseški et ne reconnaissait pas suffisamment Prešeren, ce qui suscita la colère des jeunes Slovènes, notamment Stritar et Levstik. Il ne possédait pas un véritable sens artistique, mais il utilisait efficacement ses connaissances professionnelles : il écrivit des ouvrages vétérinaires et compila des manuels slovènes pour les classes de premier cycle du secondaire. Il mourut en 1881.

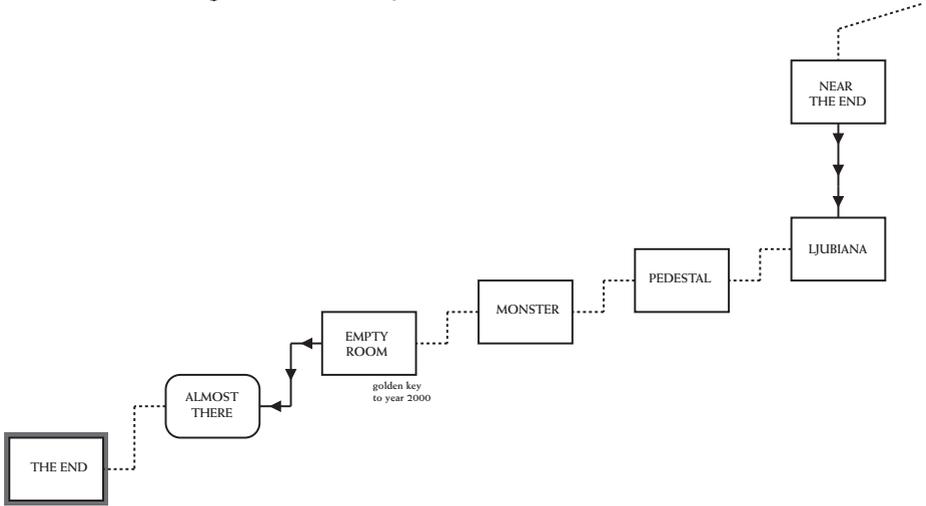
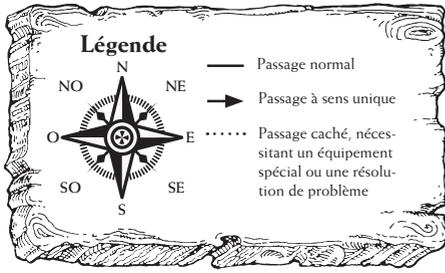
**AMBRE** : Résine fossile de conifères de l'ère géologique tertiaire, généralement jaunâtre, rarement rouge. On la trouve généralement à plusieurs mètres de profondeur, et les vagues la charrient ensuite sur le rivage. Les plongeurs la récupèrent en mer, et sur terre, elle est extraite du sol. On trouve des gisements d'ambre le long des côtes de la mer Baltique, d'où elle était transportée à travers le territoire slovène dans l'Antiquité.

**JASON** : Héros de la mythologie grecque, il était le chef des Argonautes et commandant du navire Argo. Devenu adulte, il voulut prendre le trône dont son père Jolka avait été injustement destitué. Cependant, le roi Pélias exigea de Jason qu'il accomplisse d'abord un acte héroïque : lui rapporter le Toison d'Or. Jason rassembla les Argonautes et se lança dans sa quête. La sorcière Médée, son alliée, l'aïda dans sa quête de la légendaire Toison d'Or. On pensait que les Argonautes étaient revenus des rives de la mer Noire en remontant le Danube et la Save, passant l'hiver sur les rives du lac de Ljubljana, puis en transportant Argo par les portes de Vrhnika jusqu'à Idrija et la Soča.

# CINQUIÈME MONDE



FIN



# LEXIQUE

**HABITANTS SUR LAC** : À la préhistoire, les hommes construisaient leurs habitations dans les endroits les plus inaccessibles. Dans les zones marécageuses, ils enfonçaient des pieux dans les marais, et sur ces pieux, ils construisaient des maisons ou des villages entiers. En Slovénie, des vestiges d'un village palafittique ont été découverts dans les marais de Ljubljana.

**CONTREBANDE** : En cas de doute sur la signification du mot kontraband, l'orthographe slovène offre les explications suivantes : kontraband : contrebande, marchandises de contrebande ; kontrabandar : contrebandier ; kontrabandarica : contrebandière ; kontrabandarati : faire passer en contrebande ; kontraband (adverbe) : faire passer la frontière.

**FILLE DU KOSOVO** : Une jeune fille des champs du Kosovo, une jeune fille gentille, amicale et dévouée qui prenait soin des héros serbes blessés abandonnés après la bataille contre les Turcs. Elle soulageait leurs souffrances et leur inspirait du courage. La jeune fille du Kosovo apparaît dans de nombreuses chansons folkloriques serbes célébrant les événements liés à la bataille du Kosovo, mais elle incarne avant tout toutes les femmes serbes qui se sont précipitées sur le champ de bataille à cette époque et ont soulagé les souffrances des héros serbes.

**BOUQUETIN** : Membre de la famille des chèvres et des moutons, le bouquetin a complètement disparu en Slovénie. Cela est dû à une histoire à laquelle les gens ont cru aveuglément. Ils cherchaient une pierre miraculeuse dans l'estomac du bouquetin, censée guérir diverses maladies et redonner jeunesse et force. Cette pierre n'est en réalité qu'une touffe d'herbes. Aujourd'hui, les bouquetins vivent à nouveau dans les Alpes juliennes et les Karavanks. En 1860, alors qu'il ne restait que 50 spécimens de ces animaux dans les montagnes européennes, ils furent protégés dans le Piémont, dans le massif du Grand Paradis. À mesure que les animaux se multipliaient, ils furent relocalisés dans de nombreuses réserves. Ils y vivent désormais en liberté. L'histoire de la pierre miraculeuse ayant perdu tout crédit, le bouquetin est désormais à l'abri des chasseurs sauvages et des personnes avides de santé et de fraîcheur.

**KRAPINA** : Près de cette ville de Zagorje, des restes fossiles d'un homme préhistorique diluvien, appartenant à l'espèce néandertalienne, ont été découverts. Les os ayant été violemment brisés, les chercheurs en ont conclu que l'homme de Krapina pratiquait le cannibalisme. Des outils et des armes en pierre et en os ont été découverts près de foyers,

et des os calcinés prouvent également que l'homme préhistorique de Krapina connaissait et utilisait déjà le feu.

**LEPENSKI VIR** : Le site archéologique d'un peuplement préhistorique sur les rives du Danube remonte au VI<sup>e</sup> millénaire avant J.-C. Il se compose de plusieurs maisons trapézoïdales. À l'intérieur des maisons, autour des foyers, des poteries, des armes et des outils en pierre, ainsi que d'intéressantes figurines humaines et animales, ont été découverts. Il s'agit probablement des plus anciennes figurines humaines connues.

**MAMMOUTH** : L'éléphant géant à poil long de la préhistoire a disparu depuis longtemps, mais nous connaissons encore son apparence grâce à la découverte de ses os et de ses squelettes dans de nombreux endroits d'Europe. En Sibérie, on a même découvert des mammouths parfaitement préservés, avec peau et poils. Les mammouths ont vécu dans nos régions jusqu'à l'ère glaciaire, et leurs os ont été retrouvés autour du Danube, de la Drave et de la Save. Le site le plus célèbre pour ses os de mammouth se trouve à Nevljica, près de Kamnik.

**MARKO KRALJEVIĆ** : Il portait de grandes moustaches, ressemblant à un agneau d'un an et demi qui lui pendait sous le nez. Lorsque ses ennemis le battaient, il leur aurait dit de ne pas réveiller les puces de son manteau. Une fée lui offrit un assistant, le cheval Šarac, avec qui Marko partageait tout, surtout le vin. La fée demi-sœur l'aidait également de toutes ses forces.

