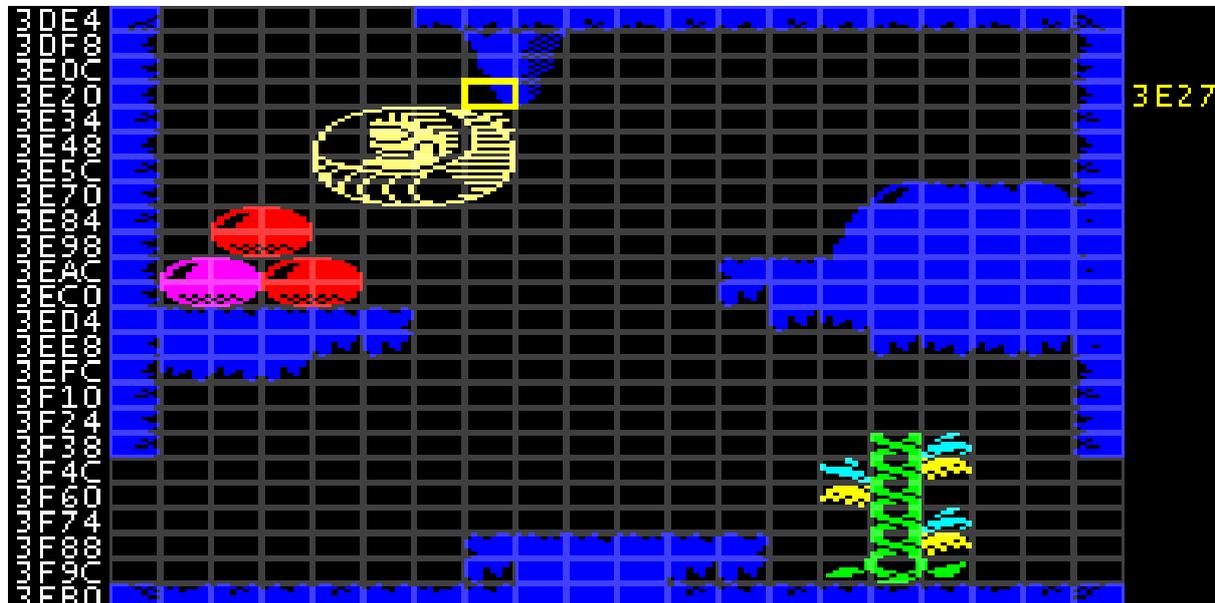




LE SURVIVANT

Ere Informatique (1985)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. PRINCIPE DE RESOLUTION DES BUGS DE COLLISION	3
3. CARTE DU JEU ET REPERAGE	4
4. DETAIL DES BUGS DE COLLISION	5
Zone 3 (salle inférieure droite).....	5
Zone 15 (salle supérieure gauche).....	5
Zone 27 (salle inférieure droite).....	5
Zone 31 (salle inférieure droite).....	5
Zone 51 (salle inférieure gauche).....	6
Précisions importantes.....	6
5. REMERCIEMENTS	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'Amstrad CPC** qui utilisent l'émulateur **WinAPE** et ont déjà une certaine expérience du jeu **Le survivant**. Son but est d'expliquer comment résoudre plusieurs bugs de collision qui affectent le jeu et empêchent le joueur de le terminer.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX CPC / LE SURVIVANT / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

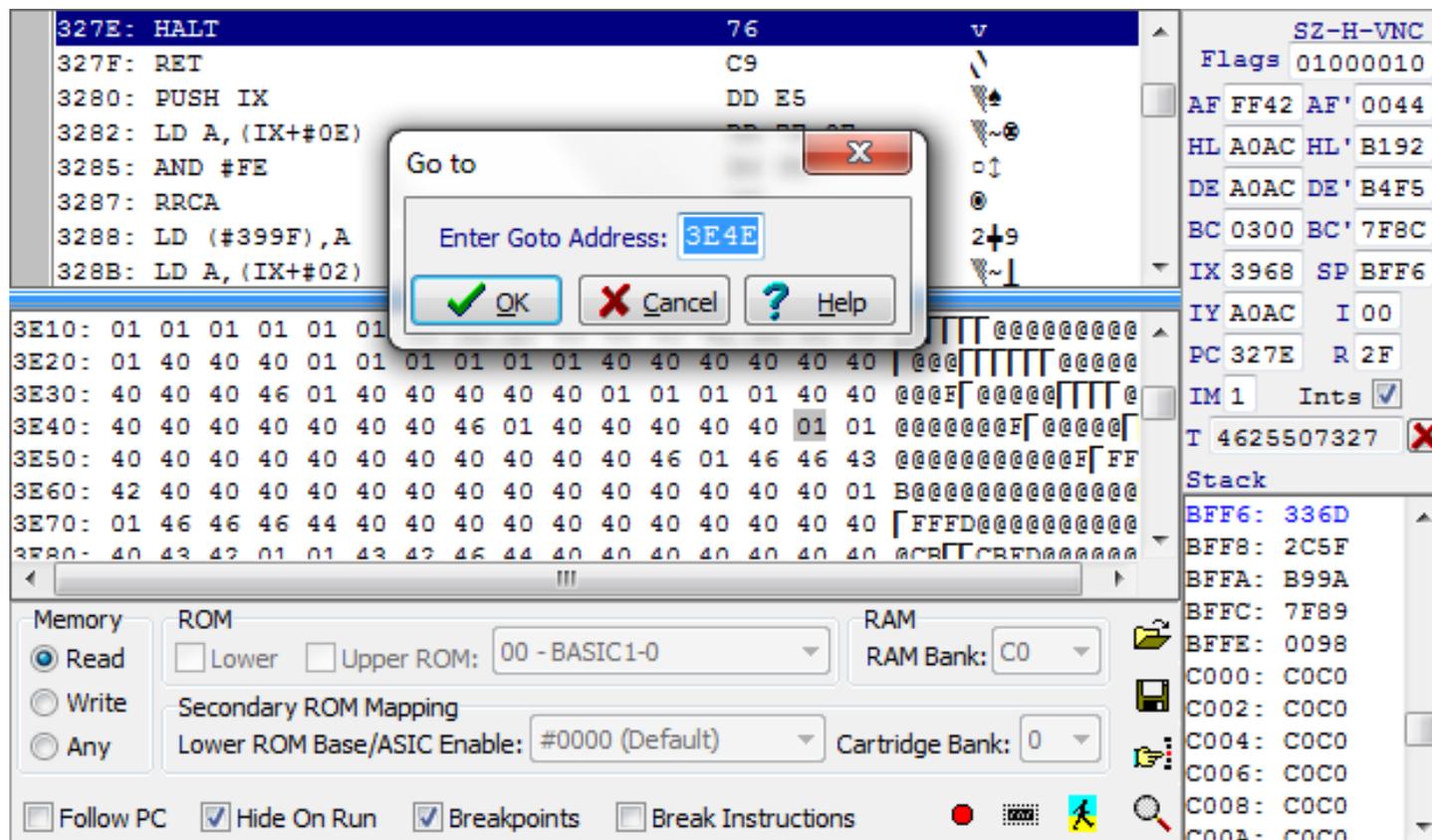
Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. PRINCIPE DE RESOLUTION DES BUGS DE COLLISION

Dans ce jeu, les tests de collisions dans les différentes salles sont codés par une série de variables remises à jour chaque fois que le joueur change de salle. Les collisions « parasites » sont donc dues à des valeurs erronées de ces variables, qu'il faut changer en cours de partie quand le problème se présente.

Lorsque le joueur arrive dans une des 5 salles du jeu posant problème (voir plus loin), mettre l'émulateur **WinAPE** en pause (touche **F7** par défaut).



WinAPE affiche une console, divisée en plusieurs cadres. Celui qui nous intéresse est le cadre du milieu dans la partie gauche de la fenêtre. L'agrandir en « tirant » son sommet vers le haut puis cliquer sur l'un des codes à 2 chiffres qu'il contient et presser **Ctrl+G**.

