

QIN

CONSEILS POUR UTILISER LE JEU

MISE EN ROUTE

Mettre la disquette bleue face A FAIRE RUN "ERE".

POUR SE DÉPLACER

Une boussole est à votre disposition en haut à droite de l'écran.

Pressez une flèche ou écrivez "NORD" ou "SUD" ou "EST" ou "OUEST" suivant le sens que vous voulez prendre.

SAUVEGARDE

1 seule sauvegarde est possible. Pour cela taper SAUVE ou FIN ou ABANDON ou ARRÊT.

Le logiciel vous demandera de mettre la face B de la disquette bleue.

Vous pourrez sauvegarder autant de fois que vous le voudrez. Seule la dernière sauvegarde sera prise en compte.

RÉUTILISER UNE SAUVEGARDE

Au démarrage du jeu, si une sauvegarde existe, le logiciel vous demandera si vous voulez l'utiliser. Sinon vous repartirez du début.

VOIR LES MORCEAUX DU PLAN

Tapez "VOIR PLAN" suivi du n° souhaité (de 1 à 5), exemple : "VOIR PLAN 3".

VOIR LES OBJETS EN VOTRE POSSESSION

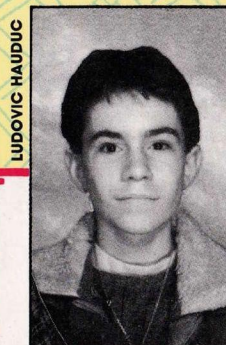
Tapez : "LISTE" ou "INVENTAIRE" ou "VOIR OBJETS".

IMPRIMER SON PARCOURS

Si vous possédez une imprimante et qu'elle est connectée (à n'importe quel moment du jeu) vous obtenez une trace écrite en temps réel de votre parcours (dialogues - situation...). Pour arrêter cette option, il suffit d'éteindre l'imprimante (Prévoyez du papier !!!).

LE TEMPS

Le temps, qu'il soit en minutes, heures ou jours, a une grande importance dans le déroulement de cette épopée. Surveillez de près les compteurs.



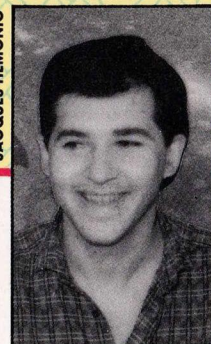
LUDOVIC HAUDUC

Né en 1969, fils de Serge, ce lycéen découvre l'informatique avec le ZX 81, le graphisme avec feu l'extraordinaire Electron BBC de Acorn et le langage machine avec Amstrad. Pour SRAM, il développe la présentation animée, un compacteur graphique et un générateur de sprites. Il a déjà édité seul chez un premier éditeur un utilitaire graphique (Ludessin). Il aime le cinéma, la lecture, la musique et sa ville : Rouen.



SERGE HAUDUC

Ce Rouennais, né en 1947, père de trois enfants (Ludovic, 16 ans, Nicolas, 11 ans et Hélène, 18 mois), découvre l'informatique en 1982. Il se passionne pour la philatélie, la photo et surtout le jardinage biologique. Entre deux semis et un compostage, il programme et anime avec Jacques Hémonic un club informatique des plus dynamiques.



JACQUES HÉMONIC

Né en 1960 à Pontivy sous le double signe des Gémeaux et du Rat chinois, il n'en reste pas moins breton : son esprit vif et sa santé exceptionnelle, il les doit aux crêpes de sarrasin dont il raffole. Au désespoir de ses proches, il se passionne pour l'informatique et préside aux destinées d'un club micro. Programmeur de nuit, il ne parvient à travailler que dans son antre obscur envahi de listings et de cendriers débordants tandis que la musique couvre les cris de douleur des touches de son clavier.

DES MÊMES AUTEURS :

SRAM © ERE INFORMATIQUE 1987
SRAM 2 © ERE INFORMATIQUE 1987

OUVRIR ICI



SERGE & LUDOVIC HAUDUC

JACQUES HEMONIC

STEPHANE PICQ

AMSTRAD
CPC
464/664/6128
2 disquettes

QIN

JACQUES HEMONIC

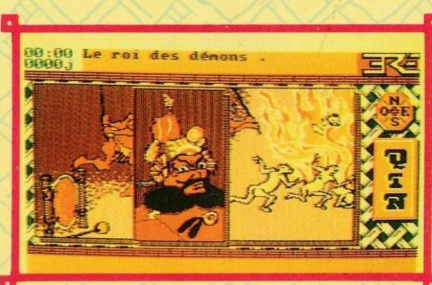
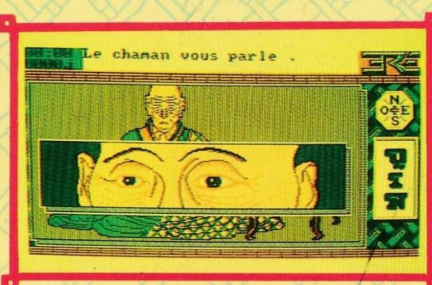
SERGE & LUDOVIC HAUDUC

MUSIQUE : STEPHANE PICQ

AMSTRAD CPC Disquette
QIN



L'ENIGME DE L'ARMEE DE PIERRE



Photos AMSTRAD

779 après J.C., T'ai Tsong règne sur presque toute la Chine. Dans le somptueux palais de vos ancêtres, sur une cheminée de marbre et d'or, trône un vase énigmatique. A l'intérieur, le secret de QIN est enfermé depuis mille ans. Osez-vous pénétrer le secret de QIN ? Cet extraordinaire jeu d'aventure, signé par les auteurs de SRAM 1 et 2, vous entraîne au cœur des mystères de l'Extrême-Orient. Minutieusement réalisé à partir de documents d'époque, soigné dans ses plus petits détails, Qin envoûte par la qualité de son iconographie. La merveilleuse simplicité avec laquelle s'établit le dialogue fait presque complètement oublier l'ordinateur, quant au rendu cinématographique du traitement de l'image par fenêtres et plans successifs il donne à un scénario riche en rebondissements et pétillant d'humour, une puissance de séduction inégalée jusqu'à présent.

© ERE INFORMATIQUE 1988 Made in France