

Le Survivant

Auteur : P. HUTCHINSON

CPC 464-664 ~ SPECTRUM



ERE
ERE INFORMATIQUE

27, rue de Leningrad 75008 Paris
Tél: (1) 387.27.27 +

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

The logo for ERE INFORMATIQUE features the letters 'ERE' in a large, bold, stylized font. The 'E' is composed of three horizontal bars. Below the 'ERE' text, the words 'ERE INFORMATIQUE' are written in a smaller, standard sans-serif font.

ERE
ERE INFORMATIQUE

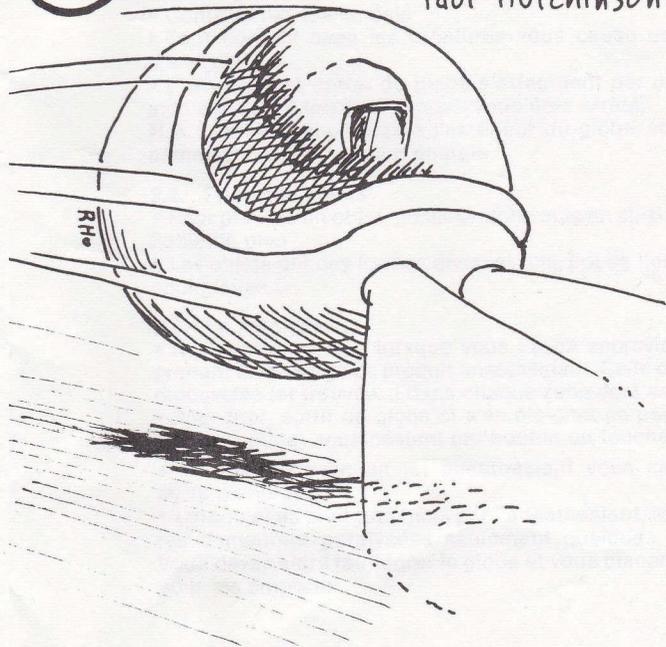
Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

© ERE INFORMATIQUE 1985

LE SURVIVANT

Paul Hutchinson



1. LE SCÉNARIO

64 fragments de parchemin sont dispersés au sein d'un vaste complexe souterrain. Lorsqu'ils seront assemblés, ils vous donneront l'essence même de la culture de votre peuple.

Votre tâche, en tant que dernier survivant d'une race ancestrale, est d'assembler les morceaux épars ainsi que de repeupler la surface désolée de votre planète avec les animaux qui vivent dans les cavernes.

2. VOTRE ÉQUIPEMENT

2.1 : Le globe

- Contrôlé par télékinésie
- Tout contact avec les créatures vous cause une perte d'énergie.
- L'entrée et la sortie du globe s'effectuent par une pression sur le bouton Feu lorsque vous êtes arrêté.

N.B. : Lorsque vous êtes à l'extérieur du globe, vous consommez deux fois plus d'énergie.

2.2 : Prise des objets

- Pour prendre un objet, poser le globe puis en sortir. Prendre l'objet "à pied".
- Les objets ont des formes diverses : clé, pot de fleur, masse spongieuse...

2.3 : Le paralyseur

- Ne fonctionne que lorsque vous l'avez approvisionné en prenant la recharge de produit anesthésiant. Celle-ci doit être renouvelée (et trouvée...) dans chaque zone de 4 cavernes.
- Pour tirer, sortir du globe et s'en éloigner un peu. Déclenchement du jet anesthésiant par bouton ou touche "feu".
- Un contact avec un jet anesthésiant vous cause une perte d'énergie.
- Lorsqu'elles sont touchées par l'anesthésiant, les créatures demeurent paralysées seulement quelques instants. Vous devez alors réintégrer le globe et vous placer sur elles pour les emporter.

2.4. : La clé

• Vous trouverez une clé dans chaque zone de 4 cavernes. Elle ouvre un coffre contenant un morceau de parchemin, mais seulement lorsque vous avez capturé toutes les créatures de la zone.

