

SAPIENS

I - CHARGEMENT :

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" DISC** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette. Choisissez votre programme à l'aide de la flèche, puis validez votre choix en appuyant sur la touche **ENTER** ou sur le bouton **TIR** du joystick.

II - LE JEU :

L'aube se lève sur le territoire des Pieds-Agiles, il y a de cela cent mille ans. Pour Torgan, c'est le moment tant attendu pour prouver sa valeur : il sait que pour vaincre, il devra ménager des alliés parmi les tribus voisines, choisir des compagnons de chasse valeureux avec qui il continuera sa route, et peut-être même apprivoiser des animaux sauvages.

III - COMMENT JOUER :

Pour survivre, vous disposez d'un menu d'actions (à gauche et dans la moitié inférieure de l'écran). Sélectionnez l'action à l'aide

des flèches **HAUT** et **BAS** puis appelez le sous-menu correspondant à l'aide de la flèche **DROITE**.

Lorsque la sous-action vous conviendra, validez-la par la touche **ENTER**.

Voici les différentes actions :

- **SAPIENS** : vous permettra de **SAUVER** ou de **CHARGER** une aventure, ainsi que de définir un personnage.
- **ETAT** : Vous indique si vous avez **FAIM**, **SOIF**, ou si vous êtes **FATIGUE**, **BLESSE** et l'état général de votre constitution.

- **PRENDRE** : Vous fait accéder à la liste des objets qui sont à votre portée, vous pouvez alors les ramasser.
- **POSER** : Vous montre la liste des objets en votre possession : vous pouvez alors choisir lesquels vous désirez abandonner.
- **DIRE** : Vous aide à communiquer avec vos semblables ("Bonne Chasse"rompt une conversation amicale), les réponses ou les questions de votre vis-à-vis apparaissent dans la bande centrale.
- **DONNER** : Vous permet de faire des cadeaux (pour amadouer un ennemi ...) ou échanger un objet avec un ami.

- **OBSERVER se divise en :**

PAYSAGE, qui vous montre une vue en perspective de ce qui vous entoure. Les touches **DROITE** et **GAUCHE** vous font pivoter. **HAUT** et **BAS** vous permettent d'accélérer ou de ralentir **ESPACE** vous arrête net. **C** appelle la carte. **ESCAPE** permet de retourner au menu d'actions.

VUE LATÉRALE vous vous voyez ainsi que votre interlocuteur. Vous pouvez vous déplacer à gauche ou à droite, avec les flèches **GAUCHE** et **DROITE**, vous levez ou vous baissez avec **HAUT** et **BAS**, brandir une de vos armes avec les touches **RETURN** ou **ENTER**, lancer une sagaie ou donner un coup de poing ou de hache en appuyant sur la **BARRE ESPACE**. La touche **ESC** vous ramène au menu actions.

Lors d'un combat, les symboles placés de part et d'autre de la fenêtre de vision vous indiquent par leur forme (cœur ou crâne) la vitalité du combattant, et par leur vitesse de pulsation son essoufflement. Attention ! Si vous êtes trop essoufflés, vous ne pourrez plus frapper.

- **PANORAMA** : Vous fait accomplir un tour complet sur vous-même tout en vous montrant une vue en perspective. Vous pouvez vous arrêter à tout moment en appuyant sur une touche.

- **CARTE** : Vous fournit une vue “aérienne” de ce qui vous entoure, la flèche vous indique votre position et votre direction. Vous pouvez faire varier le zoom avec les flèches HAUT et BAS. ESCAPE ou GAUCHE vous permettront de sortir.

- **ABSORBER, SE SOIGNER ou DORMIR** vous permettront de vous maintenir en bonne santé.

- **FABRIQUER** : A partir de silex en votre possession, il est possible de fabriquer des pointes de sagaies ou des haches de pierre. Pour cela il faut tailler le silex (carré noir) afin d’être le plus proche possible de la forme idéale (en pointillé). Les touches flèches déplacent dans les quatre directions le curseur qui représente le point d’impact. Un appui plus ou moins prolongés sur ESPACE produit un impact plus ou moins fort. Lorsque votre travail est terminé, appuyez sur ESCAPE. Enfin la touche M vous permet, lorsque vous êtes dans les menus, de lancer ou d’arrêter la musique.