

CPC 464/664/6128

CRAFTON
& **XUNK**

AUTEUR: REMI HERBULOT
GRAPHISMES: MICHEL RHO
MUSIQUE: JEAN-LOUIS VALERO

ERE
ERE INFORMATIQUE

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.

ERE
ERE INFORMATIQUE

Rémi Herbulot

CRAFTON & XUNK

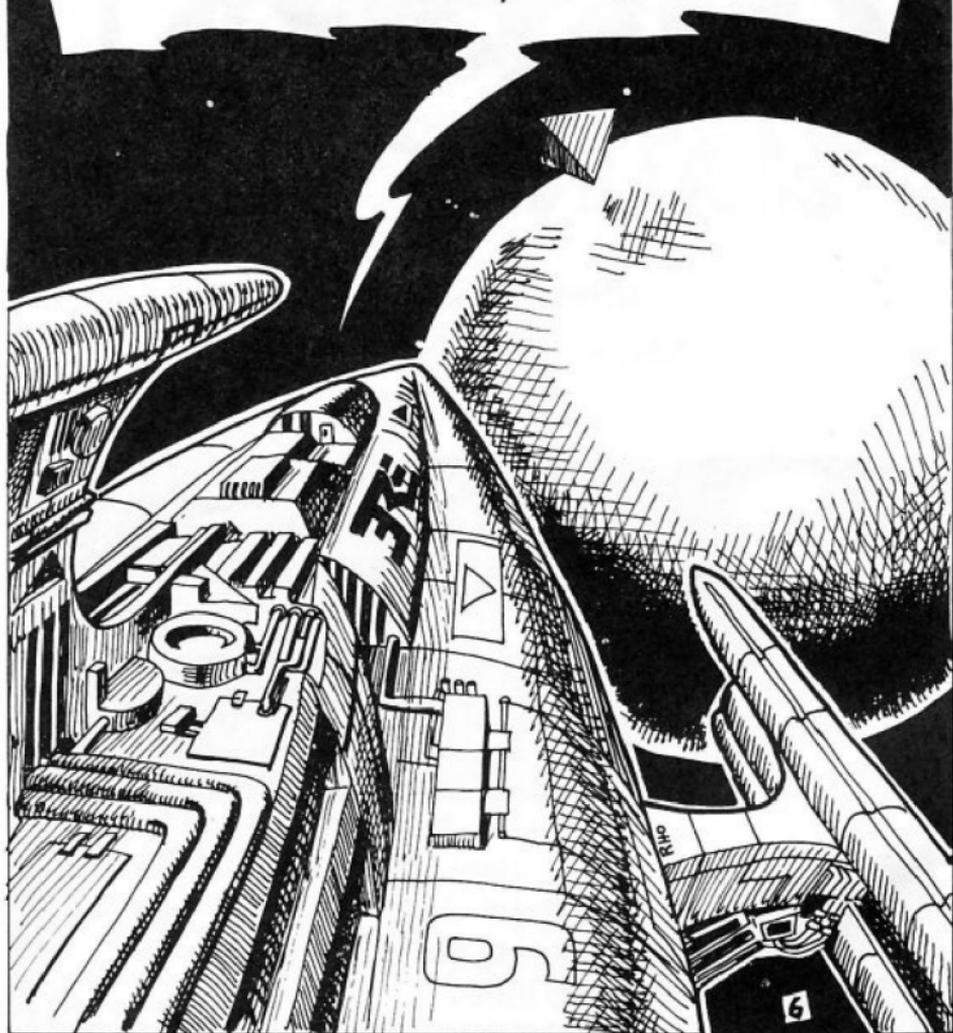
GRAPHISMES : MICHEL RHO

MUSIQUE : JEAN-LOUIS VALERO



23 MARS 2912. A BORD DU VAISSEAU 509
DE LA COMPAGNIE DES RELAIS GALACTIQUES,
LES PASSAGERS S'ÉVEILLENT AU SON DES
HAUT-PARLEURS, OÙ PÉTILLE LA VOIX
D'UNE HÔTESSE.

