



SECTION 1 : INTRODUCTION.....2

1.1 : HOGH!	2
1.2 : INSTALLATION.....	2
1.2.1 : Pré-requis matériels et logiciels.....	2
1.2.2 : Procédures d'installation.....	2
1.2.3 : Création d'un compte d'utilisateur	3
1.2.4 : Mises à jour.....	3
1.3 : CONFIGURATION DU JEU	3

SECTION 2 : MÉCANISMES DU JEU.....5

2.1 : BUT DU JEU.....	5
2.2 : POINTS D'ÉNERGIE.....	5
2.3 : HIÉRARCHIE DE LA TRIBU	5
2.3.1 : Points de tribu et rang tribal.....	6
2.3.2 : Les clans.....	6
2.3.3 : Points spirituels.....	7
2.4 : VIEILLISSEMENT	7
2.5 : LA FAMINE.....	7
2.6 : INVENTAIRE.....	8

SECTION 3 : MODULES.....9

3.1 : DANS LA CAVERNE	9
3.1.1 : Entrée	9
3.1.2 : Authentification	9
3.1.3 : Création de personnage	10
3.1.4 : Choix de session.....	10
3.1.5 : Le carrefour	10
3.1.6 : Le sanctuaire.....	11
3.2 : LA VALLÉE	11
3.2.1 : Navigation & clavardage	12
3.2.2 : Le menu principal.....	15
3.2.3 : Infos personnage.....	15
3.3 : LA CUEILLETTE.....	16
3.4 : LE QUIZ DU CHAMAN.....	17
3.5 : LA TAILLE DE SILEX	18
3.6 : LE DUEL MUSICAL	20
3.7 : LA CHASSE.....	21
3.8 : L'EXIL	26

SECTION 1 : INTRODUCTION

1.1 : HOGH!

Bienvenue à toi, *Homo sapiens* des temps modernes! Oublie tes outils évolués, ton mode de vie ultrarapide ainsi que le confort douillet de ta demeure et prépare-toi à rejoindre la tribu de tes ancêtres, dans la caverne, là où tout a commencé.

Aussi bien te le dire, la vie ici n'est pas de tout repos... Groupés en bandes d'une trentaine d'individus, nous devons chaque jour accomplir mille prouesses pour survivre et voir le soleil se lever une fois de plus. Nous naissons, grandissons et mourons au fil des saisons, en nous affairant sans cesse à la cueillette, à la chasse ou autre dur labeur, en tentant de toujours nous montrer dignes des esprits de la nature qui font notre vie si périlleuse et pourtant si belle.

Car malgré toutes les difficultés qui sont notre lot, nous avons un trait en commun avec toi, homme moderne, qui nous permet de rester courageux et sereins dans l'adversité: la capacité de rêver et de façonner la réalité pour la rapprocher de nos idéaux.

Viens donc avec nous, sans crainte, fouler pieds nus les sentiers de ton passé. Non seulement tu y découvriras tes origines, mais encore tu comprendras peut-être davantage ton propre monde...

1.2 : INSTALLATION

1.2.1 : PRÉ-REQUIS MATÉRIELS ET LOGICIELS

CPU **Pentium IV** ou **AMD Athlon**

Adaptateur graphique avec support pour DirectX 9.0

150 MO d'espace disque

256 MO de mémoire vive

Carte de son

Système d'opération **Windows XP**

1.2.2 : PROCÉDURES D'INSTALLATION

- Visitez le site Internet de *Sapiens* au <http://sapiens.lvlstudio.com> et dirigez-vous vers l'entête « **Téléchargement** ».
- Cliquez sur le bouton « **Télécharger Sapiens** ». Lorsqu'une fenêtre de téléchargement apparaît, cliquez sur le bouton « **Enregistrer** » (ou « **Save** ») et choisissez le répertoire dans lequel vous désirez enregistrer le fichier d'installation de Sapiens.
- Une fois le téléchargement terminé, dirigez-vous vers le répertoire contenant le fichier d'installation de Sapiens et exécutez-le en double-cliquant dessus. Une fenêtre du programme d'installation de Sapiens apparaîtra.
- Suivez les instructions à l'écran pour la suite des procédures d'installation. Le logiciel d'installation vous proposera aussi d'installer des programmes externes, à savoir **DirectX** et **DivX**. Puisque ces programmes sont sécuritaires et que leur installation est nécessaire au

fonctionnement de *Sapiens*, nous vous recommandons d'installer ces logiciels si vous ne les possédez pas déjà.

- Une fois l'installation terminée, dirigez-vous vers le menu « **Démarrer** » (ou « **Start** ») de *Windows XP*, dans la section « **Tous les programmes** » (ou « **All Programs** »), la sous-section **Sapiens-LVLStudio** et cliquez sur **Démarrer Sapiens** pour commencer la partie.
- Pour désinstaller le logiciel, dirigez-vous au même endroit dans le menu « **Démarrer** » et cliquez sur **Désinstaller Sapiens**.

1.2.3 : CRÉATION D'UN COMPTE D'USAGER

Puisque *Sapiens* est un jeu en ligne, vous devez, avant de jouer, vous enregistrer dans la communauté *Sapiens*. Pour ce faire, visitez le site Internet de *Sapiens* au <http://sapiens.lvlstudio.com>. Dirigez-vous vers l'en-tête « **Pour jouer** » et entrez votre courriel, votre nom d'utilisateur et votre mot de passe *Sapiens* dans la section **Étape 1 : Inscription**.

Si vous perdez votre nom d'utilisateur ou votre mot de passe *Sapiens*, vous n'avez qu'à cliquer sur le lien « *mot de passe oublié* » pour qu'on vous l'envoie aussitôt à l'adresse courriel que vous avez spécifiée lors de votre enregistrement.

Un compte d'utilisateur vous permet d'opérer un seul personnage à la fois. Si votre personnage meurt, vous pourrez en créer un autre en gardant le même compte. Cependant, si vous êtes plusieurs joueurs à partager la même copie de *Sapiens*, vous devrez ouvrir un compte différent pour chaque joueur.

1.2.4 : MISES À JOUR

Si des mises à jour sont disponibles, elles seront indiquées sur le site Internet de *Sapiens* où vous pourrez les télécharger. Nous contacterons aussi tous nos usagers par courriel.

1.3 : CONFIGURATION DU JEU

Une fois le jeu *Sapiens* lancé, vous pouvez accéder au **menu de configuration** dans **la caverne**, à partir du **menu d'entrée (3.1.1)**. Le **menu de configuration** vous permet de modifier les paramètres suivants:

- **Aide contextuelle (Oui/Non):** Permet l'affichage automatique d'une fenêtre d'aide à certains moments du jeu. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de laisser cette option à **Oui**.
- **Quantité de particules (Faible/Élevé):** Règle le nombre de particules affichées à la fois. Sélectionnez **Élevé** seulement si vous disposez d'un bon adaptateur graphique.
- **Résolution (800X600/1024X780):** Détermine la résolution graphique du jeu. Sélectionnez **1024X768** seulement si vous disposez d'un bon adaptateur graphique.
- **Couleurs (16 bits/32 bits):** Détermine le nombre de couleurs utilisées durant tout le jeu. Sélectionnez **16 bits** seulement si vous éprouvez des difficultés avec le mode **32 bits**.



Image 1.1 : Le menu de configuration

SECTION 2 : MÉCANISMES DU JEU

2.1 : BUT DU JEU

Sapiens est un jeu *ouvert* en ce sens qu'il n'existe pas de buts prédéfinis à atteindre pour gagner la partie. Nous vous proposons d'incarner un des premiers *Homo sapiens* et de vivre sa vie, tout simplement, de sa jeunesse jusqu'à sa mort. Pour prospérer, vous devez tout de même atteindre certains objectifs, mais vous avez la liberté d'élaborer vos propres stratégies pour y arriver.

Votre but principal est de gagner le respect des autres membres de la tribu en excellant dans un certain nombre d'activités: **cueillette**, **chasse**, **taille de silex**, etc. Plus vous êtes respecté, plus vous montez dans la hiérarchie de la tribu. Vous avez ainsi droit à une plus grande part de viande cuite, ce qui vous donne plus d'énergie et vous permet d'exceller davantage dans vos tâches quotidiennes.

Mais les *Homo sapiens* ne se contentent pas d'avoir un corps sain et énergique. Ils cherchent aussi, par des **duels musicaux** et des **rencontres avec le chaman**, à atteindre l'harmonie avec le monde des esprits qui donne un sens à leur existence.

En atteignant cet équilibre entre corps et esprit, votre personnage évoluera tout au long de sa vie, jusqu'à ce que l'âge le rattrape. À leur mort, les plus grands héros de la tribu verront leur nom immortalisé dans le **sanctuaire des vénérables ancêtres**, assurant ainsi la quiétude éternelle de leur âme.

2.2 : POINTS D'ÉNERGIE

Les **points d'énergie** indiquent la santé générale et l'état de fatigue de votre personnage. Ils sont représentés par un icône en forme de cœur suivi de deux chiffres séparés par une barre oblique (x/y). Le premier chiffre indique le nombre de **points d'énergie** dont vous disposez actuellement et le second, le nombre maximal de **points d'énergie** que vous pouvez accumuler.

Lorsque vous êtes blessé, vos **points d'énergie** diminuent. Lorsque vous mangez des baies ou de la viande cuite, ils augmentent, sans jamais dépasser la limite permise. Si vous n'avez plus de **points d'énergie**, vous êtes en grande difficulté... Votre sort est alors entre les mains des esprits de la nature qui décideront si vous allez survivre ou non.

De plus, à la **chasse** ou lors des **duels musicaux**, le nombre de **points d'énergie** que vous possédez détermine votre rapidité, votre force et votre endurance.

2.3 : HIÉRARCHIE DE LA TRIBU

Les connaissances actuelles en paléontologie tendent à démontrer que les premiers hommes vivaient dans des groupes relativement égalitaires. Il existait néanmoins une certaine hiérarchie au sein de la tribu, qui encourageait une forme de sélection naturelle bénéfique. Dans *Sapiens*, cette hiérarchie sert principalement à déterminer la quantité de viande cuite distribuée quotidiennement à chaque individu.

2.3.1 : POINTS DE TRIBU ET RANG TRIBAL

Chaque fois que vous réussissez une épreuve ou que vous accomplissez une action difficile, vous méritez des **points de tribu**, qui sont représentés par un icône illustrant un homme et une femme. Les **points de tribu** sont une mesure de votre renommée auprès des autres membres de la tribu et déterminent donc votre **rang tribal**.

Votre **rang tribal**, quant à lui, sert à vous qualifier pour un **clan**.

2.3.2 : LES CLANS

Dans *Sapiens*, la tribu est divisée en quatre clans qui regroupent des individus ayant acquis une **réputation** similaire. Pour se distinguer les uns des autres, les membres de chaque clan doivent exhiber un **symbole d'appartenance** spécifique. L'accession à un **clan** de renommée supérieure est un événement notable dans la vie d'un personnage. Ce dernier bénéficie alors de meilleures conditions au sein de la tribu. En plus de pouvoir compter sur l'aide de ses confrères et consoeurs en cas de danger, le nouvel initié reçoit une plus grande ration quotidienne de viande cuite, correspondant à sa **réputation** plus élevée (*tableau 2.1*). Cette viande constitue une source stable de **points d'énergie** et est donc très importante.

Pour se qualifier pour un **clan**, votre personnage doit atteindre un certain **rang tribal** et posséder un minimum de **points de tribu** (*section 2.3.1*). Mais attention, ces statistiques risquent de fluctuer au cours de vos aventures: il est donc possible que votre **réputation** diminue et que vous soyez rétrogradé dans un **clan** inférieur.

Il n'est pas rare que les membres d'un même **clan** développent entre eux des sentiments d'amitié ou même d'amour. Certaines de ces relations peuvent toutefois être mises à rude épreuve si un individu accède sans son ami(e) à un autre **clan** et fait d'autres rencontres... Quoiqu'il en soit, les règles qui régissent le comportement des membres d'un même **clan** ainsi que les relations avec le reste de la tribu ne sont pas prédéterminées. À vous de les élaborer graduellement en jouant le mieux possible le rôle de votre personnage.

Tableau 2.1 : Les clans

Réputation	Ration de nourriture (en points d'énergie)	Rang tribal requis (1-(rang/pop. totale))	Points de tribu requis
Novices (aucun symbole d'appartenance)			
0	30	0	0
Clan des Cueilleurs (couronne de fleurs)			
1	40	0.1	200
2	45	0.2	350
3	50	0.3	500
Clan des Éclaireurs (crâne d'antilope)			
4	60	0.4	1000
5	65	0.5	1500
6	70	0.6	2500
Clan des Chasseurs (crâne de tigre à dents de sabre)			
7	80	0.7	5000
8	85	0.8	7500
9	90	0.9	10000

2.3.3 : POINTS SPIRITUELS

Les **points spirituels** indiquent la sympathie des esprits de la nature à votre égard et sont généralement obtenus par l'intermédiaire du chaman de la tribu. Ces points sont représentés par un icône en forme d'étoile et ont pour fonction de repousser la mort, qu'elle soit accidentelle ou naturelle. Si vous perdez tous vos **points d'énergie**, vous perdrez aussitôt de 100 à 300 **points spirituels**, tout dépendant de votre **âge** (*section 2.4*). C'est le prix à payer aux esprits qui, en échange, vous sauvent la vie. Et si vous perdez tous vos **points d'énergie** et que vous n'avez pas suffisamment de **points spirituels**, vous succomberez à vos blessures...

Chaque **point spirituel** gagné compte aussi pour un **point de tribu** en bonus. La faveur des esprits contribue donc à améliorer votre **réputation** au sein de la tribu. Toutefois, puisque l'humeur des esprits est changeante, vos points spirituels peuvent fluctuer grandement selon vos actions et faire varier vos **points de tribu** à la hausse comme à la baisse.

2.4 : VIEILLISSEMENT

Le jeu *Sapiens* propose un univers persistant, c'est-à-dire que le temps ne s'arrête jamais, même quand vous ne jouez pas votre personnage. Dans *Sapiens*, le temps s'écoule cependant beaucoup plus vite que dans la réalité: votre personnage vieillira donc assez rapidement.

La vie de votre personnage est divisée en trois **âges**: **jeune**, **adulte** et **aîné**. Au bout d'une semaine (7 jours) de temps réel, il passera de **jeune** à **adulte**. Il lui faudra ensuite deux semaines pour passer de **adulte** à **aîné**. Une fois **aîné**, il courra le risque de mourir de vieillesse. Dès lors, son destin est entre les mains des esprits. À la fin de chaque journée, votre personnage devra disposer d'un nombre grandissant de **points spirituels** (*tableau 2.2*) pour survivre.

L'**âge** de votre personnage détermine également le nombre maximal de **points d'énergie** qu'il peut emmagasiner. Les **jeunes** peuvent accumuler un maximum de 60 points d'énergie, les **adultes** 100 et les **aînés** 80.

Tableau 2.2 : Mort par vieillesse

Nb. de jours en tant qu'aîné	Points spirituels minimums pour survivre
1	200
2	400
3	600
4	800
5	1000
6	1200
7	1400

*Pour la suite, extrapolez selon la formule suivante : (Jours*200)*

2.5 : LA FAMINE

Les personnages que vous créez dans *Sapiens* ont besoin de votre aide pour survivre et prospérer dans leur monde périlleux. Pour maintenir votre personnage dans des conditions optimales, nous recommandons de visiter le monde de *Sapiens* au moins une fois par jour, ne serait-ce qu'un court laps de temps, pour éviter les pénalités dues à la **famine**. C'est que si vous ne faites pas

jouer votre personnage, celui verra sa ration quotidienne de viande cuite diminuer et aura donc moins de **points d'énergie** au début de la journée.

Ne paniquez toutefois pas si vous n'êtes pas en mesure de jouer pendant quelques jours: les pénalités dues à la **famine** sont au départ assez mineures et ne vous obligeront qu'à performer un peu mieux dans vos différentes activités. Votre personnage ne risque donc pas de mourir. Passé 4 jours cependant, ces pertes d'énergie deviennent de plus en plus significatives et peuvent même vous tuer si la pénalité de **famine** dépasse le nombre de **points d'énergie** que vous procure votre ration de viande.

Tableau 2.3 : Pénalités dues à la famine

Nb. de jours d'absence	Pénalité sur la ration de viande (en points d'énergie)
1	2
2	8
3	18
4	36
5	50
6	72
7	84
<i>plus de 7 jours...</i>	<i>mort</i>

2.6 : INVENTAIRE

Au fil de vos aventures, vous aurez l'occasion d'amasser différents objets qui seront comptabilisés dans votre **inventaire**: **offrandes**, **petites pointes de lance** et **grandes pointes de lance**. Ces objets sont nécessaires à la réussite de certaines activités et c'est dans votre intérêt de les accumuler.

Vous pouvez trouver les **offrandes** à la **chasse** et à la **cueillette**. Elle sont représentées par un trèfle à quatre feuilles et vous serviront à initier les **duels musicaux** et le **quiz du chaman**.

Vous devez créer vous-même les **petites** et les **grandes pointes lance** en taillant des silex dans la carrière. Les lances avec pointes de silex sont plus efficaces que les simples lances de bois et infligeront des blessures plus sérieuses aux animaux que vous chasserez. Vous aurez donc plus de chance de ramener des trophées de chasse (*section 3.7*). Cependant, vous ne pouvez pas posséder plus de 10 lances de chaque type. Les **petites pointes de lance** sont représentées par un mince biface jaunâtre alors que les **grandes pointes** prennent la forme d'un large biface grisâtre.

SECTION 3 : MODULES

Le jeu *Sapiens* est divisé en **modules** ayant chacun des fonctions spécifiques que nous allons détailler ici.

3.1 : DANS LA CAVERNE

Des grottes naturelles embellies de peintures pariétales constituaient des abris de prédilection pour les Homo sapiens. Aussi n'est-il pas étonnant que toutes les parties de *Sapiens* débutent dans **la caverne**.

3.1.1 : ENTRÉE



Image 3.1 : Le menu d'entrée

Le menu d'entrée propose quatre choix:

- **Authentification:** Permet de vous identifier auprès du serveur *Sapiens* afin de débiter une partie.
- **Configuration:** Accède aux différentes options techniques du jeu. (*section 1.3*).
- **Générique:** Affiche le générique de *Sapiens*.
- **Quitter:** Quitte le jeu et retourne à votre bureau Windows.

3.1.2 : AUTHENTIFICATION

Le **menu d'authentification** sert à vous identifier auprès du serveur *Sapiens*. Entrez-y le **nom d'utilisateur** et le **mot de passe** qui vous ont été donnés lorsque vous avez créé votre compte d'utilisateur (*section 1.2.3*).

Appuyez sur le bouton **Accepter** pour valider vos informations. Si vous avez un personnage actif, vous accéderez au menu **Choix de session**. Si vous n'avez pas encore créé de personnage ou si votre personnage est mort, vous accéderez plutôt au menu **Création de personnage**.

3.1.3 : CRÉATION DE PERSONNAGE

Le menu **Création de personnage** vous permet de créer un nouveau personnage dans le monde de *Sapiens*. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul personnage par compte *Sapiens*. Si, pour une quelconque raison, vous ne voulez plus jouer votre personnage actuel et que vous désirez en créer un autre, il vous faudra l'envoyer en **exil** (*section 3.8*).

Pour créer votre personnage, vous devez spécifier 4 caractéristiques avant d'appuyer sur le bouton **Accepter**:

- **Nom:** Le nom de votre personnage est très important car c'est par lui que vous serez reconnu tout au long du jeu. Tentez de trouver quelque chose de simple, facile à mémoriser et qui s'inscrit bien dans l'ère préhistorique. Vous ne pouvez donner à votre personnage un nom qui est déjà utilisé par un membre actif ou même par un ancêtre. En dernier recours, vous pouvez ajouter un nombre en suffixe afin de vous différencier.
- **Sexe:** Bien que certaines observations scientifiques tendent à démontrer qu'il y avait chez les premiers hommes une division des tâches basée sur le **sexe**, le jeu *Sapiens* n'en tient pas compte: le choix du **sexe** de votre personnage n'aura pas de conséquences sur le jeu autres qu'esthétiques.
- **Apparence:** Le choix de votre apparence vous permettra de vous distinguer davantage des autres personnages. Vous pouvez choisir différentes couleurs de peau ainsi que des tatouages corporels.
- **Symbole:** Le symbole de votre personnage représente ses affinités sur le plan spirituel. C'est notamment par ce symbole qu'on se rappellera de lui dans le **sanctuaire des ancêtres**.

3.1.4 : CHOIX DE SESSION

Avant de jouer à *Sapiens*, vous devez choisir quelle **session** de jeu vous allez rejoindre. Une **session** représente en fait une portion de la tribu dans laquelle vous évoluerez et peut accueillir jusqu'à 32 joueurs simultanément. Puisque la **tribu** est composée de la totalité des **sessions** disponibles, vous n'êtes pas obligé choisir la même **session** d'une partie à l'autre.

Vous pouvez privilégier les **sessions** composées d'un petit nombre de participants si votre connexion Internet n'est pas très rapide. Par contre, les **sessions** plus peuplées vous offrent plus de possibilités de rencontrer des personnages intéressants.

Après avoir choisi votre **session**, cliquez sur le bouton **Accepter** pour continuer vers le **carrefour**.

3.1.5 : LE CARREFOUR

Le **carrefour** vous permet d'accéder à la **vallée**, au **sanctuaire** ou encore de revenir au **menu d'entrée**.

3.1.6 : LE SANCTUAIRE

Le **sanctuaire** est le chef-lieu de la caverne et est divisé en deux sections: celle des **membres actifs** et celle des **vénérables ancêtres**. Chaque section comporte un vaste mur sur lequel on trouve respectivement (par ordre décroissant de **rang tribal**) les **membres actifs** de la tribu et les plus grands **ancêtres**.

Dans chaque section, vous pouvez naviguer dans la liste des noms à l'aide des flèches placées à droite de l'écran ou encore faire une recherche en tapant le nom à chercher dans le champ réservé à cette fin au bas de l'écran et en cliquant sur le bouton **Ok**. Finalement, vous pouvez retourner à l'entrée du **sanctuaire** en cliquant sur le bouton **Retour**.

Avoir son nom inscrit dans la liste des **vénérables ancêtres** est un grand honneur: ceux qui vous succéderont préserveront la mémoire de vos exploits terrestres en vouant un culte à votre âme.



Image 3.2 : Les vénérables ancêtres

3.2 : LA VALLÉE

La vallée est un vaste territoire qui s'étend aux alentours de la **caverne** et qui appartient à votre **tribu**. À partir de cette **vallée**, vous pouvez accéder aux différentes zones d'activités à accomplir pour améliorer votre réputation. **La vallée** est aussi un lieu de rencontre et de discussion avec vos confrères *Homo sapiens*.

La carte qui suit montre les différentes zones d'activités accessibles à partir de la vallée.



Image 3.3 : Carte de la vallée

3.2.1 : NAVIGATION & CLAVARDAGE

Puisque *Sapiens* est un jeu 3D rendu en temps réel, vous pouvez contrôler à la fois votre personnage et la caméra qui vous permet d'observer la scène.



Image 3.4 : La vallée

Pour déplacer votre personnage, utilisez les touches **A-W-D, 4-8-6 du pavé numérique ou les flèches gauche, haut, droite du pavé directionnel**. La caméra s'enlignera automatiquement dans la même direction.

Si vous désirez faire pivoter la caméra autour de votre personnage, appuyez sur le **bouton droit** de votre souris tout en la déplaçant vers la gauche ou vers la droite. La caméra restera en place jusqu'à ce que vous déplaçiez de nouveau votre personnage, puis elle s'enlignera dans la direction où vous allez.

Pour approcher ou éloigner la caméra de votre personnage, roulez la **molette** de votre souris vers l'avant ou l'arrière. Si vous n'avez pas de molette, utilisez les touches – **et =** du clavier.

Pour vous orienter plus facilement, vous pouvez faire apparaître une **carte** de la **vallée** en appuyant sur la touche TAB. La **carte** sert également à repérer vos compagnons, représentés par des marqueurs orange. Lorsque vous déplacez la souris sur l'un de ces marqueurs, le nom du personnage correspondant s'affiche. Pour faire disparaître la **carte**, appuyez de nouveau sur **TAB**.

Pour communiquer avec les personnages que vous rencontrez, utilisez la **barre de clavardage** située au bas de l'écran, soit en cliquant dessus avec le **bouton gauche** de la souris, soit en appuyant sur la touche **Entrée**. Un chariot apparaîtra aussitôt et vous pourrez taper le texte que vous désirez envoyer. Puis, cliquez sur le bouton **Envoyer** situé à droite de la **barre de clavardage** ou encore appuyez de nouveau sur la touche **Entrée**. La distance de clavardage est limitée alors si votre interlocuteur est trop éloigné de votre personnage, il vous faudra d'abord vous approcher avant d'engager la conversation.

Par défaut, seules les dernières lignes de clavardage sont affichées à l'écran, dans la **zone de texte** située juste au-dessus de la **barre de clavardage**. Vous pouvez élargir ou rapetisser cette zone en cliquant successivement sur le bouton **Maximiser/minimiser la zone de texte** situé dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez naviguer en tout temps dans les lignes de clavardage en cliquant sur les flèches situées à gauche de la **zone de texte**.

Au haut de l'écran figure la **barre d'informations** qui vous renseigne sur l'état général de votre personnage. Cette barre est divisée en deux parties: les **points** et **l'inventaire**. La section des **points** indique combien de **points d'énergie**, de **points de tribu** et de **points spirituels** vous possédez (le fonctionnement et l'utilité des **points** sont expliqués à la **section 2.3**). La section de **l'inventaire** vous informe quant à elle sur le nombre **d'offrandes**, de **petites** et de **grandes pointes de lance** en votre possession (référez-vous à la **section 2.6** pour plus d'informations).

À l'extrémité gauche de la **barre d'information** se trouve un bouton sur lequel apparaît votre symbole. En appuyant sur ce bouton, vous vous dirigerez vers le **Menu principal** détaillé dans la **section 3.2.2**. Vous pouvez également accéder au **Menu principal** en appuyant sur la touche **ESC**.

Finalement, lorsque des activités s'offrent à vous, un ou plusieurs **boutons contextuels** apparaîtront, empilés à gauche de l'écran. Si vous laissez votre souris quelques instants au dessus de d'un **bouton**, un texte descriptif apparaîtra. Si vous cliquez dessus avec le **bouton gauche** de la souris, vous exécuterez l'activité qui y est reliée. Le **tableau 3.1** explique la fonction des **boutons contextuels**.

Tableau 3.1 : Les boutons contextuels du module de la vallée

Icone	Conditions d'apparition	Fonction
 Cueillette	Être près d'un buisson fruitier (buisson vert avec des baies rouges).	Initie la cueillette. (section 3.3)
 Quiz	Être près de l'autel du chaman et posséder au moins une offrande.	Initie le quiz du chaman. (section 3.4)
 Silex	Être près de la carrière.	Initie la taille de silex. (section 3.5)
 Duel	Être dans la zone des duels et posséder au moins une offrande.	Initie le duel musical lorsque vous cliquez sur un adversaire éligible. (section 3.6)
 Créer chasse	Être près du feu. Il doit y avoir moins de 4 groupes de chasse en préparation.	Crée un groupe de chasse. Le joueur qui crée le groupe en devient le chef.
 Débuter chasse	Avoir créé un groupe de chasse.	Initie la chasse. (section 3.7)
 Annuler chasse	Avoir créé un groupe de chasse.	Défait le groupe de chasse.
 Joindre chasse	Être près du feu. Il doit y avoir au moins un groupe de chasse de moins de 8 participants. Vous ne devez pas déjà faire partie d'un groupe de chasse.	Joint un groupe de chasse lorsque vous cliquez sur le chef d'un groupe (il porte une lance).
 Quitter chasse	Avoir joint un groupe de chasse.	Quitte le groupe de chasse.
 Exil	Être près du radeau.	Envoie votre personnage en exil et vous permet d'en créer un autre. (section 3.8)

3.2.2 : LE MENU PRINCIPAL

Vous pouvez accéder au **menu principal** à partir de la **vallée** en cliquant sur le bouton marqué de votre **symbole**, à gauche de la **barre d'informations** (*section 3.2.1*). Le **menu principal** propose quatre choix:

- **Infos personnage:** Affiche des informations détaillées sur votre personnage.
- **Continuer la partie:** Retourne à la partie en cours.
- **Caverne:** Retourne à l'intérieur de la caverne, au **carrefour** (*section 3.1.5*). Pratique notamment pour aller au **sanctuaire**.
- **Quitter:** Quitte *Sapiens* et retourne au bureau *Windows*.

3.2.3 : INFOS PERSONNAGE

La section **Infos personnage** vous renseigne sur l'évolution de votre personnage comme le montre *l'image 3.4*. Pour retourner au **menu principal**, cliquez sur le bouton **Retour**.



Image 3.5 : La section Infos personnage

Les principaux renseignements sont les suivants :

- **Âge:** Indique l'**âge** actuel de votre personnage (*section 2.4*).
- **Prochain âge dans:** Indique le nombre de jours restants (en temps réel) avant d'atteindre le prochain **âge**.
- **Pts spirituels requis:** Indique le nombre de **points spirituels** nécessaires pour survivre une journée de plus. Au début, ce nombre sera toujours 0 et commencera seulement à augmenter après la troisième semaine de jeu (*section 2.4*).

