ROBINSON'S REQUIEM

Taken from Amiga-Manuals-Website

ROBINSON'S REQUIEM

Auteur
André ROCQUES

Programmation 3D
Louis-Marie ROCQUES

Programmation du jeu
André ROCQUES
Fabrice HAUTECLOQUE
Jean-François TREVIEN

Graphistes
Eric GALAND
Guillaume MAGINOT, Nicolas MEYLAENDER
Christophe LAMBERT, Pascal EINSWEILER

Musiques et sons
Fabrice HAUTECLOQUE

Manuel
André ROCQUES
Benoît BURON
Nicolas MEYLAENDER

Illustration de la boîte
Tony ROBERTS

Remerciements
aux Docteurs CRUZ, RICHARD et THENAULT.

SOMMAIRE

Descriptif technique	pages 6-8
En cas de problèmes	page 9
Résumé	pages 10-11
Ergonomie	pages 12-13
Description de l'écran	pages 14-17
Les actions	
- la carte/l'ordinateur	page 18
- use	page 19
- fabriquer	page 20
- habiller	page 21
- soigner	page 22
- manger/dormir	page 23
- combattre	page 24
- l'inventaire	page 25
Annexe I : piraterie informatique	page 26
Annexe II : épilepsie	page 27
Annexe III: service télématique	page 28
Catalogue	page 29
Notes	page 30

DESCRIPTIF TECHNIQUE

SUR PC

Configuration nécessaire de votre ordinateur

- IBM PC AT ou 100% compatible
- Processeur 386 ou supérieur. Processeur 486 recommandé.
- RAM 4 Mo (le jeu fonctionne en mode protégé et utilise la totalité de la mémoire de votre ordinateur)
- Carte graphique VGA
- Disque dur obligatoire
- Souris
- Carte sonore Sound Blaster optionnelle.

Lancement du jeu

- Allumez votre ordinateur et chargez le DOS. Si votre ordinateur installe Windows au démarrage, il est préférable de sortir de Windows pour procéder à l'installation du logiciel.
- Vous ne pouvez pas jouer sur disquette.
- Installation sur disque dur :
  - insérez la disquette A dans le lecteur A (ou B)
  - entrez A: (ou B:)
  - tapez ensuite

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple : INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:)

  - suivez alors les instructions indiquées à l'écran
  - pour lancer le jeu, il suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné, et de taper START.

Lancement sur CD ROM

- Placez-vous dans le sous-répertoire de votre CD ROM
- Tapez

INSTALL <lecteur source> <lecteur destination>

(par exemple, INSTALL E: C:)

- Pour lancer le jeu, tapez START depuis le sous-répertoire de votre CD ROM.

Configuration du jeu

Au démarrage du jeu, une page de configuration (ou «set-up») apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale que vous pouvez néanmoins modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez quand même y accéder en appuyant sur la touche <DEL>, lorsque le programme vous l'indiquera.

Problèmes spécifiques aux PC et compatibles

Si le programme s'arrête sur un chargement et affiche le message «Not enough memory» : vérifiez que votre MS-DOS n'installe pas des programmes résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale. (Par exemple, «SMARTDRV» : dans ce cas, réduisez la mémoire affectée au «SMARTDRV» dans les fichiers CONFIG.SYS OU AUTOEXEC. BAT).

SUR ATARI/ATARI FALCON

- Si vous jouez sur disquettes, insérez la disquette A du jeu dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur, et, sur FALCON, insérez la disquette A du jeu puis cliquez deux fois sur l'icône START.PRG.
- Si vous jouez sur disque dur, procédez à l'installation du jeu comme suit :
  - recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire de votre disque dur
  - sur FALCON, lancez le jeu avec START.PRG depuis le disque dur
  - sur ATARI, sortez le programme START.PRG du dossier AUTO, et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez alors le dossier AUTO de votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (test de la protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.

SUR AMIGA/AMIGA 1200

- Si vous jouez sur disquette, insérez la disquette de jeu dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur.
- Si vous jouez sur disque dur, procédez à l'installation comme suit :
  - insérez la disquette A dans le lecteur DF0:
  - cliquez deux fois sur l'icône du disque A afin d'en afficher son contenu
  - cliquez sur l'icône INSTALL
  - un écran s'affiche alors, dans lequel vous devez entrer les deux informations suivantes :

en face de VOLUME : indiquez le nom de la partition sur laquelle le jeu doit être installé (par défaut, «DH0:») ;
en face de DRAWER : le nom du répertoire (par exemple : «Robinson»).
Attention ! Vous devez impérativement posséder 1 Mo de mémoire graphique (Chip Memory) pour pouvoir exécuter le jeu sur disque dur.

- Cas particulier

Si vous possédez un Amiga 1200 ou un Amiga 4000 équipé d'un disque dur, et que vous utilisiez la version prévue pour Amiga 500 ou Amiga 600, alors commutez le mode graphique du boot menu (accessible en appuyant sur les deux boutons lors du RESET) en mode «ORIGINAL» (pour un démarrage sur disque dur uniquement).

Problème spécifique à l'Amiga

Si l'écran de jeu apparaît légèrement décalé et plus petit que la normale, remettre le réglage de l'overscan (préférence Workbench) sur le mode par défaut, puis cliquez sur USE (afin de conserver les réglages précédemment sauvegardés).

EN CAS DE PROBLEMES TECHNIQUES

Vous pouvez nous joindre par téléphone, au (1) 64.80.04.40

- du lundi au jeudi, de 17h à 18h
- le vendredi, de 16h à 17h.

Il est inutile d'appeler pour avoir des solutions de jeu : le service dépannage de Silmarils ne traite que les problèmes techniques.

Si une disquette s'avérait défectueuse, renvoyez-nous l'élément défectueux (sans la boîte, uniquement la disquette originale), à l'adresse suivante :

Silmarils, SAV - 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES.

Si le problème était particulier ou difficile à provoquer, joignez une sauvegarde à votre envoi afin que nous puissions le localiser rapidement.

EN CAS DE PROBLEMES DE JEU

Notre service 36.15 code SILMARILS est à votre disposition. Vous y trouverez notamment des astuces et la solution détaillée du jeu.

RESUME

L'action se déroule au milieu du XXIIème siècle, à une époque où la Terre et les quelques planètes colonisées sont déjà surpeuplées...

«Robinson» est le surnom donné aux membres de l'AWE – Alien World Exploration – organisme militaire dont la fonction est l'exploration de planètes totalement inconnues.

Recrutés dans les meilleures écoles militaires, les candidats Robinsons doivent suivre une formation d'Officiers-Eclaireurs. A la fin de cette formation, les meilleurs d'entre-eux passent une sélection très sévère, qui met en exergue leur aptitude à survivre dans des conditions «extrêmes».

Les élus au Saint des Saints AWE sont peu nombreux, une vingtaine d'éléments mixtes par promotion. Un livret blanc leur est remis lors de leur admission.

L'AWE est implantée sur la station-monastère de Levattelow. Les Robinsons ne doivent avoir aucun contact avec l'extérieur. Leur mandat est de cinq ans. Durant ces cinq années, ils effectuent des missions d'exploration sur des planètes encore inconnues, afin de déterminer si les conditions de vie sont suffisamment propices à la colonisation. Au terme de ce mandat, de grandes manifestations populaires sont organisées pour célébrer le retour de ces héros modernes, promis à une retraite dorée sur Terre. Ce jour de fête s'appelle le «Robinson's Requiem» car il commémore l'enterrement de la vie de Robinson et le retour à la vie civile.

Ceci est la version officielle.

En réalité, sur ordre du «Scientific Intelligence», organisme tout-puissant chargé du problème de la surpopulation, les Robinsons sont exilés sur des planètes-prisons et, sur Terre, des acteurs donnent le change à la population.

En effet, au cours de leurs nombreuses missions, les Robinsons ont pu être en contact avec des virus inconnus. Pour éviter tout risque de contamination, le S.I. a décidé de bannir toute cette corporation.

Ces «sacrifices» ne sont pas vains car ils permettent d'étudier les symptômes de ces nouvelles maladies, dans l'espoir de les vaincre et de pouvoir coloniser les planètes alors débarrassées de ces fléaux.

Pour leur dernière mission avant le «Robinson's Requiem», les Robinsons sont envoyés en mission sur une planète sauvage non répertoriée dans les documents officiels. Cette planète dispose de boucliers magnétiques, et à son approche, les Robinsons perdent tout contrôle de leur vaisseau. La plupart d'entre-eux arrivent à s'éjecter avant que le vaisseau s'écrase, se retrouvant ainsi prisonniers d'une nature hostile.

La surveillance de cette planète est confiée à des droïdes, qui ont également pour rôle de recueillir toutes les informations nécessaires sur l'état de santé de leurs prisonniers.

Ces opérations de nettoyage s'effectuent méthodiquement pour l'intégralité de chaque promotion... Aussi, les Robinsons ont toutes les chances de se retrouver sur cette planète.

Placés dans cette situation extrême de survie, ils n'ont cependant pas toujours des comportements de vieux camarades... mais sont décidés à quitter cette planète de cauchemar et à retrouver leur bonne vieille Terre.

Et vous ?

Nous sommes en 2163 , vous êtes un Robinson expérimenté et vous avez reçu pour «dernière mission» d'aller explorer la planète Zarathoustra...

ERGONOMIE

SOURIS

Le jeu fonctionne entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à ressortir des panneaux ou menus sélectionnés.

RACCOURCIS CLAVIER

Ils vous permettent d'effectuer rapidement certaines opérations :

- Les touches 4 à 9 du pavé numérique émulent les déplacements dans le décor (avancer, reculer, tourner, pas latéraux).
- En combinant ces touches avec le <SHIFT> gauche, les déplacements se font en courant ; avec la touche <CONTROL>, vous vous déplacez en rampant. Pour tout ce qui concerne le déplacement, voir plus loin «*Le panneau de déplacement*».
- Les touches <+> et <-> font baisser et lever la tête.
- Les touches de fonction F1 à F10 activent les icônes du jeu (voir plus loin).
- La touche <SHIFT> utilisée seule remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ESC> (ou <ECHAP>) le bouton droit.

LE JOYSTICK

Il peut être utilisé pour se déplacer dans les différentes directions. Le bouton de tir remplace alors le bouton gauche de la souris.

TOUCHE PAUSE

Appuyez sur la touche <P>. Pour reprendre le jeu, tapez sur n'importe quelle touche.

SORTIE DU JEU

Pour sortir du jeu, tapez <CONTROL> <X>.

POUR PASSER LA PRESENTATION

Tapez sur la touche <ESC> (ou <ECHAP>).

APRES LA PRESENTATION

Il peut vous être proposé, suivant l'ordinateur que vous possédez, un choix de langues (français, anglais, allemand, ...). Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue souhaitée.

Un menu apparaît ensuite à l'écran. Il vous propose différentes options pour le jeu (accompagnées d'un commentaire inscrit dans un panneau), ou de recharger d'anciennes sauvegardes (voir chapitre «*Les Actions*», «*l'ordinateur*»).

On distingue les options techniques et les options ludiques.

- Les options techniques

Suivant la machine utilisée, il vous est proposé différentes options parmi celles-ci :

- Musique ON/OFF
- Son ON/OFF
- Niveaux de détail du jeu
- Tailles d'écran.

Selon les niveaux de détail et les tailles d'écrans, le jeu se déroule plus ou moins vite à l'écran.

- Les options ludiques

Elles concernent le choix parmi 3 niveaux de difficulté, la prise en compte ou non de la météo, et des maladies ou troubles (grippe, insolation...). Pour sélectionner ou désélectionner ces options, cliquez sur les cases correspondantes.

Une configuration optimale vous est proposée par défaut, suivant votre ordinateur. Votre configuration se sauvera automatiquement.

Pour lancer le jeu, cliquez sur START.

DESCRIPTION DE L'ECRAN

0 : Ecran 3D : La vue est subjective : c'est celle que vous voyez – vous, joueur, inséré dans cet univers tridimensionnel – à travers vos propres yeux. Aussi ne serez-vous jamais visible à l'image.
Vous pouvez agir directement sur l'écran 3D en cliquant sur un objet à prendre ou sur un personnage inanimé pour le fouiller. Il faut, bien sûr, que l'élément sélectionné soit tout près de vous.
Vous ne pouvez pas poser n'importe quel objet dans le décor. Pour poser un objet, vous devez utiliser l'icône USE. Cette icône vous permettra d'effectuer encore d'autres actions dans l'écran 3D (voir plus loin).

