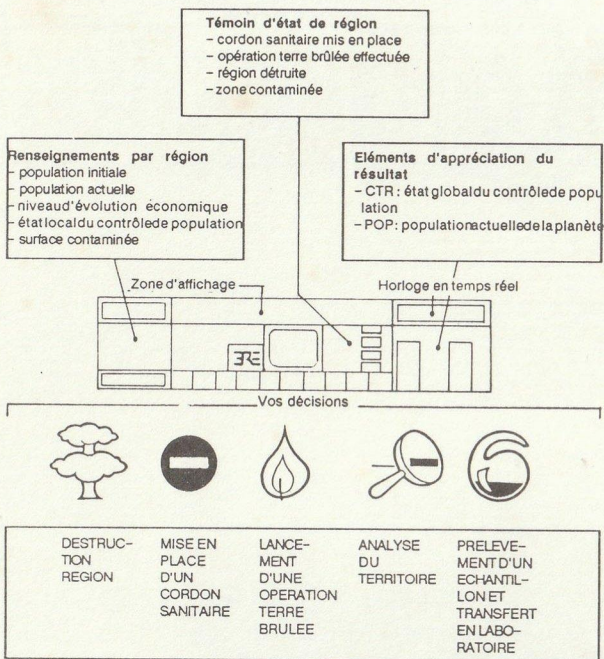


Contamination

AUTHOR: J.P LE CLEZIO
GRAPHICS: M.RHO
MUSIC: M.OLIVIER
STORY: R.HUMPHREAU

ERE
INTERNATIONAL

TABLEAU DE BORD



CONTAMINATION vous fera vivre des moments uniques, vous aurez à prendre connaissance des communiqués venus du monde entier, et pour chaque épidémie, faire un prélèvement dans la région contaminée.

Vous disposez d'un Laboratoire hyper-Informatisé au sein duquel vous mettrez au point les antivirus capables de lutter contre leurs virus respectifs.

Vous disposez de deux niveaux de difficultés : si vous parvenez, au niveau 2, à éradiquer la maladie, une surprise de taille vous sera réservée.

Chargement du programme :

cassette : RUN" (ENTER)

disquette : RUN" ERE (ENTER)

Remarque : avant de commencer à jouer, munissez-vous d'un papier et d'un crayon afin de noter la composition des virus pour lesquels vous chercherez des anti-virus.

1. Utilisation du clavier

. Tout le jeu se contrôle à l'aide des touches fléchées et de ENTER ou par le JOYSTICK et le bouton de tir.

. Cas particuliers :

- Saisie des noms directement au clavier (7 caractères maxi)
- Abandon de la création d'antivirus par ESC
- Gel du jeu par A
- Reprise du jeu par R

2. Commandes du centre de contrôle

. Choisissez les actions à effectuer en déplaçant latéralement les flèches qui encadrent les icônes.

. Effectuez un mouvement vers le haut pour faire apparaître sur la carte un curseur que vous amèneriez sur la région à traiter.

. Lorsque vous avez sélectionné une région, la touche ENTER (ou le bouton de tir) prendra en compte l'action choisie.

. En descendant le curseur au bas de la carte, vous retrouvez le choix des actions.

3. Programmes du laboratoire de recherche

Touches fléchées
ou JOYSTICK

ENTER
ou bouton tir

CLAVIER

Sélection	Validation	
	Validation	Saisie des noms Effacement par DEL
Poursuite des acides aminés	Saisie ou libération d'un élément	Abandon par ESC

f : annulation de la partie en cours et début d'une nouvelle partie.

INCIDENCE DES OPTIONS

Cordon sanitaire : il retarde la propagation mais n'empêche pas l'épidémie de se développer. Son action n'est que de courte durée, et de plus, il est impopulaire, les autochtones n'appréciant pas qu'on leur impose des limites. Toutefois, malgré ses inconvénients, le cordon sanitaire est utile pour gagner du temps, ce qui permet par exemple, de tester un nouvel anti-virus.

Terre brûlée : beaucoup plus brutale pour les populations, l'opération terre brûlée a un effet plus durable sur la propagation de l'épidémie.

Bombe : extrêmement efficace pour combattre le virus, elle peut également vous conduire à être démis de vos fonctions.

Analyse territoire : vous permet de connaître l'état des régions.

Tous les renseignements figurent automatiquement au tableau de bord, sauf le nom de la région, que vous pouvez demander en appuyant sur le bouton de tir (ou ENTER).