- **Pts de tribu totaux:** Indique le nombre total de **points de tribu** de votre personnage. (*section 2.3.1*)
- **Pts de tribu de base:** Indique le nombre de **points de tribu** de votre personnage sans compter les **points spirituels**.
- **Pts spirituels:** Indique le nombre de **points spirituels** de votre personnage. (*section 2.3.3*).
- **Clan (réputation):** Indique le clan dont fait partie votre personnage. Entre parenthèses suit sa **réputation** au sein de la tribu (*section 2.3.2*).
- **Ration de viande:** Indique le nombre de points d'énergie que votre personnage reçoit quotidiennement grâce à sa ration de viande cuite. Ce total ne tient pas compte des pénalités dues à la **famine**. (*sections 2.3.2 et 2.5*).
- **Rg tribal actuel:** Donne le **rang tribal** de votre personnage (*section 2.3.1*).
- **Rg tribal prochain niveau:** Donne le **rang tribal** que vous devez atteindre pour passer au prochain niveau de **réputation**.
- **Pts tribu prochain niveau:** Donne le nombre de **points de tribu** à accumuler pour passer au prochain niveau de **réputation**.

3.3 : LA CUEILLETTE

Pour les premiers hommes, la **cueillette** constituait avec la chasse l'un des principaux moyens de subsistance. Dans *Sapiens*, la **cueillette** est un excellent moyen d'augmenter vos **points d'énergie**, vos **points de tribu** et d'amasser des **offrandes**.



Image 3.6 : La cueillette

Au début du jeu, différentes baies, champignons et offrandes apparaissent pendant quelques instants sur les neuf feuilles du buisson. Rapidement, vous devez choisir une ou deux baies que vous tenterez de cueillir.

Au moment où les feuilles se retournent et que les baies disparaissent, vous devez suivre des yeux la/les feuille(s) de votre choix pendant qu'elle(s) se déplace(nt) dans le buisson. Lorsque les feuilles s'arrêteront et que votre curseur sera de nouveau visible, cliquez au choix sur la/les feuille(s) que vous avez suivie(s) avec le **bouton gauche** de la souris pour cueillir et manger la/les baie(s) correspondante(s).

Certaines baies sont vénéneuses et vous feront perdre des **points d'énergie** si vous les cueillez; si vous en mangez trop, cela peut même vous tuer! D'autres sont bénéfiques et vous donneront des points d'énergie. Finalement, il vous est possible de trouver des **offrandes**. Attention: l'effet bénéfique des bonnes baies et des offrandes est annulé si vous choisissez en plus une baie empoisonnée au cours d'une même cueillette. Savoir différencier les bonnes des mauvaises baies est un art qui s'apprend par essais et erreurs ou encore en discutant avec d'autres membres de la tribu.

La réussite d'une cueillette vous rapporte également quelques **points de tribu**.

3.4 : LE QUIZ DU CHAMAN

Vous pouvez tenter d'impressionner le chaman de la tribu en répondant à ses questions pièges. Si vous réussissez, il vantera vos mérites aux esprits de la nature et vous récolterez des **points spirituels**. Mais vous devez d'abord lui donner une **offrande** pour qu'il daigne vérifier vos connaissances.



Image 3.7 : Le quiz du chaman

Dès que vous voyez la question du chaman s'afficher sur la tablette de pierre, vous devez choisir l'un des quatre choix de réponse proposés en cliquant dessus avec le **bouton gauche** de la souris, et ce avant que l'horloge solaire figurant dans le coin supérieur droit de l'écran n'indique que le temps dont vous disposez est écoulé.

Si vous répondez correctement à la question, vous vous mériterez un certain nombre de **points spirituels**.

3.5 : LA TAILLE DE SILEX

Homo sapiens n'a peut-être pas été le premier à se servir de bifaces, mais il a beaucoup perfectionné les techniques de taille de silex, ce qui lui a permis de chasser plus efficacement que ses prédécesseurs. Dans *Sapiens*, la taille de silex permet d'amasser des **points de tribu** et surtout de créer des **pointes de lance** pour la **chasse** (*section 3.7*).

Avant de tailler un silex, vous devez d'abord choisir le type de **pointe de lance** que vous désirez obtenir, ce qui déterminera le niveau de difficulté du jeu. Les **petites pointes de lance** sont plus faciles à tailler mais elles sont moins efficaces à la chasse (*section 3.7*) et rapportent moins de **points de tribu** que les **grosses pointes de lance**.

Vous ne pouvez posséder qu'un nombre limité de **pointes** (*section 2.6*): celles que vous taillerez en trop seront donc inutilisables. Cela dit, leur confection vous donne quand même des **points de tribu** (ce qui fait que la **taille de silex** est un bon moyen d'améliorer votre **réputation**).



Image 3.8 : La taille de silex

Après avoir choisi la pierre que vous désirez tailler (en cliquant sur son icône avec le **bouton gauche** de la souris) vous arriverez à l'écran de **taille de silex**. Votre silex apparaîtra au centre de l'écran et votre curseur de souris se changera en **pierre de frappe**, avec laquelle vous taillerez le silex.

Vous manipulez la **pierre de frappe** en bougeant votre souris. La **pierre de frappe** se déplace selon un plan en deux dimensions, comme le montre l'**indicateur de plan de frappe** (un disque semi transparent apparaissant autour du silex). Cet indicateur vous sera utile pour savoir si votre **pierre de frappe** est enlignée avec un fragment particulier. Règle générale, si un fragment est complètement coloré par le **plan de frappe**, c'est qu'il se situe en dessous de votre **pierre de frappe**. Inversement, s'il n'est pas du tout coloré par le **plan de frappe**, c'est qu'il se situe au-dessus de la **pierre de frappe**. Seuls les **fragments** dont une partie est colorée et l'autre ne l'est pas sont bien enlignés avec votre **pierre de frappe**.

Si le **fragment** que vous désirez détruire n'est pas enligné correctement, il vous faudra faire pivoter le silex. Pour ce faire, utilisez les touches **A-D, 4-6 du pavé numérique, ou les flèches gauche et droite du pavé directionnel**. Souvent, vous aurez aussi à faire pivoter le silex de 180 degrés afin de frapper les **fragments** situés du côté opposé. Pour ce faire, appuyez sur la touche **S, 2 du pavé numérique, ou la flèche bas du pavé directionnel**.

Pour vous aider à déterminer si votre **pierre de frappe** est bien enlignée avec un **fragment**, vous pouvez bouger la souris en maintenant son **bouton droit** enfoncé, ce qui fera pivoter la caméra autour du silex. Vous pouvez aussi varier l'opacité du **plan de frappe** en roulant la **molette** de votre souris. Si cette dernière n'en possède pas, utilisez les touches – **et** = du clavier.

Le silex est divisé en **fragments** qui possèdent tous une **résistance** indiquée par leur couleur: plus un **fragment** est pâle, plus il sera résistant et plus il est foncé, plus il sera friable. Conséquemment, plus un **fragment** est résistant, plus il nécessitera une grande **force d'impact** pour être détruit. Si vous déplacez votre souris plus rapidement, votre **force d'impact** sera plus élevée.

La **force d'impact** du dernier coup est indiquée dans la **barre d'information** située en haut de l'écran. Le dernier **fragment** que vous avez frappé est teinté d'une couleur orangée: vous pouvez ainsi évaluer la **force d'impact** de chacun de vos coups sur chaque **fragment**.

Chaque silex est composé de deux types de **fragments**: ceux que vous devez détruire sont grisâtres et ceux que vous devez préserver sont jaunâtres. Chaque fois que vous détruisez un fragment jaunâtre, la **qualité** de votre biface diminue, tel qu'indiqué dans la moitié gauche de la **barre d'information**. Si la **qualité** de votre biface devient **médiocre**, il est alors irrécupérable et vous devrez en commencer un autre.

Chaque coup que vous donnez sur le silex est compté. Plus vous donnez de coups, plus l'**efficacité** de votre travail diminue. Encore une fois, si votre **efficacité** devient **médiocre**, vous devrez jeter votre silex et recommencer. Pour maximiser votre **efficacité**, vous pouvez donner des coups plus forts, ce qui vous permettra de frapper plusieurs **fragments** à la fois. Attention cependant: de cette façon vous risquez de détruire un fragment jaunâtre et diminuer la **qualité** de votre biface...

Si vous désirez arrêter la taille d'un silex pour en commencer un autre ou faire une autre activité, appuyez sur la touche **Esc**. Le silex en cours sera toutefois perdu.

Si vous parvenez à détruire tous les fragments grisâtres du silex, vous obtiendrez une nouvelle **pointe de lance**, à condition toutefois que les indicateurs de **qualité** et d'**efficacité** ne portent pas la mention **médiocre**. Aussi, plus la **qualité** et l'**efficacité** sont élevées, plus vous gagnez des **points de tribu**.

3.6 : LE DUEL MUSICAL

Homo sapiens a été le premier hominidé à faire de la musique avec des instruments primitifs. Cette forme d'art était alors un moyen privilégié pour entrer en contact avec le monde des esprits. Dans *Sapiens*, la tribu a inventé un rituel appelé **duel musical**: deux membres de la tribu doivent s'affronter sous la supervision du chaman, avec pour seule arme un tronc d'arbre creux sur lequel des peaux ont été tendues. En plus de régler des différends sans effusion de sang, ce rituel permet au vainqueur, par sa portée magique, de se faire valoir auprès des esprits et ainsi de gagner des **points spirituels**. De son côté, le perdant s'humilie devant les esprits et perd des **points spirituels**.

L'initiateur d'un **duel** doit avoir au moins une **offrande** en sa possession avant de choisir un adversaire. Ce dernier doit être dans la **zone des duels**, une péninsule rocheuse délimitée par deux grandes pierres verticales. Pour sélectionner votre adversaire, cliquez d'abord sur le bouton contextuel correspondant (*tableau 3.1*), puis cliquez sur le personnage de votre choix avec le **bouton gauche** de la souris. Un personnage qui se trouve dans la **zone des duels** ne peut refuser s'il se fait provoquer en duel.



Image 3.9 : Le duel musical

Le participant qui s'est fait défier a toujours la chance de commencer le duel. Pour ce faire, il doit jouer des notes de musique en respectant le rythme de la danse du chaman. Quatre sonorités peuvent être produites avec le tronc d'arbre creux : deux sons « durs » obtenus en frappant avec un os sur l'écorce du tronc et deux sons plus allongés et résonants produits en frappant les peaux latérales de l'instrument. Les sons correspondent aux touches **A-S-D-W, 4-2-6-8 du pavé numérique ou les flèches du pavé directionnel**.

Une barre de rythme apparaîtra au bas de l'écran et quatre cercles défileront un à la suite de l'autre. Pour suivre le rythme de la danse du chaman, vous devez « taper » un son chaque fois qu'un cercle passe au centre de la **barre de rythme**.

Une fois que le premier participant a entré les quatre premières notes, c'est au tour du personnage qui a initié le duel de jouer. Il doit d'abord reproduire les notes entrées par son adversaire, puis en ajouter quatre nouvelles. La **barre de rythme** indique quelle note doit être reproduite au moyen d'un icône représentant la touche correspondant à la note.

Si l'un des deux participants commet une erreur, soit en jouant une mauvaise note, soit en omettant d'en jouer une à temps, il perd alors des **points d'énergie** temporaires appelés **points de fatigue**. Puisqu'il ne s'agit que de fatigue, les **points d'énergie** perdus sont aussitôt retrouvés à la fin du duel. Néanmoins, le joueur qui perd le premier tous ses **points de fatigue** perd automatiquement le duel.

Lorsque chaque participant a joué son premier tour, le premier joueur revient à la charge. Le duel entre alors dans une nouvelle **phase** (plus difficile) et le chaman accélère le rythme de sa danse. Plus le rythme est rapide, plus les pénalités dues à la **fatigue** sont grandes; un joueur peut ainsi commettre plusieurs erreurs dans les premières phases sans perdre tous ses **points d'énergie**, mais une seule erreur peut lui faire perdre la partie dans les phase plus avancées.

Enfin, plus le duel est dans une **phase** avancée, plus la mise est grande en ce qui concerne les **points spirituels**: le vainqueur se mérite ainsi un nombre de **points spirituels** égal à (**phase courante** *10) et le vaincu en perd (**phase courante** * 5).

3.7 : LA CHASSE

La chasse était certainement l'une des activités les plus importantes chez les premiers hommes. À cause des armes primitives utilisées, c'était une pratique difficile et risquée. Dans *Sapiens* aussi la **chasse** est un jeu plutôt complexe, qui exige un peu de pratique avant d'être maîtrisé.

La **chasse** est généralement considérée comme une activité trop dangereuse pour être pratiquée en solitaire; avant de vous lancer, vous devez donc créer ou joindre un **groupe de chasse**.

Pour créer un nouveau **groupe de chasse**, vous devez être dans la zone du **feu principal** et cliquer sur l'icône « **Créer un groupe de chasse** » (*tableau 3.1*). Une lance apparaîtra dans la main de votre personnage, ce qui signifie que vous êtes le **chef** de ce nouveau groupe. Il ne peut y avoir plus de quatre groupes de chasse en préparation autour du **feu principal**.

Pour joindre un **groupe de chasse** existant, vous devez d'abord cliquer sur l'icône « **Joindre un groupe de chasse** », puis cliquer sur le **chef** du groupe que vous désirez joindre (il tient une lance dans sa main). Il ne peut y avoir plus de huit chasseurs par **groupe de chasse**.

Lorsque vous faites partie d'un **groupe de chasse**, vous ne pouvez plus déplacer votre personnage et vous devez attendre que le **chef** de votre groupe décide de partir à la **chasse**. Vous pouvez en tout temps quitter votre groupe ou le défaire (si vous en êtes le **chef**) en utilisant les **boutons contextuels** appropriés (*tableau 3.1*).

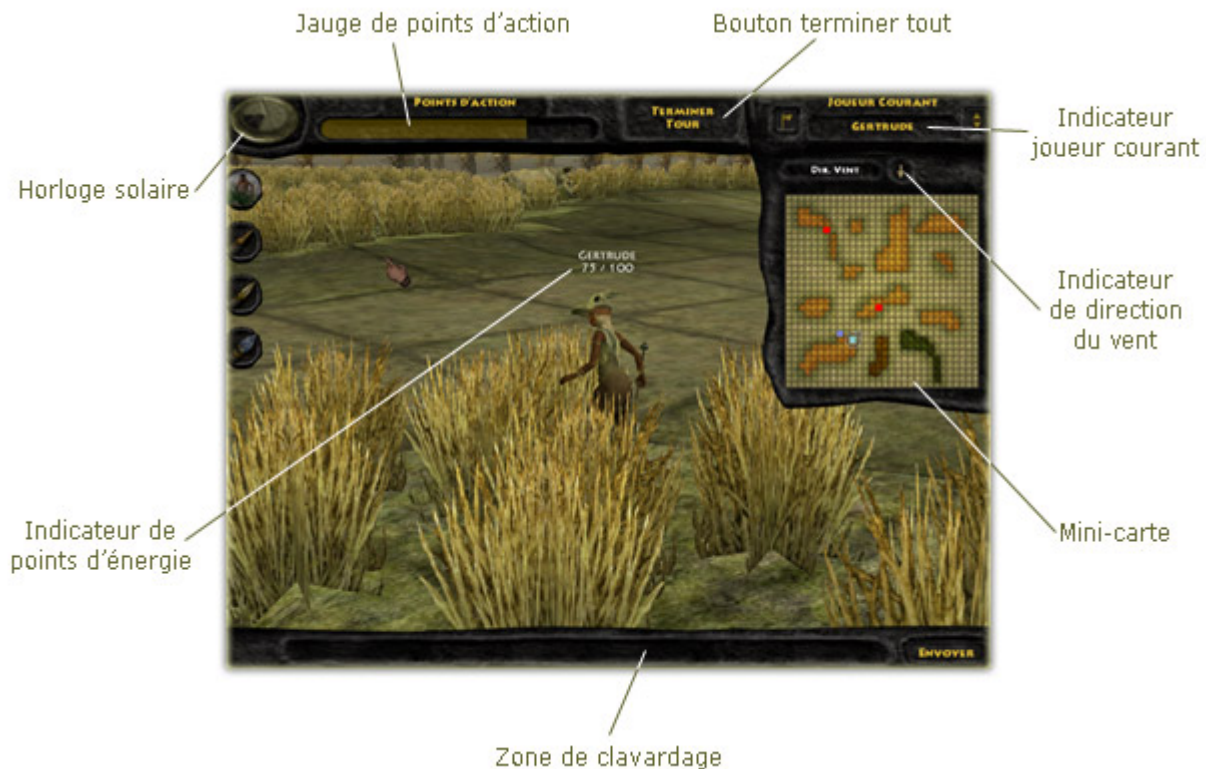


Image 3.10 : La chasse

Quand le **chef** du groupe décide de débuter la chasse, vous vous retrouvez avec vos compagnons sur un **terrain de chasse** choisi au hasard. L'objectif d'une partie de **chasse** est de ramener le plus grand nombre de carcasses à la **caverne**. Puisque la viande est mise en commun avant d'être cuite et partagée, la **chasse** ne vous rapporte pas directement des **points d'énergie**; elle vous permet plutôt de gagner un grand nombre de **points de tribu** par carcasse rapportée, ce qui améliore votre **réputation** et vous garantit ainsi de plus généreuses rations de viande cuite au début de chaque journée. Sachez toutefois que les bêtes de chasse sont souvent rapides et dangereuses: vous devrez élaborer une solide stratégie d'équipe pour ne pas revenir bredouille...

La **chasse** se déroule par tours: chaque joueur et chaque animal décide de ses « actions » l'un après l'autre. Le chef du **groupe de chasse** est toujours le premier à jouer. Les autres (animaux ou chasseurs) se succèdent ensuite dans un ordre aléatoire qui sera respecté tout au long de la partie.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, vous disposez d'un certain nombre de **points d'action** qui vous permettent d'accomplir différentes actions: déplacements dans divers types de terrains (*tableau 3.2*), fuite, attaque, etc. (*tableau 3.3*). Ces **points d'action** sont proportionnels à vos **points d'énergie**: plus vous êtes énergiques, plus vous pouvez accomplir d'actions. Inversement, un personnage inexpérimenté, faible ou gravement blessé ne peut accomplir qu'un petit nombre d'actions par tour.

Les participants se déplacent case par case sur un grillage superposé au terrain. Pour avancer d'une case à l'autre, utilisez les touches **Q-W-E-A-S-D-Z-X-C** ou **1-2-3-4-5-6-7-8-9** du **pavé numérique**. Les déplacements s'effectuent par rapport à votre personnage et non par rapport à la caméra qui le regarde. Par exemple, la touche **W** déplacera le personnage d'une case vers l'avant, même si la caméra pointe vers la gauche.

Pour manipuler la caméra, bougez la souris vers la droite ou vers la gauche en maintenant le **bouton droit** enfoncé. Dès que vous lâchez le bouton, la caméra revient se placer à l'arrière de votre personnage pour faciliter vos déplacements. Vous pouvez vous rapprocher ou vous éloigner de votre personnage en roulant la **molette** de votre souris vers l'avant ou l'arrière, ou encore en utilisant les touches – **et** =.

Chaque case représente un type de terrain, facilement identifiable à sa couleur. Il existe quatre types de terrain aux propriétés distinctes (**tableau 3.2**); à vous de les utiliser à votre avantage, que ce soit pour tendre une embuscade ou vous enfuir au moment opportun.

Tableau 3.2 : Les types de terrains

Type de terrain	Apparence	Ligne de vue	Permet de se cacher?	Coût en points d'action (approximatif)
Prairies	Sol vert pâle et dépouillé. (Vert pâle sur la mini-carte)	Intacte	Non	Faible
Savanes	Longues herbes desséchées jaunes. (Jaune sur la mini-carte)	Intacte	Oui	Moyen
Forêts	Sol vert garni de d'arbustes et d'arbres. (Vert foncé sur la mini-carte)	Brisée si 2 cases de forêt séparent les deux participants.	Oui	Élevé
Montagnes	Sol brun terreux, présence de roches. (Brun sur la mini-carte)	Automatiquement brisée.	Non	Impassable

En plus de vous déplacer dans divers types de terrain, pouvez vous **cacher**, **fuir** ou **attaquer** si vous satisfaites les conditions détaillées dans le *tableau 3.3*.

Tableau 3.3 : Les boutons contextuels de la chasse

Icone	Conditions d'apparition	Fonction	Coût en points d'action (approximatif)
 Se cacher	Être dans une case de savane ou de forêt.	Réduit vos chances d'être détecté par un animal.	Élevé
 Fuir	Être à 10 cases et plus de l'animal le plus près.	Quitte la chasse indemne. Si vous n'êtes pas chef, vous perdez tout votre butin. Si vous êtes chef, termine la chasse.	Très élevé
 Attaque	Être assez près d'un animal (la distance varie selon vos points d'énergie).	Si vous frappez la cible, cause des dommages faibles.	Très élevé
 Attaque	Être assez près d'un animal (la distance varie selon vos points d'énergie). Posséder une petite pointe de lance.	Si vous frappez la cible, cause des dommages moyens.	Très élevé
 Attaque	Être assez près d'un animal (la distance varie selon vos points d'énergie). Posséder une grosse pointe de lance.	Si vous frappez la cible, cause des dommages élevés.	Très élevé

Pour réussir votre chasse, vous devez d'abord détecter la présence des bêtes et vous en approcher de façon stratégique, sans qu'elles vous remarquent. Pour ce faire, vous devez vous servir de la **mini-carte** et tenir compte de plusieurs facteurs dont la **ligne de vue** et la **direction du vent**.

La **mini-carte** est une reproduction en deux dimensions du terrain de chasse. Par défaut, elle est minimisée; pouvez l'afficher en cliquant sur le bouton **minimiser/maximiser la mini-carte** (représenté par deux flèches opposées et situé en haut à droite de l'écran). Sur cette carte, toutes les bêtes que vous pouvez repérer sont représentées par un **marqueur** rouge pour les prédateurs et jaune pour les proies. Les autres **marqueurs** représentent les chasseurs. L'**indicateur de centre d'intérêt de la caméra**, représenté par un cercle accolé à une flèche, entoure l'un de ces **marqueurs** et signifie que le participant représenté par le marqueur est présentement suivi par la caméra; la flèche indique l'orientation du participant en question. Sauf lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez changer le centre d'intérêt de la caméra en cliquant sur un **marqueur**. Cela vous permet de voyager rapidement sur le terrain et d'élaborer vos stratégies plus facilement.

La **ligne de vue** est une ligne imaginaire tracée entre deux participants (humains ou animaux); elle leur permet de se voir mutuellement. Une ligne de vue peut être brisée si elle passe à travers une case de montagne ou deux cases de forêt. Lorsqu'une **ligne de vue** entre un chasseur et un

animal est brisée, le chasseur ne voit plus l'animal (l'animal disparaîtra subitement) et vice-versa. Cependant, parce que les *Homo sapiens* ont un langage suffisamment développé, ils peuvent se communiquer l'emplacement approximatif d'un animal. Si un chasseur voit l'animal, tous les autres peuvent le voir aussi.

La **direction du vent** est indiquée par une flèche située juste au-dessus de la **mini-carte**. Puisque les bêtes sauvages utilisent autant sinon davantage le sens de l'odorat que celui de la vue, vous devez tenir compte de la direction du vent pour éviter que votre odeur ne vous trahisse. Un bon chasseur se placera de façon à ce que le vent ne souffle pas dans la direction de sa proie pour maximiser l'effet surprise de l'attaque.

Comme dans **la vallée**, vous pouvez clavarder avec vos compagnons de chasse pour élaborer des stratégies en cliquant dans la **zone de clavardage** ou encore en appuyant sur la touche **Entrée**. Pour envoyer votre texte, appuyez une seconde fois sur **Entrée** ou sur le bouton **Envoyer** situé à droite de la zone de clavardage. Vous pouvez également communiquer un emplacement précis à vos compagnons en utilisant un **indicateur de position**. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **d'indicateur de position** (représenté par un icône en forme de drapeau et situé en haut vers la droite de l'écran). Puis, cliquez sur la mini-carte à l'endroit où vous désirez que l'**indicateur de position** apparaisse (il est aussi possible de cliquer dans l'écran principal mais la position est moins précise). Dans la mini-carte, l'**indicateur de position** est représenté par un marqueur clignotant, identique à celui du chasseur qui l'a créé. Dans l'écran principal 3D, il prend la forme de votre **symbole**.

Quand vous êtes suffisamment près d'une bête (la distance varie selon vos points d'énergie), vous pouvez tenter de l'attaquer avec une lance. Vous disposez d'une quantité illimitée de lances de bois, mais vous devez fabriquer vous-même les lances munies d'une **petite** ou d'une **grande pointe en silex** (*section 3.5*). Pour choisir une lance, cliquez sur le bouton contextuel correspondant (*tableau 3.3*).

Prochaine étape: choisissez votre cible en faisant pivoter la caméra autour de votre personnage (en déplaçant la souris avec le **bouton droit** enfoncé). Lorsque la cible est bien en vue, relâchez le **bouton droit** de la souris (exceptionnellement, la caméra ne se replacera pas derrière votre personnage) et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur la cible en question. Si une cible est invalide, le curseur prendra la forme d'une main ouverte et vous devrez en choisir une autre.

Une fois la cible choisie, passez à l'attaque. La précision de votre coup est évaluée par une **ligne de frappe** qui apparaît au centre de l'écran.

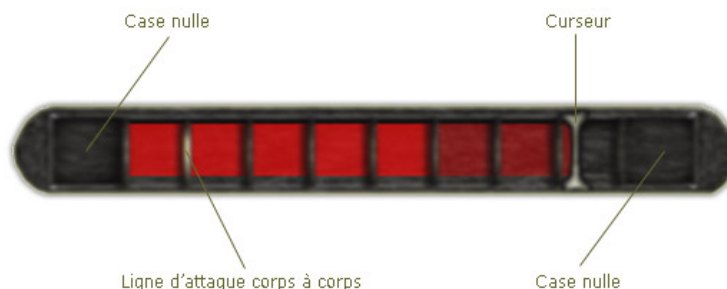


Image 3.11 : La ligne de frappe

Pour commencer votre attaque, cliquez une première fois avec le **bouton gauche** de la souris. Un curseur apparaîtra et se déplacera vers la droite de la **ligne de frappe**. La **ligne de frappe** est divisée en cases et chacune d'entre elles correspond à la distance d'une case sur le terrain de chasse. Lorsque le curseur sera positionné à la distance qui vous sépare de votre cible, cliquez une seconde fois. Si votre cible est située sur une case adjacente à la vôtre, visez la première case indiquée par une ligne blanche appelée **ligne de corps à corps**. Lorsque le curseur atteindra l'extrémité droite de la **ligne de frappe**, il reviendra vers la gauche et vous devrez cliquer une troisième fois, cette fois-ci le plus près possible de l'endroit où vous aviez cliqué la deuxième fois. Plus vous cliquez avec justesse, plus les blessures que vous infligerez seront sévères. Si vous êtes trop imprécis, vous manquerez votre cible. Chaque fois que vous faites une attaque, vous perdez la lance que vous avez utilisée, que l'attaque soit réussie ou non.

Vous disposez d'un temps limité pour accomplir vos actions dans un tour, comme l'indique l'horloge solaire située en haut à gauche de l'écran. Lorsque votre temps est écoulé, votre tour se termine et les **points d'action** qu'il vous reste sont perdus. L'horloge solaire s'arrête cependant lorsque vous vous préparez à faire une attaque et que la **ligne de frappe** est affichée. Si vous avez terminé votre tour avant que votre temps ne soit écoulé, vous pouvez cliquer sur le bouton **Terminer tour** situé en haut au centre de l'écran ou encore appuyer sur la touche **CTRL**.

Puisque la majorité des animaux se déplace plus rapidement que les hommes, il faut tenter de les déjouer par des embuscades. Une façon efficace d'y parvenir est de cacher un premier groupe de chasseurs dans la savane, dans un endroit où le vent ne souffle pas dans la direction des bêtes, puis rabattre celles-ci avec l'aide d'un deuxième groupe qui les force à fuir vers l'embuscade. Au dernier moment, les chasseurs du premier groupe sortent de leur cachette et n'ont qu'à bien viser pour abattre le gibier!

Un dernier conseil: soyez prudents! Certains animaux comme les tigres à dent de sabre sont aussi enclins à vous chasser que vous ne l'êtes à chasser l'antilope. D'autres, comme les rhinocéros, sont plus paisibles mais peuvent vous tuer d'un seul coup si vous les dérangez... Veillez aussi à toujours protéger le **chef** de votre **groupe de chasse**. Si celui-ci vient à s'enfuir ou à mourir, la **chasse** prend fin automatiquement.

Lorsque tout le gibier d'un terrain de chasse a été tué ou s'est enfui, ou encore quand le **chef** désire s'en aller, la chasse se termine et le butin (en **points de tribu**) est distribué à parts égales entre les chasseurs. De plus, tous les chasseurs qui ont donné un **coup de grâce** sur une bête (c'est-à-dire le coup qui a fait trépasser la bête) se méritent des trophées de chasse qui sont aussi des **offrandes**.

3.8 : L'EXIL

Dans *Sapiens*, vous n'avez droit qu'à un seul personnage par compte. Si, pour quelque raison que ce soit, vous désirez en créer un nouveau avant que votre personnage actuel ne meure, vous devez l'envoyer en **exil**. Pour ce faire, déplacez-le jusqu'au radeau près de la plage et cliquez sur le **bouton contextuel** correspondant (*tableau 3.1*). Votre personnage partira ainsi au large, dans l'espoir de trouver d'autres terres habitables par-delà l'horizon. Qu'il réussisse ou non est une autre histoire... En ce qui nous concerne, votre personnage est mort et vous êtes maintenant libre d'en créer un autre pour le remplacer.