MESDAMES ET MESSIEURS LES VOYA-
GEURS NOUS APPROCHONS DE LA
COLONIE **XUL 3**, RECONNAISSABLE
ENTRE MILLE PAR SON SATELLITE
EN FORME DE PYRAMIDE ...



CE SATELLITE CAPTE LES CHAMPS
DE FORCE VEHICULÉS PAR LES
COURANTS COSMIQUES ET LES
TRANSFORME AFIN D'ALIMENTER
XUL3 EN
ÉNERGIE.



SON FONCTIONNEMENT
EST CONTRÔLÉ DEPUIS
LA TERRE PAR **ZARXAS**,
L'ORDINATEUR CENTRAL
DE CONTRÔLE
GALACTIQUE!



HUM! CE CONTRÔLE
N'EST PAS AU
GOÛT DE CEUX
QUI M'ATTENDENT...





ALORS, CES
NOUVELLES DE
LA TERRE?

CATASTROPHIQUES!! LES
FRONTIÈRES CRAQUENT DE TOUTES
PARTS, LA DÉTENTE N'EST PLUS
QU'UN SOUVENIR, ET LES QUADRI-
MISSILES À TÊTE MAGNÉTIQUE S'ENTASSENT
SUR LES BASES MILITAIRES ORBITALES!



LE CONSEIL DES SAGES
CRAIGNAIT LE PIRE. CE
N'ÉTAIT PAS UNE
IMPRESSION...



NON HELAS! LES
MENACES DE GUERRE
N'ONT JAMAIS ÉTÉ
AUSSI PRÉCISES!..

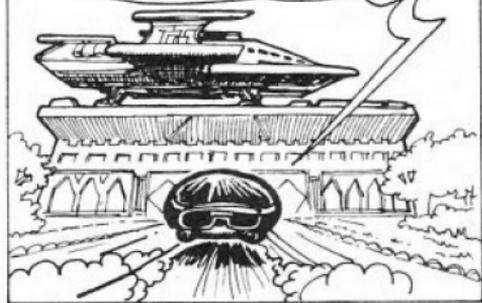
NOUS ARRIVONS!



QU'ADVIENDRAIT-IL
DE XUL3 SI LA TERRE
ÉTAIT DÉTRUITE AU
COURS D'UN CONFLIT?



ZARXAS, L'ORDINATEUR
QUI CONTRÔLE NOTRE
APPROVISIONNEMENT,
SERAIT PULVÉRISÉ
AVEC LE RESTE!



ET TOUTE VIE
S'ÉTEINDRAIT SUR
XUL 3!...



IL FAUT RÉAGIR
IMMÉDIATEMENT!!
PRENDRE LE CONTRÔLE
DE ZARXAS! LE
RAMENER SUR
XUL3!!



UN PEU DE CALME!
LE CONSEIL DES SAGES
A PRIS CETTE DÉCISION
HIÉR SOIR, SANS
VOUS ATTENDRE!