1 : Ecran des textes : C'est l'écran sur lequel s'affichent les textes de votre ordinateur «Sésame» : description des objets, renseignements sur votre état de santé, messages d'interdiction,... Dans la plupart des versions du jeu, il vous transmet également la traduction simultanée des conversations que vous échangez avec les personnages, dans une fenêtre se superposant au panneau des objets (voir plus bas). Cliquez une fois pour faire disparaître cette fenêtre.

2 : Icônes de jeu : Il existe dix icônes d'action : compulser la CARTE, consulter l'ORDINATEUR, utiliser un objet (USE), FABRIQUER, HABILLER, SOIGNER, MANGER, DORMIR, COMBATTRE, et faire l'INVENTAIRE. Quand vous sélectionnez une icône, tous les objets relatifs à cette action apparaissent dans le panneau des objets (zone 3).
Par exemple, si vous cliquez sur l'icône MANGER, tous les aliments sont visualisés et vous n'avez plus qu'à choisir ceux que vous désirez.
L'icône INVENTAIRE permet de connaître la totalité des objets que vous possédez.

En cliquant sur le bouton droit, l'icône action sélectionnée s'annule, les objets disparaissent du panneau. Vous trouverez dans les pages suivantes la description détaillée de toutes ces actions.

*3 : **Panneau des objets*** : Il affiche tous les objets concernés par l'icône d'action sélectionnée. Les petits chiffres inscrits en bas à droite des cases indiquent le nombre d'objets dont vous disposez (si vous n'en possédez qu'un seul, le chiffre n'apparaîtra pas). Pour certains objets, le dessin change suivant leurs états (gourde plus ou moins remplie, torche plus ou moins consumée...). Si vous pointez sur un objet, un cadre s'affiche et la dénomination de l'objet apparaît sur l'écran des textes (zone 1).

*4 : **Flèches*** : Quand tous les objets, trop nombreux, ne peuvent pas être affichés simultanément à l'image, ces flèches permettent de «scroller» le panneau des objets vers la droite et vers la gauche.

*5 : **Fenêtre de gestion du panneau des objets*** : Suivant l'icône de jeu sélectionnée, cette fenêtre n'a pas la même fonction :

- c'est une poubelle pour détruire les objets dans le cas de l'inventaire (voir plus loin «*Inventaire*») ;
- elle sert à valider les combinaisons d'objets si l'icône action FABRIQUER est sélectionnée (voir plus loin «*Fabriquer*») ;
- dans les autres cas, elle sert à déplacer les objets sur le panneau : cliquez sur cette fenêtre, sélectionnez ensuite l'objet à déplacer puis validez-le à l'endroit où vous voulez qu'il soit sur le panneau. Vous pouvez utiliser les flèches de «scroll» ; si vous cliquez sur le bouton droit de la souris, l'objet se placera à la dernière case du panneau. Pour annuler ce mode, recliquez sur la fenêtre.

*6 : **La boussole*** : Le centre de la boussole indique la direction vers laquelle vous êtes orienté.

*7 : **L'écran d'état*** : Cet écran affiche l'état actif dans lequel vous êtes. Il existe neuf états différents qui occasionnent des efforts plus ou moins importants, pouvant faire varier votre pulsation cardiaque et votre température.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

1- MARCHER : c'est le mode le plus courant ; par défaut, c'est celui qui est sélectionné.

2- COURIR : vous ne pouvez pas courir indéfiniment, vous vous fatiguez et les pulsations peuvent monter très haut. L'écran repassera automatiquement en mode «MARCHE» quand vous serez trop fatigué. Courir à reculons est impossible !...

3- RAMPER : ce mode vous permet d'approcher les personnages discrètement sans être trop rapidement repéré. Les déplacements s'effectuent plus lentement.

4- BOITER : si vous avez une fracture, ou une jambe amputée, l'écran affiche ce mode vous interdisant de courir.

5- NAGER : comme courir, nager demande un effort important à l'organisme. Faites attention de ne pas vous aventurer trop loin... Suivant les lieux, la température de l'eau n'est pas la même. Vous baigner dans une eau glacée sans protection particulière peut vous être fatal.

6- NAVIGUER : Pour emprunter un radeau, il suffit de se placer dessus. Cet état s'arrêtera dès que vous toucherez la terre, le radeau restant alors au bord de l'eau.

7- PECHER : activité qui peut s'avérer plus ou moins fructueuse et qui dure une à deux heures (sur la pendule du jeu).

8- EVANOUIR : un évanouissement intervient suite à un effort violent, une chute de tension ou quand la douleur est trop grande. La perte de connaissance ne dure en général pas très longtemps. Quand vous reprenez vos esprits, la douleur sera plus supportable et votre tension remontera.

9- DORMIR : voir plus loin le chapitre s'y rapportant dans les descriptions des icônes d'action.

8 : Le panneau de déplacement : Les flèches en haut, à droite et à gauche vous font pivoter. La rotation s'accélère quand vous maintenez la touche enfoncée. La flèche centrale haute permet d'avancer, la basse de reculer. Enfin, les deux flèches sur les côtés vous font déplacer latéralement.

9 : Mouvement de tête : Ces deux icônes permettent de lever et de baisser la tête. Si vous cliquez dessus avec le bouton gauche, la tête reprendra une position normale lorsque vous vous déplacerez. Si vous utilisez le bouton droit, l'icône restera enfoncée et la tête se bloquera dans cette position lors des déplacements. Pour la remettre en position droite, resélectionnez l'icône avec le bouton gauche.

LES ACTIONS

Il existe dix icônes d'action dans l'ordre d'affichage sur l'écran, de gauche à droite, et de haut en bas.

- ***La carte*** : «Sésame», votre mini-ordinateur, dispose d'un «gyrosoft», véritable logiciel de reconnaissance d'espace. Ainsi, une carte des lieux se trace au fur et à mesure que vous vous déplacez. S'il existe d'autres «Sésame» d'autres personnages aux alentours, ceux-ci sont détectés et apparaissent sur le plan. Pour ressortir, cliquez sur le bouton droit ou sélectionnez l'icône en bas à gauche.

- ***L'ordinateur*** : «Le Sésame». Vous trouverez le manuel détaillé de ce mini-ordinateur dans le Livret Blanc.
A noter les trois touches de contrôle au centre de l'ordinateur qui concernent, de haut en bas, respectivement, la sauvegarde de partie, la reprise d'anciennes sauvegardes et le redémarrage du jeu.
Pour la sauvegarde ou la reprise de partie, vous pouvez sélectionner directement dans un menu le nom d'une des cinq dernières sauvegardes. Si vous choisissez l'option «AUTRE», vous devez taper le nom exact de votre sauvegarde.
Si vous jouez sur disque dur, les sauvegardes s'inscrivent directement dans votre sous-répertoire ; sur disquette, suivez les instructions indiquées à l'écran : vous devez insérer une disquette de sauvegarde préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez. (*Nota* : Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.)
Pour ressortir de l'ordinateur, cliquez sur le bouton droit ou sélectionnez l'icône en bas à gauche.

- ***USE*** : L'icône USE permet d'effectuer certaines actions spécifiques si vous possédez les objets correspondants.
Ces actions peuvent suivre différentes procédures :

- Pose d'un objet dans le décor

Par exemple, cliquez sur le collet, puis placez-le directement sur l'écran 3D. Cet objet sera opérationnel dans le décor. Vous pouvez le reprendre si vous le souhaitez en recliquant dessus.

- Utilisation d'un objet dans le décor

Par exemple, en sélectionnant le couteau, puis en le validant sur un arbre, vous récupérerez des branches que vous devrez ranger dans le panneau des objets. Le résultat diffère suivant la constitution du décor : ce même couteau sur une plante vous aurait donné des feuilles. Autre exemple, pour remplir votre gourde, vous devrez la valider sur une étendue d'eau.

- Déclenchement d'une action particulière

Par exemple, l'action pêcher en cliquant sur la canne à pêche (l'action s'arrêtera d'elle-même) ; ou le positionnement de certains objets (remplacement d'une pile dans votre ordinateur, allumer ou éteindre une lampe, ...)

- Quelques cas particuliers

- pour faire bouillir de l'eau et la désinfecter, validez la gourde sur un feu (cela n'éteindra pas le feu), ou utilisez une pastille de désinfection.
- l'icône «FAIRE UN FEU» apparaît si vous possédez des branches et quelque chose pour les allumer : allumette, torche enflammée, autre feu à proximité. Une allumette ne sera consommée que s'il n'y a vraiment aucune autre solution. Vous obtiendriez le même résultat en cliquant directement sur l'icône «ALLUMETTE». Si le terrain le permet, le feu apparaîtra quelques mètres devant vous, et brûlera une unité de bois.
- si vous possédez une torche, celle-ci est accessible dans le panneau des objets. Comme pour «FAIRE UN FEU», il faut que vous possédiez des allumettes ou avoir un feu à proximité pour l'allumer. Si vous cliquez sur la torche éteinte, elle s'allumera, et l'icône se transformera en torche allumée ; pour l'éteindre, recliquez sur cette nouvelle icône. Le nombre total de torches éteintes ou allumée peut être visualisé grâce à l'icône action «INVENTAIRE» (voir plus loin).

Une torche a une certaine durée de vie : la flamme change de taille suivant le temps qu'il lui reste à brûler. Si vous possédez d'autres torches, une icône «REMPLACER LA TORCHE ALLUMEE» est accessible. Cela vous permet d'avoir une nouvelle torche sans user d'allumette ; l'ancienne torche est alors détruite.
A noter que la pluie éteint, évidemment, toutes sortes de feux... Il ne peut y avoir qu'une seule icône TORCHE, allumée ou éteinte.

- ***Fabriquer*** : Pour concevoir un objet, il faut en assembler plusieurs autres. La procédure est intuitive : sélectionnez les objets à combiner sur le panneau des objets puis cliquez sur l'icône «OK».
Si la combinaison fonctionne, vous obtiendrez un nouvel objet que vous rangerez dans le panneau. L'icône active sera alors l'action qui correspond à ce nouvel objet.
Si la combinaison est invalide, les panneaux de sélection d'objets s'effaceront.
Pour désélectionner un objet, recliquez dessus.
Vous pouvez créer un objet en en additionnant plusieurs (ces objets de base disparaîtront après la création du nouvel objet). Par exemple,

CORDE + BRANCHE = ARC.

Vous pouvez également utiliser des produits, par exemple
SERINGUE + FLACON DE MORPHINE = PIQURE DE MORPHINE
ou encore, «travailler» un objet, par exemple

FIL ET AIGUILLE + PEAU DE BETE = VETEMENT.

Concernant ces ouvrages de couture, c'est la quantité de peau dont vous disposez qui déterminera le vêtement obtenu. Par priorité, il vous sera proposé les vêtements que vous ne possédez pas encore, du plus grand au plus petit.

- ***Habiller*** : Quand le jeu commence, vous êtes habillé avec une tenue de Robinson.
Tout au long du jeu, vous pourrez vous fabriquer d'autres vêtements (voir précédemment).
En cliquant sur l'icône «HABILLER», votre personnage apparaît dans un panneau recouvrant les icônes d'action, avec les vêtements qu'il porte. Cela ne vous empêche nullement de continuer à vous déplacer dans le décor.
Pour vous vêtir, sélectionnez un habit, placez-le là où il doit être sur le personnage et cliquez. Pour retirer un vêtement, sélectionnez-le sur le personnage puis rangez-le dans le panneau des objets, ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Certains habits se recouvrent : aussi ne peut-on pas retirer son maillot avant d'avoir enlevé sa veste.

Attention ! Si vous enlevez l'ordinateur «Sésame», celui-ci ne sera plus disponible lorsque vous sélectionnerez son icône.

Les vêtements ont différentes fonctions : se protéger du froid, de l'humidité, ou protéger telle ou telle partie du corps.

La touche en haut à gauche, sert à se déshabiller rapidement, ce qui est pratique quand on passe d'une région froide à une autre chaude (sortie d'une caverne vers le désert).
Pour faire disparaître le panneau, cliquez sur la touche en haut à droite, ou cliquez sur le bouton droit de la souris, ou tapez sur <ESC>.

- ***Soigner*** : Comme pour l'action «HABILLER», un panneau avec votre personnage s'affiche par dessus le tableau des icônes. Vous ressortez de ce mode en cliquant sur la touche en haut à droite.
Toutes les plaies externes apparaissent sur le corps. La plupart des objets utilisés pour soigner provient de la pharmacie de Robinson que vous ne possédez pas au départ. Vous trouverez la description détaillée de cette pharmacie dans le Livret Blanc.
L'ergonomie diffère suivant les types d'objets utilisés. Certains agissent directement, en cliquant dessus (médicaments), d'autres encore peuvent être placés (ou retirés) sur le personnage (bandage, attelle, garrot), et quelques-uns enfin s'utilisent en les validant précisément sur la partie du corps concernée (désinfectant, piqûre, aiguille pour recoudre, couteau pour amputer). Ces derniers s'utilisent avec précaution. Vous trouverez tous les conseils nécessaires dans le Livret Blanc.
La touche en haut à gauche permet d'accéder au scanner du squelette. Toutes les maladies infectieuses y sont visualisées en rouge, ou par des cadres. Si un de ces affichages clignote, cela indique un niveau élevé de gravité : il faut agir rapidement.
Vous pouvez obtenir un diagnostic médical sur n'importe quelle partie du squelette en cliquant dessus.
Pour revenir sur le panneau du corps, resélectionnez la touche en haut à gauche.

- ***Manger*** : Vos besoins en eau et en nourriture sont indiqués sur votre ordinateur «Sésame». Vous pouvez également y surveiller votre poids qui est un indicateur révélateur. Pour boire et manger, il suffit de sélectionner l'aliment désiré. Vous consommez alors une unité de cet aliment.
Vous trouverez votre nourriture dans la nature... Mais attention car celle-là n'est pas toujours comestible (pensez à purifier votre eau) et peut entraîner des intoxications alimentaires ou d'aùtres réactions (suite à des drogues, alcools).
Si vous souhaitez manger des aliments cuits, il vous suffit d'être à proximité d'un feu.
Vous trouverez plus de conseils sur l'ensemble de ce chapitre dans le Livret Blanc.

- ***Dormir*** : Cette «action» n'est pas toujours possible. Si vous êtes trop nerveux, ou trop angoissé, si vous souffrez beaucoup ou si vous n'êtes pas fatigué du tout, vous n'arriverez pas à vous endormir. Vous pouvez avoir recours aux calmants et aux somnifères que vous trouverez dans votre trousse à pharmacie, quand vous la posséderez. Il vous est cependant impossible d'enchaîner deux sommeils l'un à la suite de l'autre ! En revanche, si vous avez énormément sommeil, vous risquez de vous endormir contre votre gré...
La durée de votre sommeil dépend de votre état de fatigue et du contexte extérieur (jour/nuit, climat). Le temps passera plus rapidement pendant la durée de votre sommeil... quelques fois perturbé par des «rêves» étranges...
Consultez le Livret Blanc, qui revient sur les bienfaits du sommeil.

- ***Combattre*** : De nombreuses armes sont disponibles dans le jeu, soit en les trouvant, soit en les fabriquant.
Si vous ne possédez aucune arme, vous pouvez toujours vous battre avec vos poings. Cliquez alors sur l'icône du POING.

On distingue différents types d'armes :

- Les armes de corps à corps (couteau, torche, ...) : il faut être tout près de l'adversaire pour les utiliser. Suivant l'arme choisie, les conséquences ne sont pas les mêmes.

- Les armes «directes» de jet (lance...) : cliquez dessus, l'arme partira droit devant elle. Vous pourrez même la récupérer là où elle s'est arrêtée !

- Les armes de visée (arc, laser, ...) : vous pouvez sélectionner, au choix, l'arme (l'arc) ou le projectile utilisé (la flèche). La souris disparaît alors de l'écran, l'arme apparaît au premier plan. Vous dirigez votre arme avec la souris, en haut, en bas, à droite et à gauche. Vous pouvez ainsi viser vos adversaires, même de très loin ou dans des angles difficiles.
Pour l'arc, après chaque tir, vous revenez en mode normal et devez resélectionner cette icône si vous souhaitez faire un nouveau tir, car vous devez reprendre une flèche dans votre sac.
Pour les lasers, l'arme reste constamment à l'image. Vous pouvez ainsi enchaîner les tirs successivement. Pour ressortir de ce mode «COMBAT», cliquez sur le bouton droit de la souris.
A chaque tir, vous utilisez une unité du projectile employé.
Si vous êtes touché pendant un combat, vous perdez le contrôle de votre arme et devez la resélectionner pour l'utiliser à nouveau.
Chaque arme a sa spécificité (puissance, vitesse, visée, portée, rareté)...
A vous d'employer la bonne, au bon moment !

- ***L'inventaire*** : Cette icône donne accès à tous les objets du sac. Si vous pointez la souris sur l'un d'entre-eux, le message habituel de description apparaîtra, avec, en complément, le poids unitaire de l'objet. Cela peut s'avérer fort utile quand votre sac, trop lourd, vous fatigue considérablement. Vous pouvez alors détruire les objets. Pour cela, cliquez sur l'icône POUBELLE du panneau des objets, puis sur l'objet à détruire. Si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris, une seule unité sera détruite, tandis qu'avec le bouton droit, la totalité sera supprimée entraînant la disparition de l'icône de l'objet.
Pour annuler le mode DESTRUCTION, resélectionnez l'icône POUBELLE ou ressortez de l'icône INVENTAIRE.
Un objet détruit ne peut pas être récupéré : il est perdu à jamais. Soyez prudent quand vous utilisez cette option. Il est conseillé de détruire préférentiellement les éléments que l'on retrouve facilement dans le décor (branche, viande, ...).

ANNEXE I

PIRATERIE INFORMATIQUE

De nombreuses personnes ont participé à la conception et à la commercialisation du logiciel que vous êtes en train d'utiliser. Ce développement a été financé par le résultat des ventes des précédents logiciels.

Les copies illégales des logiciels entraînent une baisse de rentabilité, provoquant ainsi une augmentation des prix qui lèse le consommateur, et menacent directement le monde des jeux vidéo et ses emplois.

Outre la vente frauduleuse de copies qui est très sévèrement punie par la loi, n'oubliez pas que même les copies offertes par voie de prêt, de location ou de don constituent une violation de la loi.

ANNEXE II

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez à une bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

à lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

ANNEXE III

SERVICE TELEMATIQUE

Si vous êtes bloqué dans une partie, si vous voulez vendre votre micro-ordinateur ou dialoguer avec les concepteurs des jeux, tapez

36.15 code SILMARILS

Vous y trouverez astuces, «cheat-codes», solutions pour tous les jeux, le catalogue complet avec possibilité de commander à prix promotionnels, actualité sur Silmarils, jeux à venir, petites annonces, messagerie, hit-parade, conseils pour devenir créateur de jeux, jeux primés chaque semaine.
Egalement, vos avis, coups-de-tête et coups-de-cœur dans la tribune libre, le service après-vente...
Et les mercredis, de 15h à 17h Silmarils répond en direct à vos questions !

LISTE DES PRODUITS SILMARILS

TITRE	ATARI	AMIGA	AMSTRAD CPC	PC & Comp.	MAC	ATARI FALCON 030 AMIGA 1200	CD ROM CD 32, 3DO JAGUAR
MANHATTAN DEALERS	X	X		X (1)			
MAD SHOW	X	X		X (1)			
TARGHAN	X	X	X	X	X (2)		
WINDSURF WILLY	X	X	X	X			
FETICHE MAYA	X	X		X			
COLORADO	X	X		X			
STARBLADE	X	X		X			
CRYSTALS OF ARBOREA	X	X		X			
METAL MUTANT	X	X		X			
THE RAIDERS (Compilation TARCHAN-MAYA-COLORADO-STARBLADE)	X	X		X			
BOSTON BOMB CLUB	X	X		X	X(2)		
XYPHOES FANTASY			X				
SWORD & MAGIC (Compilation ARBOREA-TARGHAN-BARBARIAN II)	X	X	X (3)	X			
STORM MASTER	X	X		X	X (2)		
FUTURE DREAMS (Compilation MIDWINTER-METAL MUTANT-STARBLADE-MAD SHOW)	X	X		X			
ISHAR	X	X		X	X (2)	X	
BUNNY BRICKS	X	X	X	X	X		
TRANSARCTICA	X	X		X	X	X	
ISHAR II	X	X		X	X	X	
ISHAR III	X	X		X	X	X	Sep.94
ROBINSON'S REQUIEM	X	X		X	X	X	Sep.94
DREAMLANDS (Compilation STORM MASTER-ISHAR-TRANSARCTICA	X	X		X			

(1) : CGA / HERCULES seulement
(2) : Version en monochrome
(3) : TWIN WORLD remplace ARBOREA sur CPC

NOTES

Copyright Silmarils Avril 1994
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE

Impression : Arts Graphiques P.O.P. - 64.05.52.66