ROBINSON'S REQUIEM

Silmarils

SOMMAIRE

Résumé

Ergonomie

Description de l’écran

Les actions

- la carte / l’ordinateur
- use
- fabriquer
- habiller
- soigner
- manger / dormir
- combattre
- l’inventaire

RESUME

L’action se déroule au milieu du XXIIéme siècle, à une époque ou 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 Robinson 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 Saint AWE sont peu nombreux, une vingtaine d’élément mixtes par promotion. Un livret blanc est remis lors de leur admission.

L’AWE est implanté 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 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 de « Scientific Intelligence », organisme tout puissant chargé du problème de la surpopulation, les Robinson sont exilés sur des planètes prisons et, sur Terre, des acteurs donnent le change a la population.

En effet, au cours de leurs nombreuses missions, les Robinson 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 Requiem », les Robinson sont envoyé en mission sur une planète sauvage non répertoriée dans les documents officiels. Cette planète dispose de boucliers magnétiques, et a son approche, les Robinson 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 confié 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 Robinson ont toutes les chances de se retrouver sur cette planète.
Placés dans cette situation extrême de survie, ils n'ont cependant pas toujours des comportement de vieux camarades… mais sont décidé à quitter cette planète de cauchemar et à retrouver leur bonne vielle Terre.

Et Vous ?

Nous sommes en 2163, vous êtes in 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 a 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 déplacement dans le décor (avancer, reculer, pas latéraux).
- En combinant ces touches avec le <SHIFT> gauche, les déplacement 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 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 <ESCAP>).

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 celle-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 trouble (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 subjective ; c'est celle que vous voyez vous, joueur, inséré dans cette univers tridimensionnel, à travers vos propres yeux. Aussi ne serez-vous jamais visible a 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 prés 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, message 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 sur posant 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'a 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 sélectionné 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 a droite des cases indiquent le nombre d'objets dons 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).

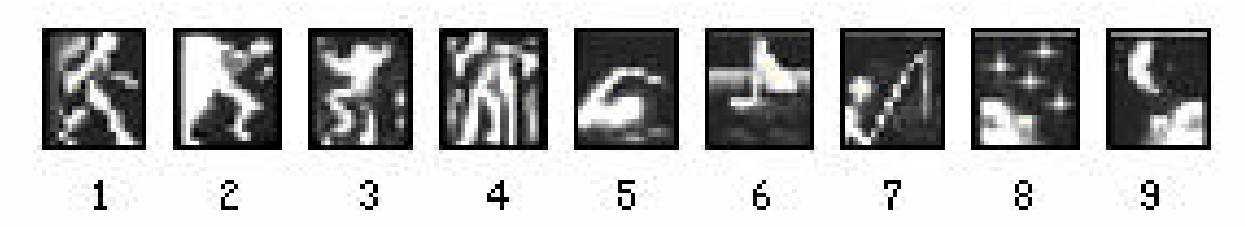
4 : *Flèches* : Quand tous les objets, trop nombreux, ne peuvent pas être affichés simultanément à l'image, ces flèches permettent de « scroller » le panneau des objets vers la droite et vers la gauche.

5 : *<u>Fenêtre de gestion du panneau des objets</u>* : 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 sélectionné (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 utilise les flèches de « Scroll » ; si vous cliquez sur le bouton de la souris, l'objet se placera à la dernière case du panneau. Pour annuler ce mode, re-cliquez sur la fenêtre.

6 : *<u>La Boussole</u>* : Le centre de la boussole indique la direction vers laquelle vous êtes orienté.

7 : *<u>L'écran d'état</u>* : 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 – *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 fatale.
6 - *Naviguer* : pour emprunter un radeau, il suffit de se placer dessus. Cet état s'arrêtera des que vous toucherez la terre, le radeau restant alors au bord de l'eau.
7 - *Pêcher* : activité qui peut s'avérer plus ou moins fructueuse et qui dure une a deux heures (sur la pendule du jeu).
8 - *Evanouir* : un évanouissement intervient suit 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, re-sélectionnez l'icône avec le bouton gauche.

LES ACTIONS

Il existe dix icônes d'action dans l'ordre d'affichage sur l'écran, de gauche a 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 la 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 faudra 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 a gauche.

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

- 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 re-cliquant 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 devez 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 remplire 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 a proximité. Une allumette ne sera consommée que s'il n'y a vraiment aucune autre solution. Vous obtiendrez 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, re-cliquez 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 a 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 seul 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, re-cliquez 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 = VETEMEN.

Concernant ces ouvrage 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 chaude (sortie d'une caverne vers le désert).
Pour faire disparaître le panneau, cliquez sue 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 détaillé de cette pharmacie dans le Livret Blanc.
L'ergonomie diffère suivant les types d'objets utilisés. Certain 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, re-sélectionnez 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'autres 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 conseil 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 de 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 prés 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 ou 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 re-sélectionner 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 re-sélectionner 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 en entraînant la disparition de l'icône de l'objet.
Pour annuler le mode DESTRUCTION, re-sélectionnez 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, …).

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG