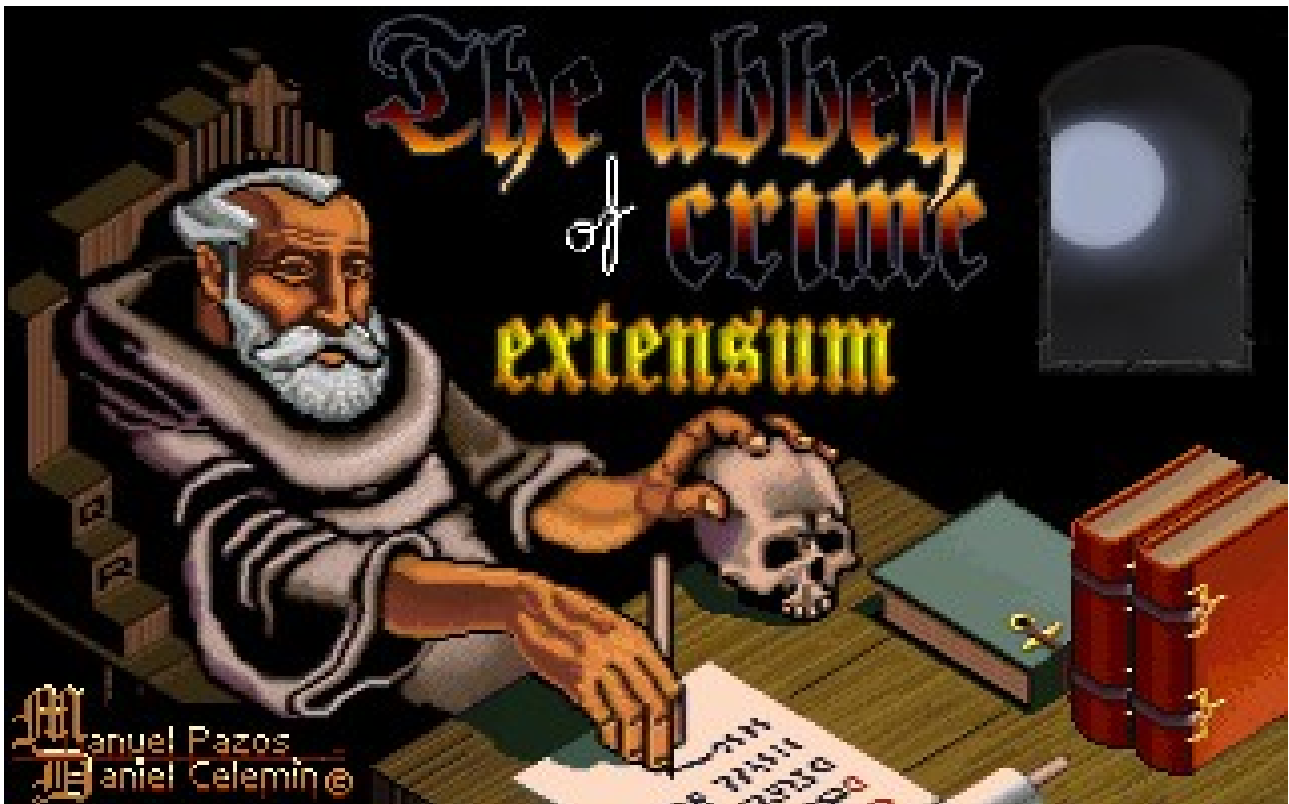


# L'abbaye du crime Extensum

Un remake de " LA ABADÍA DEL CRIMEN "



Manuel de l'utilisateur

**A**lors que ma vie de péchés touche à son terme, j'attends d'être jeté dans les limbes désertées de la présence divine et plongées dans le silence. Dans cette cellule du monastère révérend de Melk, désormais confiné dans ce corps pesant et malade, je me prépare à coucher sur ce parchemin mon témoignage quant aux étonnants mais terribles événements dont il m'a été donné d'être le témoin dans ma jeunesse.

Que le Seigneur m'accorde la grâce de retranscrire aussi fidèlement que possible les événements qui se sont déroulés dans une abbaye dont je préfère taire le nom sous un pieu voile de silence. Nous étions en l'an de grâce 1327, quand mon père décida que je devais accompagner William d'Occam, un moine franciscain d'une grande sagesse qui partait en mission, celle-là même qui nous mènerait dans nombre de villes renommées et d'anciennes abbayes. De cette façon, je me convertis en devenant à la fois son disciple et copiste ; et je n'eus pas à le regretter car ce dont j'ai été témoin mérite d'être consigné pour la postérité. Alors que les jours défilaient et que j'apprenais à mieux connaître mon maître, nous atteignîmes le mont sur lequel l'abbaye avait été construite.

Puisse ma main rester ferme maintenant qu'il est temps de faire le récit de ce qu'il s'est passé alors que nous nous approchions de ce mont...

Adso de Melk

## HISTOIRE

**N**e cédez pas aux nombreuses doctrines hétérodoxes qui répandent leurs germes empoisonnés - écrivait Clément VI aux maîtres et anciens élèves de la Sorbonne en l'an 1346.

Le souverain pontife a fait référence dans sa correspondance à la doctrine religieuse d'un illustre moine franciscain d'origine britannique nommé William d'Occam, qui s'évada de la prison d'Avignon où il avait été emprisonné suite à des accusations d'hérésie plusieurs années avant les événements relatés ici. Détenu pendant quatre années avant de pouvoir s'échapper, il demanda et obtint l'asile à la cour de l'Empereur Louis IV de Bavière qui s'opposait farouchement au Pape Jean XXII.



À la mort de l'Empereur, William, cherchant à poursuivre sa mission auprès de son ordre et de l'Église, se rendit en Italie avec un jeune novice afin de rencontrer Bernardo Gui, qui était alors à la tête de l'Inquisition dans la région et, par voie de conséquence, le représentant direct du Pape.



Toutefois, nous ne pouvons pas savoir si William a atteint son but. Le seul témoignage existant est celui de son disciple, livré des années après les faits dans une série de parchemins. Ces derniers relatent d'étonnants mais terribles événements qui se sont produits durant la semaine que lui et William ont passé à l'abbaye en vue de la fameuse rencontre.

Voici le testament de cette histoire que vous êtes sur le point de revivre...

## EXIGENCES MATÉRIELLES

Ce jeu fonctionne sous Windows, Mac OS X et Linux.

[Java](#) doit être installé sur votre ordinateur afin de pouvoir lancer le fichier  
**TheAbbeyOfCrimeExtensum.jar**

## CONTRÔLES

### GÉNÉRAL

**Touches directionnelles Droite/Gauche** : Tourner

**Touche directionnelle Haut** : Avancer

**Touche directionnelle Bas** : Faire avancer Adso dans la direction du regard de William

**ESC** : Pause / Menu

**Entrée** : Afficher le plan (dès que disponible)

**Barre d'espace** : Faire avancer les dialogues durant les cinématiques

### MODE CLASSIQUE

**Touches directionnelles Droite/Gauche** : Tourner

**Touche directionnelle Haut** : Avancer

**Touche directionnelle Bas** : Faire avancer Adso dans la direction du regard de William

### MODE DIRECTIONNEL

**Touches directionnelles Droite/Gauche/Haut/Bas** : Avancer dans la direction indiquée

**Clic droit de la souris** : S'orienter dans la direction indiquée par le curseur

**W** : Avancer dans la direction choisie

**Clic gauche de la souris** : Avancer dans la direction indiquée par le curseur

**Barre d'espace (laisser appuyé)** : Contrôler Adso à l'aide des touches directionnelles

### ADSO

Vous pouvez diriger Adso, mais seulement dans l'écran où William se situe. Adso avancera jusqu'à rencontrer un obstacle et ramassera les objets qui sont en face de

lui. Certains objets ne peuvent être ramassés que par William, d'autres uniquement par Adso.

## ÉCRAN DE JEU



1. **William d'Occam** : le protagoniste contrôlé par le joueur.
2. **Adso de Melk** : le disciple de William. Il faudra le guider dans certaines situations.
3. **Inventaire** : les objets actuellement en possession du joueur.
4. **Jour** : le jeu se déroule sur une période de sept jours, au terme de laquelle l'enquête se conclura.
5. **Heure** : chaque journée est rythmée selon la vie monacale : nuit, prime, tierce, sexte, none, vêpres et complies.
6. **Obsequium** : cet indicateur diminuera à chaque fois qu'une réprimande sera adressée pour avoir enfreint les règles. Une fois la jauge vide, la partie est terminée.
7. **Huile** : cet indicateur montre le niveau d'huile restant dans la lampe. La lampe sera sortie de l'inventaire au matin si elle a été utilisée pendant la

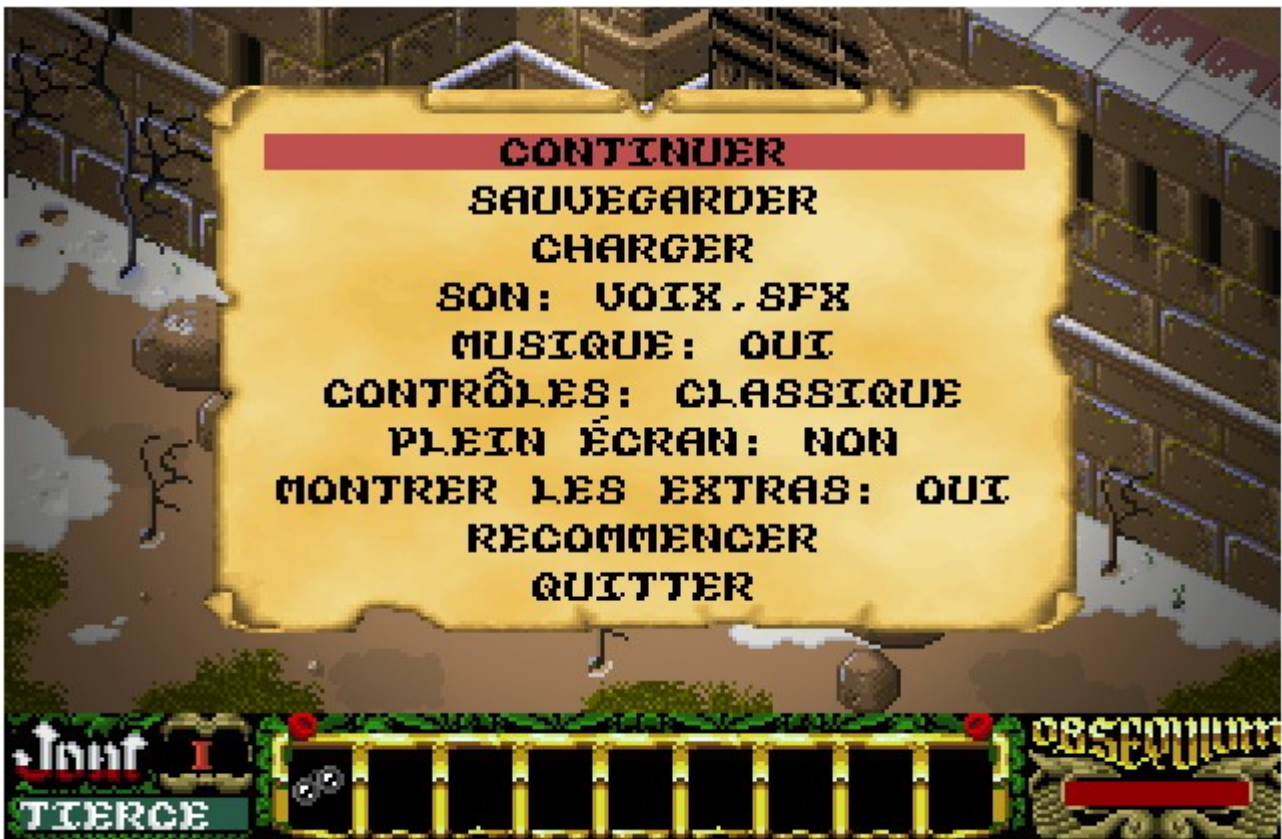
nuît. Il faudra alors en chercher une nouvelle.

8. **Abbé** : indique si l'abbé est en train de dormir dans sa cellule. Le cas échéant, il fera sa ronde de nuit.
9. **Caméra alternative** : quand cette icône apparaît, il est possible d'assister, si le joueur reste immobile, à des scènes se déroulant dans d'autres parties de l'abbaye.

Note : les éléments 7, 8 et 9 peuvent être désactivés dans le menu par l'option **montrer les extras**.



## MENU



En appuyant sur **ESC**, la partie sera interrompue et le menu apparaîtra. Les options disponibles sont :

- Continuer à jouer
- Sauvegarder et charger jusqu'à sept parties
- Activer et désactiver les sons (bruitages et sons d'ambiance)
- Activer et désactiver la musique
- Recommencer la partie actuelle
- Montrer les indicateurs supplémentaires (éléments 7, 8 et 9 de la section précédente)
- Quitter le jeu

Les options **Recommencer** et **Quitter** supprimeront toute progression non sauvegardée.

## CINÉMATIQUES



À certains moments du jeu, le joueur assistera à des scènes cinématiques qui permettront de développer l'intrigue. Il ne sera alors pas possible de diriger les personnages. Pendant une cinématique :

1. L'écran de jeu affiche des barres horizontales noires.
2. On peut voir le portrait du personnage en train de parler.
3. Cette icône indique qu'il est possible de passer à la phrase suivante en appuyant sur la **barre d'espace**.

## CONTACT

Pour nous contacter, afin de nous signaler une erreur ou tout simplement de nous laisser un message, vous pouvez utiliser ces adresses :

web

<http://www.abadiadelcrimenextensum.com/>

mail

[contact@abadiadelcrimenextensum.com](mailto:contact@abadiadelcrimenextensum.com)

facebook

<http://facebook.com/abadiaextensum>

twitter

<http://twitter.com/abadiaextensum>

## CRÉDITS

Ceci est notre hommage à un âge d'or fait de sandwiches au Nutella, de jeux de billes, d'exploration d'endroits mystérieux, de découvertes sentimentales, d'après-midi d'amusement, de bonne musique et de bons films. Une période où les jeux vidéo étaient une magie, faite de points sur un écran, qui a bouleversé nos vies pour toujours. Tout ceci a donné naissance à ce jeu que nous avons humblement tenté de réinterpréter.

Un moment et une façon de comprendre la vie. On pourrait appeler ça de la nostalgie.



De gauche à droite : Manuel Pazos, Juan Delcán, Daniel Celemín (Retro Barcelona 2014)

Inspiré du jeu **"LA ABADÍA DEL CRIMEN"** (The Abbey of Crime)

conçu par Paco Menéndez et Juan Delcán en 1987

**PROGRAMMATION**

Manuel Pazos

**GRAPHISMES**

Daniel Celemín

**MUSIQUE**

David Cañadas

**ÉCRAN DE CHARGEMENT**

Antonio Giner et Daniel Celemín

**ÉCRAN DE FIN**

Juan Delcán

**PRODUCTION DU TEASER ET DE LA BANDE-ANNONCE**

Christian Catalán

**VOIX-OFF DU TEASER**

José María Carnicero

**TRADUCTION ANGLAISE**

Augusto Ruíz

**TRADUCTION FRANÇAISE**

Vincent Valat

**TESTEURS**

Sandro Celemín

Javier Pazos

Augusto Ruíz

Fran Loscos Gil (Metr81)



## REMERCIEMENTS

### De Daniel Celemín :

J'aimerais remercier toute ma famille, pour avoir supporté mes hauts et mes bas, ma femme Emma, mes deux fils, qui n'ont eu de cesse de fredonner la chanson du teaser depuis qu'il est sorti et qui ont testé le jeu... Sandro, "appuie sur Z" et Hugo, "Non"... Merci à Dani pour avoir travaillé au début de cette aventure... et Manuel que je suis arrivé à convaincre, et qui a accepté de travailler sur ce projet !!!... J'ai passé tant d'années à faire ce jeu que je devrais remercier toutes les personnes qui ont partagé ce temps avec moi... mais je n'en ai pas la place. Merci.

### De Manuel Pazos :

À ma femme, Raquel, et mes enfants, pour m'avoir laissé investir mon peu de temps libre dans ce projet au lieu de le passer avec eux.

À mon frère, Javi, pour avoir été toujours là, à m'écouter radoter, parfois sans comprendre ce que je lui disais.

À Antonio Giner pour m'avoir suivi et m'avoir aidé à remettre en place quelques pierres des murs de l'abbaye.

À VIGASOCO, pour son excellent travail.

À José Antonio Morales, pour avoir toujours participé avec le sourire, et pour m'avoir prêté la couverture originale du jeu.

### Des deux:

À Paco Menéndez et Juan Delcán pour avoir créé **Le Jeu**.

À nos amis, collègues et connaissances, ainsi que tous ceux qui nous ont suivi et

soutenu tout au long de ces années.

À Jaume Esteve et Enríque Collinet pour leur aide.

Aux membres de Retroworks pour leurs commentaires.



**En mémoire de Paco Menéndez**

“Les génies meurent dans l'ombre, sans rien savoir de leur magie”

**En mémoire d'Umberto Eco**

Sans qu'il ne s'en rende compte, son œuvre aura laissé une marque indélébile sur  
toute une génération.

La Abadía del Crimen / The Abbey of Crime copyright 1987 Opera soft

L'abbaye du crime Extensum / The Abbey of Crime Extensum copyright 2016 Daniel Celemin and Manuel Pazos.

Tous droits réservés

La vente de ce produit est interdite