2.5. : L'énergie

• Pour vous réapprovisionner en énergie, trouvez une source d'énergie, sortez du globe, et restez quelques instants sur la source. Vous entendrez un sifflement de plus en plus aigu qui vous indiquera lorsqu'il s'arrête, que le plein d'énergie est fait.

• Soyez prudent : quelques "sources d'énergie" vous pomperont en réalité votre propre énergie !

3. LES SCORES

- Créatures capturées : 16-64 points selon le niveau
- Morceau de parchemin : 400 points
- Bonus de 3.000 points lorsque le parchemin est reconstitué et que vous revenez au point de départ.

4. INDICATEUR D'ÉTAT

• En pressant la touche "Espace", vous gélez le jeu et faites apparaître l'écran indicateur d'état sur lequel vous trouverez :

- votre niveau d'énergie (cœurs)
- les objets possédés
- les créatures capturées
- votre score actuel
- le temps écoulé
- les morceaux de parchemin collectés.

5. SAUVEGARDE EN COURS DE PARTIE

- Pressez, à n'importe quel moment du jeu, la touche "Espace"
 - Insérez une cassette vierge dans le magnétophone
 - Mettez le magnétophone en position d'enregistrement
 - Appuyez sur S. Le jeu est sauvegardé en l'état.
- N.B. : Faites défiler la bande amorce de la cassette vierge avant de démarrer l'enregistrement.

6. CHARGEMENT D'UNE ANCIENNE PARTIE

- Rechargez la cassette initiale
- Pressez la touche "Espace"
- Placez dans le lecteur la cassette sur laquelle votre dernière partie a été sauvegardée
- Démarrez le lecteur et appuyez sur J
- Après le chargement, le jeu reprend où vous l'aviez laissé.

7. CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Réinitialisez l'ordinateur (débranchez-le, rebranchez-le)
- Rembobinez la cassette puis opérez de la façon suivante selon la machine :

AMSTRAD : appuyez sur CTRL et 2 fois sur la petite touche ENTER puis sur PLAY du magnétophone.

SPECTRUM : tapez LOAD "" puis ENTER.

Démarrez le lecteur.

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DEJA PARUS

AMSTRAD		COMMODORE 64	
Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER MANAGER	Simulation	MACADAM BUMPER
Réflexion	MICRO SAPIENS CHIROLOGIE	Réflexion	MICRO SAPIENS
Aventure	AMELIE MINUIT	Utilitaire	BASIC ETENDU MUSICAL
Action	GUTTER LE SURVIVANT	Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY
Utilitaires	3D MEGACODE COMPILATEUR	Action	5 SUR 5
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY	THOMSON	
SPECTRUM		Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA
Simulation	INTERCEPTEUR COBALT MANAGER MACADAM BUMPER MILLIONNAIRE	Utilitaires	VOX TABLO 5 DEBUG
Réflexion	MICRO SAPIENS	Educatif	LASA
Utilitaires	ZX TRANS BASIC ETENDU PRINT + VOX 3D MOVER COMPILATEUR INTEGRAL TRAFFIC 1-0	Action	LOMBRIX
Wargames	THEATRE EUROPE LA BATAILLE D'ANGLETERRE BATAILLE POUR MIDWAY	ORIC-ATMOS	
Action	5 SUR 5	Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA MACADAM BUMPER BUSINESSMAN
Rôle	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEF	Utilitaires	HADES MASTER PAINT
		Rôle	DON JUANS ET DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
		Aventure	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR TERMINUS LA CITE MAUDITE S.A.G.A.
		ZX 81	
		Simulation	INTERCEPTEUR COBALT
		Utilitaires	ZX TRI GRAPHIX 81
		Domestiques	BUDGET FAMILIAL
		Réflexion	CHIROMANCIE
		Action	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE SCORPIRUS

Demandez notre catalogue
détaillé à votre revendeur

ERE
ERE INFORMATIQUE

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain. Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 387 27 27. A bientôt.

ERE
ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

.....

Code Postal Ville

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

.....

.....

Date : Cachet du revendeur :