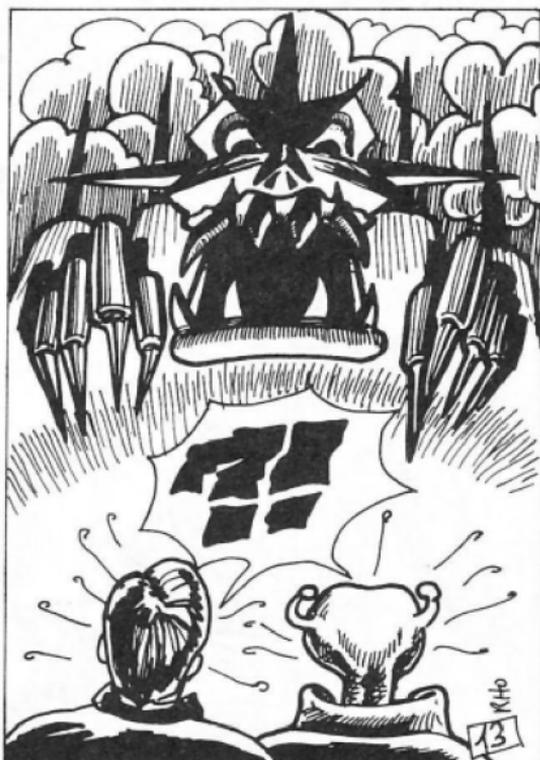
**PARFAIT! JE
RETOURNE SUR
TERRE DÈS DEMAIN
A BORD DE LA
NAVETTE!**



NON! VOLER LES MÉMOIRES SATELLITES
DE ZARXAS EST UNE MISSION BEAUCOUP
TROP DANGEREUSE POUR ÊTRE CONFIEE
A UN HUMAIN!...



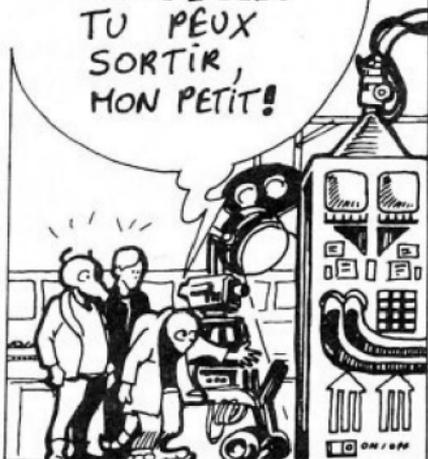




OH! PARDONNEZ-MOI!
J'AI OUBLIÉ D'ÉTEINDRE
CETTE REPRÉSENTATION
HOLOGRAPHIQUE DE
BAAL, UNE VIEILLE
DIVINITÉ TERRESTRE!



ET VOILA
GRAFTON!
TU PEUX
SORTIR,
MON PETIT!



PROFESSEUR! CETTE BRUTE
D'OTTO A MIS LE TEMPS,
MAIS JE SUIS EN PÉINE
FORME!... WAOOOO!!



HUM...
UN DÉTAIL
ME GÈNE...

AH?
LEQUEL?







JE DOIS FONCER SUR TERRE, À B... EN EUROPE, TROUVER ZARXAS ET EN EXTRAIRE LE PROCESSEUR DES MÉMOIRES SATELLITES...



LE PROCESSEUR,
MAIS AUSSI LES
MÉMOIRES ELLES-MÊMES!
PREND TOUT: DE XUL1 A
XUL 45. TOUT LE
MONDE SERA CONTENT.

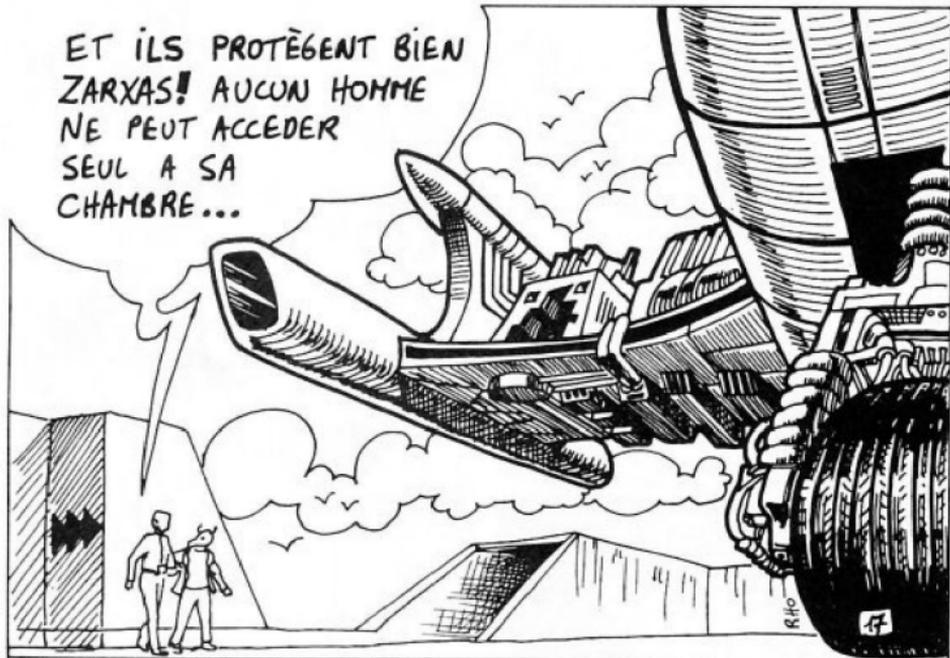


SAUF LES
TERRIENS...

OH!
LES TERRIENS!
ILS JOUENT
TROP AVEC
LE FEU.



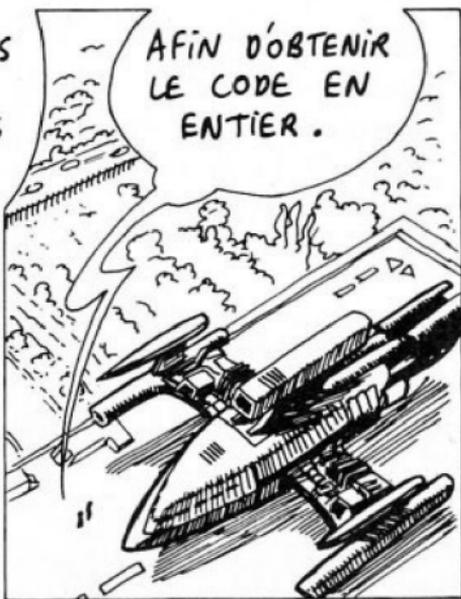
ET ILS PROTÈGENT BIEN
ZARXAS! AUCUN HOMME
NE PEUT ACCEDER
SEUL A SA
CHAMBRE...



EXACT. HUIT SCIENTIFIQUES
DÉTIENNENT CHACUN UNE
FRACTION DU CODE D'ACCÈS
A ZARXAS. CE SONT CES
HUIT PERSONNAGES - DES
VIEILLES BARBES - QUE TU
DOIS RENCONTRER...



AFIN D'OBTENIR
LE CODE EN
ENTIER.



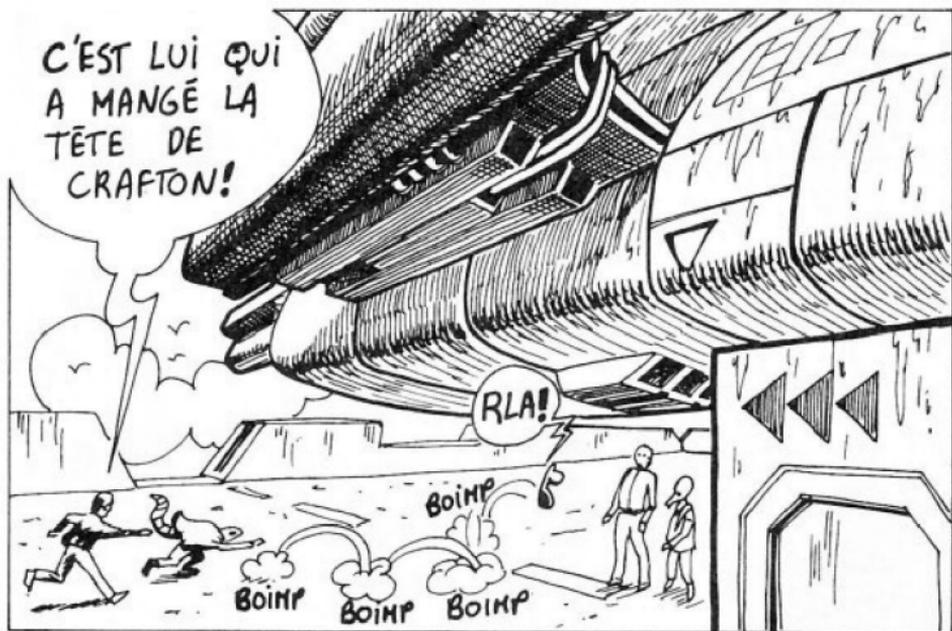
EH BIEN, JE TE
SOUHAITE BONNE
CHANCE, CRAFTON!



