

Sapiens

Il y a Mille Siècles l'Aventure Humaine commençait.

[L'histoire](#)

[Ce que la science sait...](#)

[Manipulation du jeu](#)

[Versions/Remerciements](#)

[Enregistrement](#)

L'histoire

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 voila 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 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.

Tous 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 particuliers 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 peuvent 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.

Ce que le science sait ...

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 crâne est très important (parfois supérieur à celui du scientifique qui le mesure !) ce qui laisse imaginer une intelligence élevée et 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 du 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.

Manipulation

Vous voyez à l'écran une fenêtre et un menu.

La plupart des fonctionnalités du menu sont des raccourcis sur les commandes du jeu.

La fenêtre principale du jeu se divise en plusieurs zones. En bas, se trouvent les zones de commande. En cliquant sur la fenêtre de gauche vous choisissez l'action à effectuer. Une fenêtre s'ouvre à droite, vous permettant de mieux définir l'action.

Vous pouvez faire défiler le texte dans la fenêtre en utilisant la souris. : placez la souris sur la partie haute de la fenêtre, elle se change alors en main pointant vers la haut. Cliquez sur le bouton, le fenêtre défile. De même, et en sens inverse, pour le défilement vers le bas.

Voici les différentes actions que vous pouvez effectuer. Les actions les plus courantes sont également accessibles directement par le menu.

SAPIENS : Permet d'obtenir quelques informations sur le jeu, de charger ou de sauvegarder un état de jeu, de définir un personnage ou les préférences.

La définition d'un personnage démarre automatiquement une nouvelle aventure. Vous pouvez définir la force, le sexe, l'agilité, le charisme (ascendant sur autrui), la résistance et l'apparence de votre personnage. Cette définition est réservée aux exemplaires enregistrés de Sapiens. Si votre exemplaire n'est pas enregistré, vous jouerez toujours avec un personnage moyen appelé Torgan.

La **définition d'un personnage** est très importante et change complètement le jeu. Vous disposez d'un certain nombre de points que vous pouvez répartir entre les différentes caractéristiques (force, agilité, charisme ...).

Une fois le nom et le sexe de votre personnage défini, 6 jauges apparaissent représentant respectivement : l'agilité, la force, le charisme, la vitalité, la santé et le nombre de points de crédit qu'il vous reste.

En cliquant à gauche ou à droite des limites des jauges vous allez augmenter ou diminuer les différentes valeurs.

Le maximum de chacune des caractéristiques est différent selon le sexe du personnage. Une femme pourra avoir plus de charisme et d'agilité mais moins de force.

Voici la signification et l'influence des différentes valeurs :

L'**agilité** va conditionner la rapidité avec laquelle le personnage va réagir à vos ordres durant les déplacements et combats en vue latérale. Un personnage très agile répondra très rapidement. Un personnage moins agile sera plus lent à manipuler.

Durant les combats, la **force** définit les dommages infligés à votre adversaire lorsque vous le touchez.

Un **charisme** élevé vous offre la possibilité de séduire un ami pour le persuader de vous accompagner ou de faire un échange avantageux, de calmer un ennemi ou d'apprivoiser un animal .

La **vie** définit votre forme. Plus votre personnage aura de vitalité, plus il vivra longtemps.

La **résistance** définit la capacité de votre personnage à supporter les coups de ses adversaires, les privations de nourriture et d'eau.

Grâce à la force et l'agilité, vous triompherez dans les combats. Mais, grâce au charisme, vous séduirez

les autres personnages et même les animaux. Un Loup ou un Ours peuvent être des alliés très puissants. Si vous persuadez un autre personnage de vous accompagner, il vous soutiendra dans les combats. Petit conseil : ne brutalisez pas votre compagnon, il risquerait de ne pas se laisser faire.

Après avoir défini les différents paramètres, vous pouvez changer l'apparence de votre personnage en cliquant sur la partie haute ou basse de son corps.

Les préférences permettent de définir le type de musique souhaité, la présence ou non de bruitages et le mode de manipulation du deuxième joueur. Si le deuxième joueur est défini comme 'automatique' ses déplacements seront gérés par l'ordinateur. Sinon, un deuxième joueur pourra utiliser le clavier pour manipuler le deuxième personnage. Les touches utiles sont : '8' haut, '2' bas, '4' gauche, '6' droite, '1' change d'arme, '3' frappe.

(Remarque : si vous avez réussi à apprivoiser un animal, il sera toujours géré en automatique)

En cours de partie, il est très intéressant de sauvegarder l'état en cours afin de pouvoir y revenir en cas de décès malencontreux du personnage. Cependant il n'est possible de sauvegarder qu'un seul état par jour.

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, apparaissent également 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, permettant la sélection des objets à récupérer.

POSER : Les objets que l'on possède peuvent être abandonnés lorsqu'ils sont devenus inutiles. Par exemple, de la viande fraîche deviendra de la viande avariée et inutile en quelques heures, que vous devrez abandonner.

DIRE : Permet de communiquer avec d'autres humains. Par exemple 'Bonne Chasse' rompt une conversation amicale. On peut insulter ou défier une personne, pour l'amener à se battre. Attention, une tribu risque de peu apprécier que l'on assomme l'un de ses membres. Une personne avenante peut être séduite par des cadeaux (voir option suivante) et une parole appropriée. Dans ce cas c'est deux personnages qui vont poursuivre ensemble l'aventure mais 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.

OBSERVER se divise en quatre options :

PAYSAGE : La vue est alors en perspective.

Les touches GAUCHE et DROITE (ou souris vers la gauche et souris vers la droite) font pivoter le personnage, HAUT accélère, BAS ralentit, C ou ESPACE connectent la carte, un nouvel appui la déconnecte, Echap (Esc) ou l'appui sur le bouton de la souris ramènent au menu principal.

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 se mouvoir, se baisser, saisir une arme, lancer une sagaie ou frapper.

Les touches HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, gèrent les déplacements horizontaux et verticaux. La touche Entrée change l'arme (ou le bouton souris droite), la touche Espace (ou le bouton souris gauche)

font frapper le joueur. Pour sortir de la vue latérale et retourner au menu, utiliser la touche Esc.

En vue PAYSAGE, lorsqu'on rencontre un animal ou une personne, on passe automatiquement en vue latérale. En cas de combat, il est fortement conseillé de donner les coups debout : l'impact n'en aura que plus de force.

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

Attention, un personnage trop essoufflé ne peut plus frapper...

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.

CARTE : donne une vue 'aérienne' du paysage, la flèche indiquant votre position et votre direction. On peut 'zoomer' en utilisant les touches HAUT et BAS.

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

FABRIQUER

A 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 près possible de la forme idéale (en pointillés). Les touches de déplacement permettent de positionner le point d'impact, un appui plus ou moins prolongé sur la touche FRAPPE (ou bouton souris) produit un impact plus ou moins fort. Une fois le travail effectué, appuyez sur Echap (Esc) ou cliquez sur l'icône en bas à droite de la fenêtre de taille de silex.

Petite astuce : Si vous voulez lancer le jeu sans musique, appuyez sur la Ctrl lors du démarrage du jeu.

BONNE CHASSE...

Versions

o Avril 1986 : L'idée de Sapiens, dans les cartons des auteurs depuis quelques temps déjà, est mise en chantier. Nous voulions créer un jeu à l'inverse des choutezèmupe où la stratégie et la réflexion soit privilégiés. Dans Sapiens, il est plus utile de connaître l'emplacement des sources que d'avoir de gros muscles aux bras !

Le développement dure 3 mois et la première version de Sapiens sort sur Thomson Mo5 en Juin 1986, éditée par Loricels. L'intégralité du programme est écrit en Assembleur 6809.

o Juin 1986 : Développement de la version Thomson To7. Le portage en assembleur Z80 est fait pour la version Amstrad CPC 6128. Les premières musiques de Gilles Soulet sont intégrées au logiciel.

o Septembre 1987 à Mars 1987 : Sapiens est entièrement réécrit en C pour le portage sur compatible PC en mode CGA (Bark!)

o Août 1987 : La version C de Sapiens est recompilée sur Atari ST, les graphismes sont repris en 16 couleurs (Ouf !). Pour la première fois sur Atari ST des routines de musique numérique sont mises au point. La version Atari 520 ST sort en Octobre 1987.

o Novembre 1987 : Sapiens est élu Logiciel le plus original et reçoit le Tilt d'Or Canal +.

o Janvier 1996 : le contrat liant les auteurs à Loricels arrivant à son terme (Loricels ayant d'ailleurs fermé entre temps), une version de Sapiens pour Macintosh 256 couleurs, PowerMacintosh et Windows 95 entre en chantier.

o Avril 1996 : Après de nombreuses améliorations (et il y en aura d'autres...) la version 2.0 est proposée en Shareware sur le Net et sur CD ROMS.

Nous tenons à remercier tout particulièrement les personnes qui nous ont aidés et soutenus dans cette aventure :

Tout d'abord la première équipe de 1986 :

Gilles Soulet - Composition des musiques
Jean Michel Georges - Routines assembleurs
Yves Basquet - Conseils Sympa
Jean François Cassan - Vodka Orange et Soutien Moral

Puis la deuxième équipe de 1996 :

Jean François Cassan - Béta Testeur en Chef
Sylvie Ricard - Supervision artistique
Djizz - Chauffage de genoux
Philippe 'Bande de Nazes' Fernandez
François Broussey

Nous espérons en créant ce shareware faire plaisir à tout ceux qui ont appréciés les versions précédentes de Sapiens et retrouveront (non sans nostalgie nous l'espérons) ce qui a fait de Sapiens un jeu particulier.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à nous communiquer vos commentaires et vos impressions.

Enregistrement

Si ce jeu vous plaît, sachez qu'il existe en version Macintosh et Windows95.

Vous pouvez, en enregistrant votre exemplaire, accéder à toutes les options :

- o Définition des personnages
- o Scénario complet

Envoyez la somme de 100 francs (ou l'équivalent dans la monnaie de votre pays) aux auteurs à l'adresse suivante :

Didier et Olivier GUILLION
4 rue de Bordeaux
31200 Toulouse
FRANCE

Vous obtiendrez par retour du courrier, ou par courrier électronique, votre numéro d'enregistrement personnel.

Vous pouvez nous joindre par E-MAIL :

101455.254@compuserve.com

ou

MyriadFr@aol.com

ou consulter nos pages Web sur

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/myriad>

et notre site ftp :

<ftp://members.aol.com/MyriadFr>

pour y trouver les dernières versions de nos Sharewares pour Macintosh et PC.

Découvrez aussi nos autres logiciels :

Awalé : Jeu de stratégie ancestral et africain.

Harmony Assistant : un logiciel de composition musicale très complet.

Bakeur : Utilitaire indispensable à votre Macintosh. Il sauvegarde automatiquement vos documents dès que vous y écrivez par-dessus. Très utile pour corriger une fausse manoeuvre et revenir à l'ancienne version du document.