Population initiale : population de la région avant le déclenchement d'une épidémie.

Population actuelle : population de la région en cours de jeu.

Niveau d'évolution : taux d'industrialisation de la région.

Ce paramètre influe sur l'épidémie en fonction du mode de propagation du virus.

Exemple : - un virus qui se transmet par le sang essaimera plus vite en région industrialisée.
- un virus qui se transmet par l'eau sera plus meurtrier en pays pauvre.

Contrôle : état local de l'opinion publique vis-à-vis de vos décisions.

Surface contaminée : sans commentaire.

Prélèvement échantillon : cette opération vous emmènera en laboratoire et vous confiera les commandes d'un nouvel ordinateur relié à un microscope électronique. La machine met plusieurs programmes à votre disposition.

PROGRAMMES DU LABORATOIRE DE RECHERCHE

1. Identification d'un virus

Ce programme vous informera sur les résultats de l'analyse du virus, sa virulence, son type de propagation, et sur l'existence éventuelle de l'antivirus associé. A ce stade, vous personnaliserez le virus en lui donnant un nom.

2. Création antivirus

Relié au microscope électronique, vous créerez, à partir des éléments de base du virus (acides aminés), une chaîne qui constituera votre antivirus.

Pour cela, vous devez saisir un à un les éléments et les porter en périphérie (le premier où bon vous semble, les suivants à la suite du premier). l'acide libéré en périphérie dérive en sens inverse des aiguilles d'une montre. Les éléments suivants doivent être mis en contact avec ceux qui les précèdent pour s'y accrocher.

Il vous faudra ensuite effectuer des expérimentations afin de trouver la logique de réalisation de l'antivirus. Cette logique dépend du type de propagation du virus et change à chaque partie (prenez la précaution de noter vos recherches).

Sur les fiches de résultats d'expérimentation, à la rubrique "effets prévisionnels du traitement", la mention "POSITIF" signifie que tous les éléments sont bien placés. La mention "NEGATIF" signifie que moins de (n éléments - 2) sont bien placés, n'est égal au nombre d'éléments composant le virus.

3. Expérimentation

Votre antivirus est transmis au laboratoire d'expérimentation qui vous communiquera plus tard les résultats de ces travaux.

4. Traitement région

Vous pouvez décider de traiter une région à l'aide de l'antivirus sans expérimentation préalable, ce qui n'est pas sans risque... à moins que l'antivirus n'ait déjà été expérimenté, ou que vous ne soyez particulièrement sûr de vous.

Après la décision, vous retournez automatiquement aux commandes du Centre de Contrôle.

5. Récapitulatif

Ce programme vous donne accès au fichier des épidémies dans lequel vous trouverez le numéro des virus, leur nom (si vous leur en avez attribué un) et celui de l'antivirus associé s'il existe.

6. Retour Centre

Vous ramène aux commandes du Centre de Contrôle.

© ERE INFORMATIQUE 1988

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
INTERNATIONAL



CHARGEMENT :

run"ERE (disquette)
run" (cassette)

COMMANDES

ESPACE (ou bouton de tir du joystick) pour tirer
ENTER : mettre en place ou reprendre la clé magnétique.
ESC : pause.

MOUVEMENTS :

Clavier ou joystick, 2 options :

OPTION 1 (option de départ) appuyer sur n'importe quelle touche pour démarrer.

← → tourner
↑ avancer

↓ reculer et tirer des objet en arrière.

OPTION 2. Appuyer sur 2 pour démarer le jeu dans cette option ; les parties suivantes respecteront votre choix . Pour revenir en option 1, appuyez sur 1 en fin de partie.

← → déplacements
↑ ↓

SHIFT pour tirer des objets en arrière.

LE SCENARIO

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés du pirate. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

LE JEU

Vous voici au centre de l'univers dans l'une des salles où transitent les modules porteurs de vie. Observez bien le parcours des modules : ils entrent par les portes jaunes, suivent la direction des flèches qu'ils rencontrent et sortent par les portes rouges, les portes du mal. Votre rôle consiste à modifier l'emplacement (et parfois le sens) des flèches de programmation afin d'amener les modules à sortir par les portes vertes, les portes de la vie.

VOS ACCESSOIRES

LA CLE MAGNETIQUE: elle permet de déverrouiller le système de blocage des flèches. Sans elle, vous ne pouvez rien bouger.
ENTER pour la mettre en place ou la reprendre.

LA THERMOBILLE A REBONDS : Elle détruit les robots qu'elle rencontre s'ils sont en service. Pour la récupérer, placez-vous sur son parcours, ou sortez de la pièce (si elle se coince par exemple).

L' ENJEU

LES MODULES PORTEURS : vous devez modifier leur parcours à l'aide des flèches. Attention : tant que la clé magnétique n'est pas mise en place, les modules sont mortels.

LES ENNEMIS DANGEREUX

LE CHAMPIGNON : Mortel si vous avez mis votre clé magnétique, sinon il vous la vole et la télépropulse dans une salle voisine.

LA VOITURE JAUNE: En l'absence du champignon, elle se contente de vous pomper de l'énergie. En sa présence elle détruit votre thermobille à rebonds si vous la portez sur vous.

LES ROBOTS UTILES :

LE REPARATEUR: S'il est en service, ce robot vous restituera une thermobille à rebonds. Il vous pompe néanmoins de l'énergie.

LEGRILLE PAIN: Si vos points d'énergie sont supérieurs à 2500, ce robot vous en pompe. Dans le cas contraire, il vous redonnera des points .

LES GARDIENS

LA POUBELLE vous pompe de l'énergie, ainsi que **LE GARDE ROUGE**.

LES FLECHES

Certaines sont particulièrement fragiles, méfiez vous en les manipulant.

LES INVERSEURS: Certaines flèches réagissent lorsque vous touchez un inverseur, soyez prudent.

DERNIER CONSEIL: Le centre que vous explorez dissimule un mystère d'une insondable gravité. A vous de le découvrir.

Bonne chance!

Je dédie ce soft à LAURE, THIBAUT, RICHARD et à tout ceux qui sont du parti des enfants, des baleines et de l'eau

© ERE INFORMATIQUE 1988

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
INTERNATIONAL

stryfe

TOUCHES DU JEU

QWERTY	AZERTY
o:↑ A:↓ z:← x:→ sorcier	A:↑ O:↓ w:← x:→
{:↑ .:↓ >:← ?:→ guerrier	<:↑ %:↓ /:← *:→

Sorcier: C: éclair TAB: potion

Guerrier: ESPACE: hache RETURN: potion

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Cassette: appuyer sur CONTROL et deux fois sur ENTER puis sur PLAY du magnétophone.
Disquette: tapez RUN ERE.

Le chargement est automatique.

OPTIONS

1 joueur: touche F1 (au pavé numérique)

2 joueurs: touche F2

Pour changer de personnage (gnome guerrier ou gnome sorcier), appuyez sur la touche S.

TOUCHE DE JEU

M: musique N: Interruption de la musique

ESC: pause DEL: fin de pause.

ELEMENTS DU JEU

LES HEROS

LE GNOME SORCIER : ses armes sont les éclairs magiques. Il peut également utiliser des potions trouvées en chemin.

LE GNOME GUERRIER : son arme la hache magique d'Olaf, a la particularité de réapparaître dans la main de celui qui l'a lancée lorsqu'elle atteint son but.

LES MONSTRES

LES TROLLS : attaquent le Gnome le plus proche en le mordant.

LES ESPRITS VERTS : attaquent le Gnome le plus proche en lui absorbant son énergie et en lui jetant des boules de feu magiques.

LES FANTOMES attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié sans s'occuper des Gnomes alentour.

LES KOBOLDS : attaquent le Gnome qui vient de tuer un allié et lui jettent des boules de feu magiques.

LES OBJETS

LES CLEFS D'ARGENT : permettent de prendre les clefs d'or.

LES CLEFS D'OR : permettent de quitter une région si elles sont utilisées devant les portes invisibles.

LES JAMBONS : redonnent de l'énergie.

LES COFFRES : permettent de s'enrichir et de gagner des points d'expérience.

LES POTIONS : utilisées par le sorcier, elles détruisent tout ; le guerrier ne connaissant pas parfaitement la magie ne détruira que les portes du mal.

LES PORTES DU MAL : font apparaître les monstres, mais elles sont destructibles (potions).

© ERE INFORMATIQUE 1988

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
INTERNATIONAL

Tensions

Rappel des règles :

La "cave" (somme empruntée à la banque pour jouer), le blind (mise minimale) et le sens de rotation du jeu sont fixés en début de partie.

Le donneur (qui distribue les cartes) et l'ouvreur (qui entame les enchères) se suivent autour de la table. A la fin de chaque tour, chacun passe son rôle au joueur suivant. Chaque joueur devient ainsi successivement ouvrier puis donneur.

Distribution des cartes :

Le donneur distribue 5 cartes une à une (la main). Sans prendre connaissance de son jeu, chaque joueur mise le blind. Les blinds, rassemblés au centre de la table, constituent le pot.

Ouverture du jeu :

Après "l'ouvreur" qui entame les enchères, les joueurs peuvent annoncer à tour de rôle :

"Parole" : le joueur s'abstient mais se réserve le droit de participer aux enchères quand son tour de parler sera revenu.

Cas particuliers :

1. Si les quatre joueurs annoncent "Parole", le nouveau donneur redistribue les cartes. Le "blind" vient grossir le "pot". L'ouvreur exige comme "ouverture" minimale, la première "figure" (voir tableau des figures). Le joueur qui veut ouvrir peut posséder une figure de force supérieure.

2. Une "ouverture" supérieure à la précédente est exigée quand plusieurs tours de "parole" se suivent. Si elle atteint "2 paires d'AS", elle n'est plus fixée.

3. Après un tour de "parole", un joueur "couché" (qui a renoncé aux enchères et à sa mise) peut de nouveau miser à concurrence de la somme mise par ses adversaires.

"L'ouverture" : le joueur mise une somme qui doit être inférieure au "pot" et à la plus petite "cave" en jeu. Le jeu est dit "ouvert".

Les enchères :

Le jeu "ouvert", les annonces possibles sont :

."Se couche" : le joueur renonce aux enchères et perd ses mises.

."Suivi"/"Pour voir" : le joueur relance les enchères en misant plus que son prédécesseur. Il oblige le joueur suivant qui poursuit les enchères à miser plus que lui. Pour assurer la continuité du jeu, la mise doit être inférieure au "pot" et à la plus petite "cave" en jeu.

Fin du tour : tous les joueurs annoncent "suivi" : les enchères sont closes. Les joueurs peuvent améliorer leur jeu en changeant une, deux, trois ou quatre cartes ("servi" = 0 carte). Changer 4 cartes ("wagon") n'est possible que si aucun joueur ne l'a fait auparavant. Les enchères reprennent sans ouverture fixée.

Détermination du gagnant :

Les joueurs restés dans la compétition comparent leur jeu. Celui qui possède le jeu le plus fort remporte la totalité des mises ("le pot") et montre son jeu.

Bluff : élément essentiel du poker. Il consiste à intimider ses adversaires par de fortes mises de façon à les coucher sans dévoiler son jeu.

Elimination : le joueur qui a déjà bénéficié de sa "cave" de rattrapage auprès de la banque et qui l'a épuisée, est éliminé.


TABLEAU DES COMMANDES

	BARRE ESPACE	ENTER	CHIFFRE + ENTER	AUTRE TOUCHE
TOUTES OPTIONS	s'utilise jusqu'à l'option	valide l'option		recommence le choix
CHANGEMENT DE CARTES	la carte est gardée	la carte est changée		recommence le choix au début
ENCHERES	couché/parole (en début de tour)	suivi/parole (en début de tour)	ouverture : mise	recommence le choix

TOUCHES FLECHEES : à la fin du tour sauf bluff réussi :

Montre le jeu du joueur indiqué par la flèche.
indique le

jeu moyen du joueur indiqué par la flèche à
la fin de la partie.

SHIFT+ 
Montre la première main indiquée par la flèche.

ESC : sortie prématurée de
l'animation strip.

ESC : sortie lorsque l'ordinateur
joue tout seul (s'arrête à la fin du
tour en cours).

REMARQUES :

- Dans un jeu de 32 cartes, la couleur est plus forte que le full ;
- Un tirage quinte et un tirage couleur sont des jeux dans lesquels il suffit de changer une carte pour obtenir une quinte ou une couleur.

Animation Strip-tease :

Surveillez le montant de votre cave.

A chaque fois que votre cave atteint (ou quitte) un multiple du montant fixé en début de jeu, vous pourrez admirer l'évolution de la stripteaseuse. En partie seulement, car la totalité de l'animation est réservée aux joueurs qui auront éliminé les trois adversaires. Huit scènes distinctes, pour le plaisir des yeux. Quand l'ordinateur joue tout seul ou qu'il y a plusieurs joueurs réels, l'animation striptease est supprimée.

Partie standard proposée en début de jeu :

- niveau joueur confirmé
- 4 joueurs (dont vous)
- 52 cartes . cave = 100 . blind = 1
- distribution des cartes une par une
- vitesse normale.

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 1988

ERE
INTERNATIONAL