PROFESSEUR!
PROFESSEUR!

LE
PODOCÉPHALE !!





TA TÊTE... OUI!
EH BIEN, METS
CE BONNET
DESSUS!



JE L'AVAIS
ACHÉTÉ À MA
FILLE POUR
ALLER AUX
SPORTS
D'HIVER...



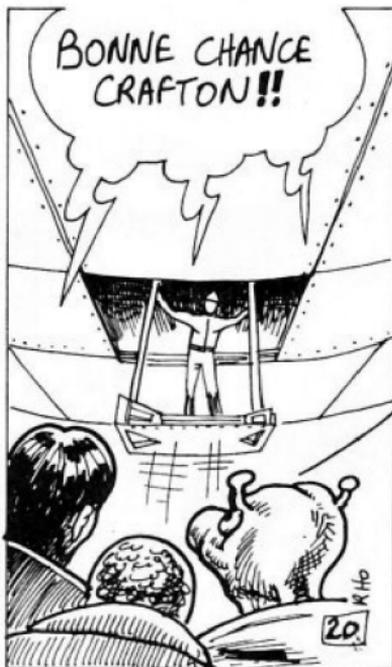
IL TE VA
A
MERVEILLE,
NON?



ET MAINTENANT,
EN ROUTE!

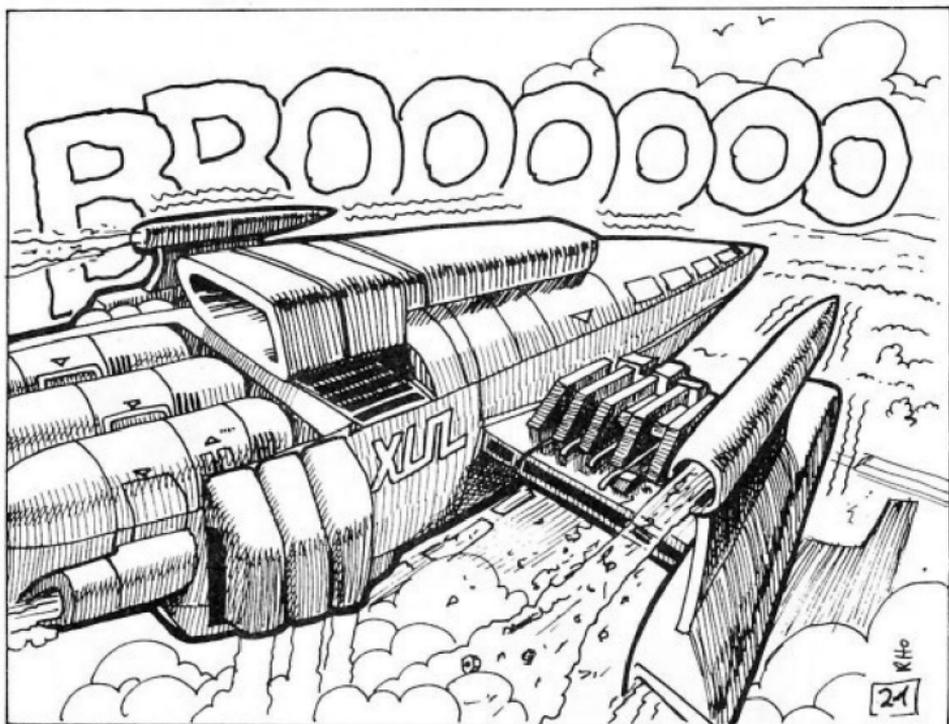


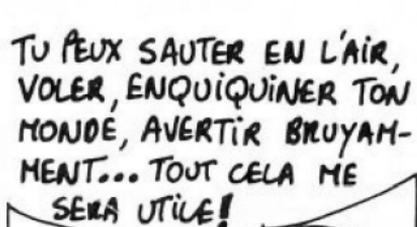
BONNE CHANCE
CRAFTON!!





LE SORT DE XUL 3,
ENTRE LES MAINS D'UN
ANDROÏDE ET D'UN
AFFREUX PODOCÉPHALE!
PFFF... QUELLE
DÉCADENCE!





X43

CONSEIL DES SAGES

XULOPOLIS, LE 23.3.2912

▶ CRAFTON

ORDRE DE MISSION

VOUS DEVEZ DÉCOUVRIR LA CHAMBRE DE ZARXAS, L'ORDINATEUR CENTRAL DE CONTRÔLE GALACTIQUE, ET SURTOUT LE MOYEN D'Y PÉNÉTRER, A SAVOIR UN CODE COMPOSÉ DE 8 CHIFFRES.

CHAQUE CHIFFRE EST DÉTENU PAR UN SCIENTIFIQUE QUE VOUS DEVEZ INTERROGER A L'AIDE D'UN DES OBJETS DISSÉMINÉS DANS CE CENTRE DE RECHERCHE.