**MEHMED PACHA SOKOLOVIĆ** : Grand vizir de l'État turc, qui vécut de 1505 à 1579, était d'origine serbe. Arraché à ses parents dès son enfance, il se convertit à l'islam et fit ses études à Andrinople. Il se distingua par de nombreuses victoires militaires et devint commandant en chef de l'armée turque en 1551. Sous son influence, la politique turque envers les Serbes fut clémente, ce qui permit à ces derniers de construire des monastères et de se développer culturellement. Sokolović força l'Autriche à la paix en 1568 et conquiert l'Arabie en 1570. Il était le grand vizir du sultan Mourad III. Il avait de nombreux ennemis et fut assassiné. L'une de ses contributions notables fut la construction du célèbre pont de pierre sur la Drina à Višegrad.

# LEXIQUE

**MURAD IER** : Ce sultan fut responsable de l'incursion planifiée des Turcs en Europe et de la création de leur empire sur la péninsule balkanique. Né en 1319, il devint sultan en 1362. En 1371, il vainquit l'armée serbe à la bataille de Maritsa, puis combattit dans les Balkans, atteignant la Bosnie. Il prit Sofia aux Bulgares et les força à payer tribut. Il participa à la bataille de Kosovo, où son armée vainquit les Serbes. Cependant, Murad Ier ne put célébrer cette victoire, car il fut tué par Miloš Obilić à Gazimestan. Un mausolée, son tombeau, fut érigé à l'endroit de sa mort.

**NÉRON** : L'empereur romain Néron est resté dans les mémoires non pas pour ses bonnes actions, mais pour ses actes sanglants et violents. Il vécut de 37 à 68 apr. J.-C. Sa mère, Agrippine la Jeune, qui avait auparavant empoisonné son mari Claude, le plaça sur le trône. Durant son règne, Néron limita les droits du Sénat et renforça le pouvoir impérial. Souverain sanguinaire et violent, il ordonna la mort de sa mère, de sa femme et de son demi-frère, et força son tuteur Sénèque au suicide. Il lança des guerres coûteuses et imprudentes pour faire connaître son nom dans le monde entier. Se considérant comme un artiste, il se produisait souvent en grande pompe dans les théâtres et les cirques de son pays et d'Olympie. Il imposa de nouveaux impôts plus élevés, provoquant de vastes soulèvements populaires. En 64 apr. J.-C., lorsqu'un grand incendie ravagea Rome, la rumeur se répandit que Néron lui-même l'avait déclenché. Destitué, il se suicida à contrecœur.

**OHRID** : Sur les rives du lac d'Ohrid se dresse une ville, un port et une station balnéaire réputée, mentionnés dès le IIIe siècle après J.-C. La ville s'est particulièrement développée aux Xe et XIe siècles, lorsqu'elle était la capitale du tsar macédonien Samuel. Les passionnés d'histoire savent qu'Ohrid compte une vingtaine d'églises et de monastères anciens. Les gastronomes connaissent la truite d'Ohrid, et les femmes vaniteuses achètent des bijoux fabriqués avec les célèbres perles d'Ohrid.

**PETAR PETROVIĆ NJEGOŠ** : Évêque et souverain du Monténégro, et l'un des plus grands poètes yougoslaves, il vécut de 1813 à 1851. Jeune souverain, il organisa la politique intérieure, introduisit des impôts, établit des tribunaux et obtint une aide importante de la Russie pour le Monténégro. Il fonda la première école primaire et ouvrit la première imprimerie de son pays. Inspiré par la poésie populaire, il a également écrit des poèmes sur les batailles contre les Turcs. Son œuvre la plus connue est le poème épique *La Couronne de la Montagne*.

**SOUS LE SOLEIL LIBRE** : Un roman de Fran Saleški Finžgar est une lecture agréable et passionnante, qui nous fait découvrir des événements de l'histoire slovène et slave. Les personnages principaux sont Iztok et Irena. Ceux qui ne les connaissent pas encore devraient se procurer ce livre et se mettre à jour !

**GROTTE DE POSTOJNA** : La 16e plus longue au monde et la première de Yougoslavie par sa longueur. Elle s'ouvre juste à côté de Postojna, au pied de la Savica. Sa partie orientale a été découverte par des troglodytes dans l'Antiquité et, de nos jours, elle est principalement visitée par les touristes. Les troglodytes se rendaient à la grotte de Postojna à pied, tandis que les visiteurs modernes peuvent découvrir de nombreuses merveilles en train. La grotte mesure 16,4 kilomètres de long, et les touristes peuvent l'explorer sur environ 5 kilomètres en train et à pied.

**POTOČKA ZIJALKA** : Située sur le versant sud du mont Oševa, près de la frontière autrichienne, la grotte karstique de Potočka zijalka a été découverte par les troglodytes. Les habitants de la grotte ont découvert qu'elle était facilement accessible, sèche et agréable à vivre. Au Paléolithique, elle était densément peuplée, comme en témoignent les amas d'armes en pierre et d'outils en os, tels que des aiguilles, laissés par les anciens habitants, ainsi que les centaines de squelettes d'ours des cavernes découverts par des chercheurs modernes à Potočka zijalka.

**PULA** : La plus grande ville d'Istrie, située dans une baie bien protégée à l'extrémité de la péninsule istrienne. Autrefois colonie romaine, Pula a conservé de nombreux monuments de leur époque, le plus remarquable étant l'arène.

**SCHÖNBRUNN** : L'un des plus beaux et des plus emblématiques de Vienne, la capitale autrichienne, est le château baroque de Schönbrunn, entouré d'un magnifique parc. Achievé en 1744, sous le règne de Marie-Thérèse, il servit de résidence aux empereurs d'Autriche pendant de nombreuses années et abrite aujourd'hui un musée. Le palais compte 1 441 pièces, luxueusement meublées dans le style rococo.

# LEXIQUE

**SPLIT** : Joyau de la mer Adriatique, le palais de Dioclétien est l'attraction touristique la plus importante de Split. Ce palais est la plus importante création d'architecture antique sur le territoire de l'actuelle Yougoslavie. L'empereur romain Dioclétien le fit construire vers 300 après J.-C. près de Salone, capitale de la province romaine de Dalmatie. Le palais a la forme d'un quadrilatère irrégulier et couvre une superficie de 30 000 mètres carrés. D'un côté, il borde la mer, tandis que d'épaisses murailles l'entourent sur les trois autres côtés. Le palais, qui servait également de forteresse, offrait souvent refuge aux habitants contre les assaillants.

**THÉODORA** : Impératrice byzantine, épouse de l'empereur Justinien, elle était réputée pour sa beauté et était artiste de cirque avant son mariage. Elle exerçait une forte influence sur la politique de son mari. Si vous souhaitez voir Théodora, vous devriez visiter Ravenne, où elle est représentée dans une mosaïque. Pour en savoir plus sur elle, lisez le roman de Finžgar, *Sous le soleil libre*.

**TRIGLAV** : Le plus haut sommet des Alpes juliennes et de toute la Yougoslavie, culminant à 2 863 mètres. La montagne compte trois sommets, trois têtes, d'où son nom. Le Triglav est un chemin de pèlerinage populaire pour les alpinistes et les amoureux de la nature de toute la Yougoslavie. Il est particulièrement honorable de gravir son plus haut sommet au moins une fois dans sa vie, pour atteindre la tour Aljaž, érigée en 1875.

**LA FÉE RAVIOLA** : Une bonne fée, créature mythique des chansons folkloriques serbes. Raviola apparaît aux côtés du prince Marko. Elle vit dans les montagnes et sa mission est de soigner les héros blessés et de leur redonner des forces pour de nouvelles batailles contre les Turcs.

**VUK STEFANOVIĆ KARADŽIĆ** : Grand réformateur de la culture serbe, il était autodidacte. À Vienne, il rencontra Jernej Kopitar, qui l'encouragea à rassembler des chants populaires et autres trésors folkloriques. Parallèlement, Karadžić commença à compiler une orthographe et à s'intéresser à la langue serbe. Il eut de nombreux partisans et opposants. Docteur honoris causa de l'Université d'Iéna, les chants populaires serbes devinrent célèbres dans toute l'Europe grâce à la publication de nombreux recueils par Vuk. Sous son influence, Croates et Serbes s'unirent pour une langue littéraire commune.

**RAINETTE VERTE** : Une grenouille d'un vert vif vivant dans les arbres, avec une voix distincte et caractéristique. Son chant indique que la pluie

approche. Parfois, on attrape la rainette verte, on la place dans un bocal en verre et on utilise son comportement pour prédire le temps. Ainsi, la rainette verte est une sorte de baromètre animal.

**L'HISTOIRE DE MARTIN KRPAN** : Martin Krpan était un homme robuste de Vrh pri Sveti Trojici. Il faisait de la contrebande de sel de mer avec sa petite jument, ce qui était interdit à l'époque. Un jour, il croisa le carrosse de l'empereur. Il le déplaça en soulevant sa jument et son chargement de la route. L'empereur fut enchanté par une telle force. Lorsque le puissant Brdavs arriva à Vienne, et qu'aucun héros ne put le vaincre, l'empereur appela Martin Krpan. Krpan arriva avec sa jument, prit son couteau de boucher, abattit un ou deux tilleuls et vainquit Brdavs. Par gratitude, l'empereur lui offrit sa fille en mariage. Cependant, Krpan choisit une meilleure récompense : un permis de transport de sel. Il cessa ainsi d'être contrebandier.

Sources :

Encyclopédie générale de l'Institut lexicographique yougoslave

Petite encyclopédie générale (Éditions d'État de Slovaquie)

Orthographe slovène (Éditions d'État de Slovaquie)

Fran Levstik : Martin Krpan

Fran Saleški Finžgar : *Sous le soleil libre*

Petar Petrović Njegoš : *La Couronne de la montagne*  
Janez Vajkard Valvasor : *La Gloire du duché de Carniole*

Lexique des éditions de Cankarjeva

# KONTRABANT 2

## BIENVENUE, AVENTURIERS !

Bienvenue dans le second 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.

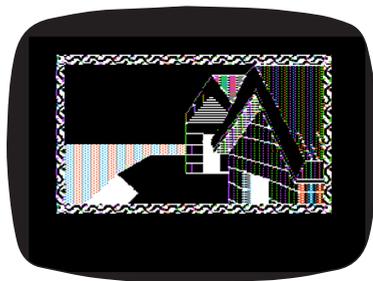
Nous sommes ravis d'annoncer la sortie de notre dernier jeu d'aventure graphique et textuel, spécialement conçu pour l'Apple II classique. Vous pouvez y jouer sur un ordinateur réel ou sur un émulateur Apple II. Pilotez le jeu avec des instructions simples en français et embarquez pour un voyage inoubliable.

## L'HISTOIRE

À l'intérieur de l'ordinateur, dans les boîtes noires, se trouve un pays à explorer. Des « aventuriers » expérimentés dessinent des cartes pour savoir où poser leurs pieds à tout moment. Des objets sont cachés dans ce pays, sans lesquels la survie serait impossible. Certains objets sont par terre, alors ramassez-les ; ils pourraient vous être utiles. Cependant, la plupart des choses s'obtiennent en les échangeant contre ceux que vous possédez. Par exemple, si quelqu'un grelotte de froid et que vous avez une aiguille en os et des peaux de daim, cousez-les pour en faire un costume.

Le but de KONTRABANT 2 est de trouver la porte de l'an 2000 et d'y entrer. Les ordinateurs sont notre avenir. Vous verrez, un arc-en-ciel peut être très utile, même à l'âge de pierre. Dans ce jeu d'aventure, vous n'aurez aucun effort à fournir. Votre ami électronique voyagera au pays des puces de silicium. Dites-lui quoi faire avec des commandes simples et il vous dira sur l'écran ce qu'il voit et ce qu'il peut faire.

Bonne aventure !



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



**BRUTAL DELUXE**