



loriciels

SAPIENS

plus de
3 millions
de lieux



**MANUEL
ATARI**

SAPIENS : La situation du Héros ...

" Il y a Mille Siècles, l'Aventure Humaine commençait. "

L'aube se lève sur le territoire des Pieds-Agiles, il y a de cela cent mille ans.

Torgan s'éveille, étire ses muscles jeunes et puissants ;

Posément il attache deux outres à sa ceinture de vigne tressée, ramasse les sagaies acérées, saisit la lourde hache de pierre, la soupèse un instant et la glisse à son côté : le voilà prêt à affronter la journée.

D'une main noueuse, il frotte son visage encore zébré des peintures rituelles, puis inconsciemment effleure le collier de dents de Loups reposant sur sa poitrine. Le contact chaud et familier de l'ivoire fait lentement vagabonder son esprit jusqu'aux souvenirs de la veille. Il revoit la lumière crûe des feux où brûlent les herbes odoriférantes, les visages peints des Guerriers assis en cercle, et lui, debout devant eux, anxieux, attendant.

Le Chef vénéré de la Tribu, Hognor en personne, s'approche alors et trace à l'argile rouge les Signes de la Force, du Courage et de la Sagesse sur ses joues et son front en murmurant les formules rituelles.

Tout les Hommes commencent alors à entonner une lente mélodie pour apaiser les Esprits des Chasseurs défunts. Mais les voix ne sont plus aussi nombreuses qu'avant : tant d'Hommes de la tribu sont tombés au combat ou ne sont pas revenus de chasses trop lointaines !

Torgan le sait, la tribu est malade et affamée. Chaque jour, des Enfants contractent de terribles maladies pour avoir mangé des plantes inconnues et meurent dans d'atroces souffrances. Depuis plusieurs saisons la sécheresse persistante tarit les sources et jaunit les prairies, le gros gibier : Auroch, Bison, a disparu et la nourriture se fait de plus en plus rare.

Des hordes de Loups descendent du Nord, les Ours quittent les montagnes, les territoires de Chasse jusqu'alors suffisants deviennent trop réduits. La Loi de la Force remplace les Droits Ancestraux dans de violents affrontements entre tribus voisines, et en particulier avec les sanguinaires et fanatiques Hyènes-Folles.

Le nombre des Chasseurs diminue à chaque escarmouche, c'est pourquoi de nombreux jeunes jusqu'alors dévolus à la cueillette, vont devoir prématurément partir en chasse. Combien d'entre eux pourront espérer survivre à ces épreuves terribles ? Pour Torgan, c'est le moment tant attendu de prouver sa valeur : il sait que pour vaincre, il devra se ménager des alliés parmi les tribus voisines, choisir des compagnons de chasse valeureux et peut-être même apprivoiser des animaux sauvages.

Rompant sa méditation, Torgan se dirige d'un pas décidé vers le Feu du Village où Hognor donne déjà ses ordres...

SAPIENS : Petite prospective historique ...

Il y a cent mille ans, dans ce que l'on appellera plus tard l'Europe du Sud-Ouest, vivait l'Homo Sapiens Néanderthalensis, cousin assez proche de l'Homo Sapiens Sapiens.

De petite taille et d'apparence robuste, le Néanderthalien tire sa subsistance de la chasse et de la cueillette.

Son environnement (son Biotope) est très semblable au nôtre : forêts de feuillus ou de conifères au Nord, landes ou savanes dans les zones les plus arides.

Le Néanderthalien est loin d'être un primitif. Quoique parfois anthropophage comme le laissent supposer certains restes de repas, il enterre ses morts, utilise le feu, et il y a deux millions d'années que la taille des pierres est connue.

On peut supposer que la structure sociale se base sur la tribu avec des territoires de chasse certainement bien définis. Le volume interne du crane est très important (parfois supérieur à celui du scientifique qui le mesure !), ce qui laisse imaginer une intelligence élevée et donc un langage articulé rudimentaire.

A cette époque, la survie passe par la chasse, la recherche des points d'eau, de plantes médicinales ou nutritives et la taille d'armes à partir du silex. Et en cela le Néanderthalien est le fruit d'une évolution qui l'a merveilleusement adapté à son milieu. Il serait vain de tenter de vivre dans un monde perpétuellement hostile, et il est probable que le pouvoir tout neuf de Langage dont dispose l'Homo Sapiens lui a permis de se ménager des alliés et d'entamer des discussions 'Adultes', là où un Hominidé plus primitif aurait fait parler les armes.

SAPIENS : Le Jeu ...

SAPIENS a été conçu pour fonctionner intégralement avec la souris. D'une façon générale, le bouton de gauche sert à valider, le bouton de droite à sortir d'une option ou d'un mode.

En mode MENU, l'icône de la souris est une main. Lorsque la main montre du doigt une option, celle-ci peut être sélectionnée en 'cliquant' sur le bouton gauche.

Lorsque la main pointe vers le haut ou vers le bas, c'est à dire lorsque que l'on se trouve au-dessus ou au-dessous du menu désiré, un appui sur le bouton fait défiler le texte.

Enfin, le poing fermé indique qu'aucune action de sélection ou de défilement ne peut être accomplie.

Les différentes actions et sous-actions sont :

SAPIENS

Permet d'obtenir des informations supplémentaires sur le jeu, par le sous-menu INFORMATIONS.

On peut choisir si on veut une musique numérisée dite 'DMA' ou une musique MIDI. L'option MUSIQUE MIDI permet également de couper la musique (éteignez alors s'il y a lieu votre synthétiseur).

Les types les plus courants de synthétiseurs sont utilisables: type Trois canaux monophoniques, monocanal Polyphonique... et ceci par la sous-option REGLAGE MIDI.

Utiliser un synthétiseur allège le travail de l'ST et augmente notablement la rapidité du jeu.

Pour sauver une aventure sur disquette, remplacez la disquette du jeu par une de vos disquettes convenablement formatée et cliquez sur SAUVE AVENTURE. Une aventure peut être relue par CHARGER AVENTURE.

Attention, on ne peut sauver qu'un état du jeu par jour...

Pour connaître la liste des aventures disponibles sur la disquette, il suffit de donner 'CAT' (pour Catalogue) en lieu et place du nom du fichier.

La sous-option AIDE AUTONOME - AIDE AU CLAVIER permet de choisir lorsque l'on dispose d'une aide humaine si celle-ci sera gérée par l'ordinateur ou par un deuxième joueur.

Au départ, le jeu est en Français, mais il est possible de modifier ce choix en validant la sous-option de changement de langue.

On peut définir totalement un personnage autre que Torgan, qui est proposé au début du jeu. Ceci se fait par l'option 'Personnage'.

Pour cela, il va être nécessaire de le baptiser, de choisir si l'on veut être un Homme ou une Femme, de sélectionner les caractéristiques du personnage: Force, Agilité, Charisme (ascendant sur autrui), Vitalité. Bien entendu le choix est lié au sexe choisi : une femme pourra avoir moins de force mais plus de charisme... Ensuite, il sera possible de modifier l'apparence de l'individu que l'on incarne : Veux-t-on être blond, brun, barbu ?

ETAT

Indique l'état actuel du personnage : En cours de jeu, il est nécessaire de vérifier si l'on n'a pas faim, soif, si l'on est fatigué, blessé ou en bonne santé . D'autre part, et ceci afin de vous rappeler vos points forts et vos faiblesses, en haut de l'écran apparaissent les quotas choisis lors de la définition du personnage.

PRENDRE

Au sol se trouvent des objets, des plantes que l'on découvre au fur et à mesure des déplacements. On peut les ramasser pour les utiliser, les transformer ou même les consommer.

Pour cela, il faut sélectionner l'option PRENDRE, la liste des objets disponibles apparaissant alors.

POSER

Les objets que l'on possède peuvent être abandonnés lorsqu'ils sont devenus inutiles, par exemple la viande qui s'est corrompue ou les silex brisés.

DIRE

Permet de communiquer avec d'autres humains. Par exemple, 'bonne Chasse' rompt une conversation amicale. Les réponses apparaissent dans le bandeau central. On peut insulter une personne pour l'amener à se battre, mais attention, sa tribu risque de peu apprécier que l'on assimme un de ses membres... Une personne avenante peut être séduite par des cadeaux (voir option suivante) et une parole appropriée. Dans ce cas, ce sont deux personnages qui vont ensemble poursuivre l'aventure, mais c'est toujours le personnage principal qui mènera les dialogues.

DONNER

Il peut être utile d'amadouer un ami, ou de calmer un ennemi. Il convient alors d'utiliser cette option pour offrir le présent approprié à la situation. Lorsque l'interlocuteur est disposé à effectuer un échange et que l'on s'est présenté dans les règles, DONNER sert aux échanges d'objets.

Petit conseil : Chaque tribu a ses préférences et les découvrir peut être avantageux, en effet un présent sans valeur pour l'une s'avèrera inestimable pour l'autre...

OBSERVER se divise en quatre sous-options :

En vue **PAYSAGE**, le mouvement souris est un peu différent. C'est la position de la souris sur la table qui entre en ligne de compte et non son déplacement. Ainsi la souris placée à droite de sa position centrale vous fait tourner lentement vers la droite, si vous appuyez sur le bouton gauche le mouvement sera plus rapide. De même pour la rotation sur la gauche. La souris positionnée en Haut vous fait accélérer, en Bas arrêter. En appuyant sur le bouton gauche tout en laissant la souris en bas, vous ferez apparaître la carte. Pour sortir de la vue paysage appuyez sur le bouton de droite.

VUE LATÉRALE : En paysage, le personnage se déplace rapidement, mais pour prendre le temps d'observer il est possible de bouger de case en case. Pour cela, il faut choisir le déplacement en vue latérale. On voit alors le personnage marcher, se baisser, saisir une arme, lancer une sagaie ou frapper.

Le mouvement souris HAUT et BAS fait se lever et se baisser, DROITE-GAUCHE se retourner, le bouton droit permet de changer d'arme le bouton gauche de frapper. Pour quitter une vue latérale appuyez sur le bouton de droite tout en déplaçant la souris vers le bas.

Les quatre symboles placés de part et d'autre de la fenêtre de vision indiquent par leur forme l'état du personnage et par leur vitesse de pulsation le degré d'essoufflement. Deux personnes de chaque camp peuvent combattre simultanément.

Attention, un personnage trop essoufflé ne peut plus frapper... Au départ vous serez seul à mener votre quête, mais au fur et à mesure de vos pérégrinations, il vous sera possible de vous adjoindre un ami qui vous suivra et vous aidera lors des combats. Cet ami peut être Humain ou Animal.

Dans le cas d'un animal, le coéquipier sera toujours géré de façon autonome. Par contre, si c'est un humain, il pourra être manipulé par un jeu de touches au clavier et effectuer lors des combats exactement le même type d'action que le joueur principal. Les quatre touches fléchées du clavier permettent les mouvements, ESPACE de frapper et RETURN de changer d'arme.

Petits conseils : Attention de ne pas brutaliser votre compagnon car il risquerait de ne pas se laisser faire...

En cas de combat, il est fortement conseillé de donner les coups debout : l'impact n'en aura que plus de force.

PANORAMA : fait accomplir un tour complet en montrant une vue en perspective. On peut s'arrêter à tout moment en appuyant sur une touche d'action. Appuyez sur le bouton de droite pour sortir.

CARTE : donne une vue 'aérienne' du paysage, la flèche indiquant votre position et votre direction. On peut 'zoomer' en montant ou descendant la souris. Appuyez sur le bouton de droite pour sortir.

ABSORBER, SE SOIGNER ou DORMIR permettent de se maintenir en bonne santé.

FABRIQUER

À partir de silex, il est possible de fabriquer des pointes de sagaie ou des haches de pierre. Pour cela il faut tailler le silex afin d'être le plus proche possible de la forme idéale (en pointillé vert). Il faut tout d'abord positionner l'index de la main au point d'impact choisi, puis doser la force du coup en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton de gauche. Lorsque votre travail vous paraît bon, utilisez le bouton de droite pour sortir.

BONNE CHASSE...