CES MÊMES OBJETS, JUDICIEUSEMENT UTILISÉS, VOUS PERMETTRONT DE DÉTROUVER, DE REPOUSSER OU DE DÉTOURNER LES MULTIPLES GARDIENS DU CENTRE. BIEN CONTRÔLÉ, XUNK VOUS AIDERA DANS VOTRE TÂCHE.

UTILISATION DU CODE



DIRECTIONS A RESPECTER DANS LE COULOIR D'ACCÈS A ZARXAS

ÉNERGIE : SE BRANCHER SUR LES CABINES HOLOPHONIQUES

PRENDRE : BANQUE D'ESPACE

POSER : P

TIRER : T

RAPPELER LE PODOCÉPHALE : R

DÉPLACEMENTS

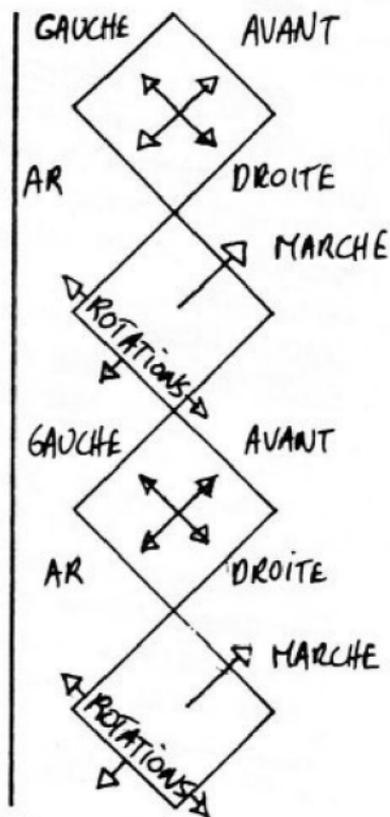
OPTIONS

1. JOYSTICK
DIRECTIONNEL

2. JOYSTICK

3. CLAVIER
DIRECTIONNEL
(TOUCHES FLÉCHÉES)

4. CLAVIER
(TOUCHES FLÉCHÉES)



SAUT

TIR OU TOUCHE COPY

DÉBUT DU JEU

TIR OU BARRE D'ESPACE

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 et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur 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:

