



# **LE SURVIVANT**

## **(Ere Informatique, 1985)**

guide par Asthalis



[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)  
<http://asthalis.free.fr>

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b>	<b>2</b>
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b>	<b>3</b>
Cadre général	3
Architecture	3
Vie, énergie et temps	3
Principe de libération d'une zone	3
Ecran de bilan	4
Sauvegarde et rechargement	4
<b>3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE</b>	<b>5</b>
Interface de commande	5
Déplacements	5
Action	5
Bilan et abandon	6



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'Amstrad CPC qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore le jeu **le survivant**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée.

### Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

### Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

#### 12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

#### 10/04/12 **version initiale**



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

**Le survivant** est un jeu de type plateforme/labyrinthe et n'est prévu que pour un seul joueur. Il y incarne un personnage se déplaçant à pied ou dans une navette et dont la mission est de reconstituer un parchemin en libérant une à une des zones aux mains de créatures ennemies.



### Architecture

**Le survivant** propose un grand nombre d'écrans (près de 300), dont l'essentiel est constitué de zones de 4 écrans disposés en carré et communiquant entre eux par des ouvertures. Lorsque le joueur a libéré une zone de 4 écrans, un écran de transition le mène à l'une des zones suivantes.



### Vie, énergie et temps

Le joueur ne dispose que d'une seule vie pour mener sa mission à bien. En l'absence d'indication sur l'écran de jeu, un écran de bilan indique l'énergie restante à l'aide de 3 cœurs en couleur (rose pour un cœur sain, rouge pour un cœur malade et bleu pour un cœur arrêté).

Le joueur ne perd de l'énergie qu'en contact avec un ennemi ou certains éléments de décor et un son de plus en plus grave lui rappelle quand son énergie baisse. La bordure de l'écran de jeu devient claire quand un seul des 3 cœurs bat encore. Si les 3 cœurs sont arrêtés, la partie est finie. S'il est à pied, le joueur peut récupérer de l'énergie en rejoignant le pôle d'énergie d'une zone si celle-ci en dispose.

Le temps pour terminer une zone ou la partie est illimité.

### Principe de libération d'une zone

En arrivant dans une nouvelle zone, le joueur est sans défense. Pour s'armer, il doit quitter sa navette et récolter un objet de taille moyenne dans l'un des 4 écrans de la zone.





Ensuite, toujours à pied, il doit tirer sur l'ennemi de l'écran où il se trouve pour l'étourdir (l'ennemi tombe au sol) puis retourner rapidement à sa navette et venir la placer sur cet ennemi avant qu'il retrouve ses esprits.

A noter que le tir ricoche sur les parois de chaque salle et qu'il coûte un peu d'énergie au joueur (a fortiori si le tir revient sur son personnage).

Hormis l'élimination des ennemis de la zone, il reste au joueur à récolter un objet plus petit (ayant souvent l'apparence d'une clé) servant à ouvrir les portes vers les zones suivantes.

Lorsque tous les ennemis ont été neutralisés et la clé récoltée, le joueur peut récolter un dernier objet de grande taille qui valide la libération de la zone, rétablit l'énergie du joueur à son maximum et ajoute une parcelle au parchemin à reconstituer.

Le joueur peut alors rejoindre l'un des accès (désormais ouverts) vers une autre zone, qu'il rejoindra après avoir traversé une salle de transition.

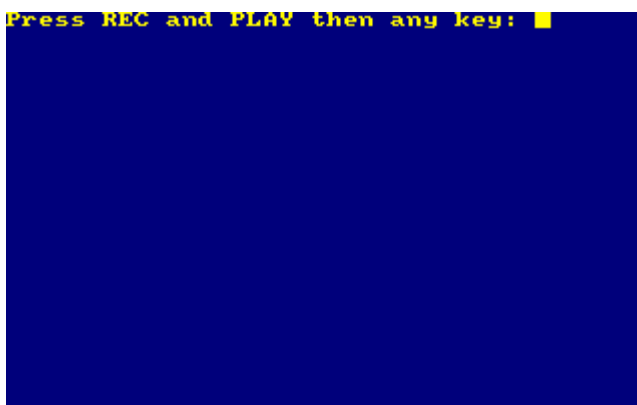
### Écran de bilan

Outre sa fonction annexe de mise en pause du jeu, l'écran de bilan regroupe plusieurs informations. L'essentiel de sa surface montre l'état actuel du parchemin à reconstituer (8x8 morceaux). Au bas de l'écran sont rappelés les objets que détient le joueur pour la zone en cours, l'apparence de ses ennemis (si au moins l'un d'eux a été capturé), le temps passé depuis le début de la partie et le score.

### Sauvegarde et rechargement

Dans sa version originale, le survivant incluait une possibilité rarement proposée sur CPC : la sauvegarde d'une partie en cours et son rechargement ultérieur.

Dans la version émulée du survivant, cette option était déjà possible grâce au principe des snapshots. On pourra donc y faire appel sans réserve sans pour autant être considéré comme un « tricheur » par rapport à la version originale du jeu.





### 3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de commande

La version originale du **survivant** laissait le choix entre des commandes clavier redéfinissables ou un joystick, complété de quelques commandes clavier. Dans les 2 cas, l'interface de commande du jeu revient à un contrôleur à 3 directions (gauche, haut et droite) et 3 boutons :

- « action »
- « résumé »
- « abandon »

Sur le jeu original, la fonction « action » était assignée par défaut au tir 1 du joystick 1, la fonction « résumé » à la barre d'espace et la fonction « abandon » à la touche Esc.



#### Déplacements

Que son personnage soit à pied ou dans sa navette, le joueur utilise son contrôleur pour le déplacer.

Lorsqu'il est à bord de sa navette, celle-ci peut se déplacer dans les airs et elle est soumise aussi bien à la gravité qu'à l'inertie.

Lorsqu'il est à pied, la direction « haut », éventuellement combinée avec les directions « gauche » ou « droite » permet à son personnage de sauter. Le personnage est aussi soumis à la gravité et ne perd pas d'énergie s'il se cogne au décor ou s'il tombe d'une grande hauteur.



#### Action

Dans **le survivant**, le bouton « action » sert à quitter la navette ou y remonter (si la navette est posée et que le personnage la touche) ou, si le personnage est à pied et armé, à tirer sur l'ennemi, même en cours de saut ou de chute.





## Bilan et abandon

Le bouton « résumé » permet à tout moment de basculer sur l'écran de résumé et de mettre le jeu en résumé.

Le bouton « abandon » permet d'abrégé une partie en cours et d'aller inscrire son nom dans le tableau des scores avec le total établi au moment de l'abandon.