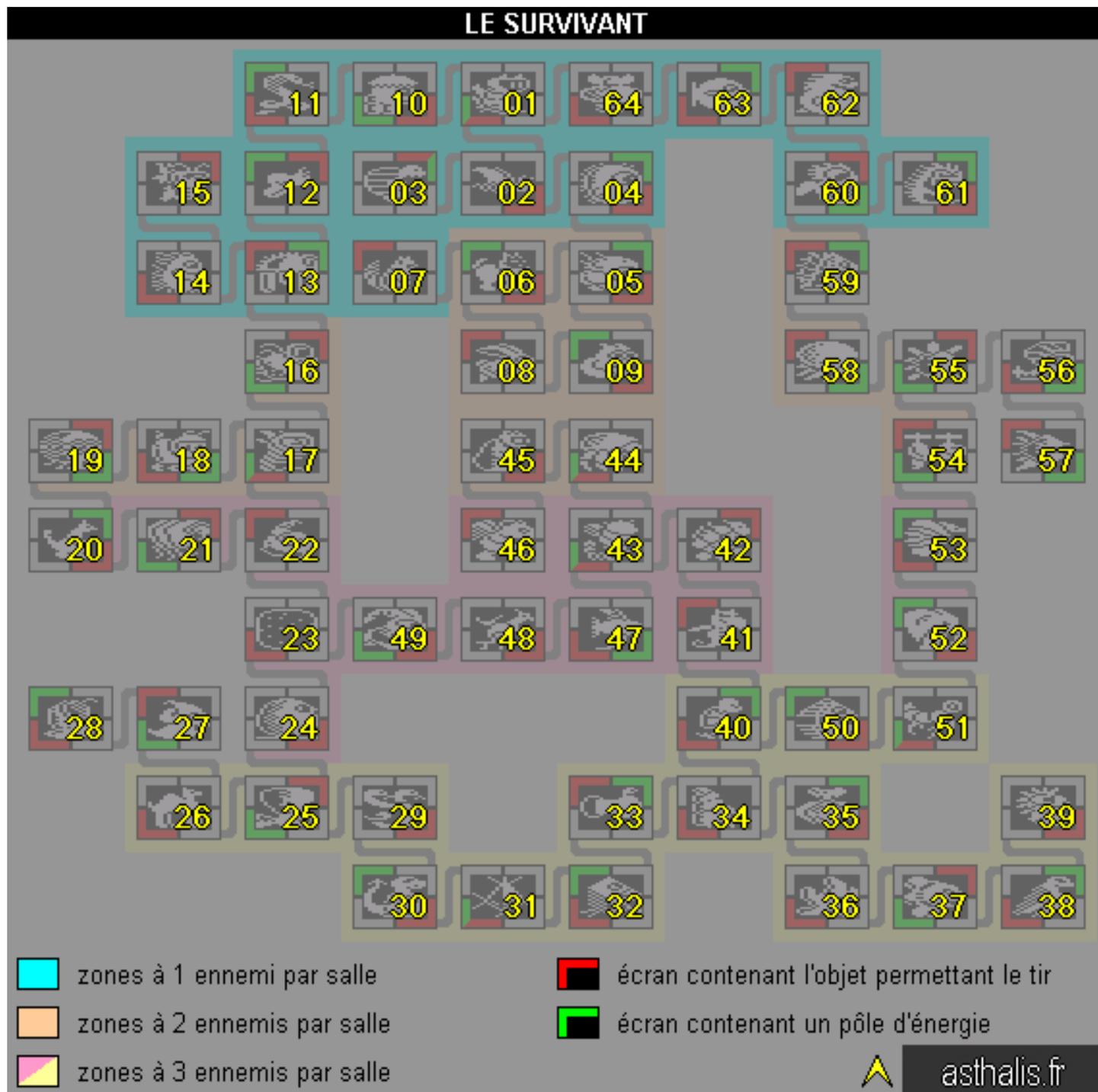
Une nouvelle fenêtre s'ouvre (image ci-dessus) et demande d'entrer une adresse en base hexadécimale. Cette adresse correspond à l'emplacement d'une variable dont il faudra changer la valeur pour se débarrasser du bug correspondant (chaque code et chaque nouvelle valeur vous sont indiqués plus loin dans ce guide). Entrer l'adresse et valider par **OK**. L'émulateur retrouve l'emplacement de la variable et surligne sa valeur.

Remplacer cette valeur par celle indiquée dans ce guide puis refermer la fenêtre de la console. La collision parasite qui empêchait le joueur de progresser dans le jeu n'est plus active !



3. CARTE DU JEU ET REPERAGE

La carte ci-dessous représente l'intégralité des salles du jeu, groupées en zones de 4 salles disposées en carré et communiquant entre elles.



Pour faciliter le repérage des salles, j'ai numéroté ces zones de 4 écrans dans l'ordre que j'ai personnellement suivi pour terminer le jeu (mais qui n'est pas le seul possible).

La silhouette des ennemis de chaque zone est également rappelée sur la carte.

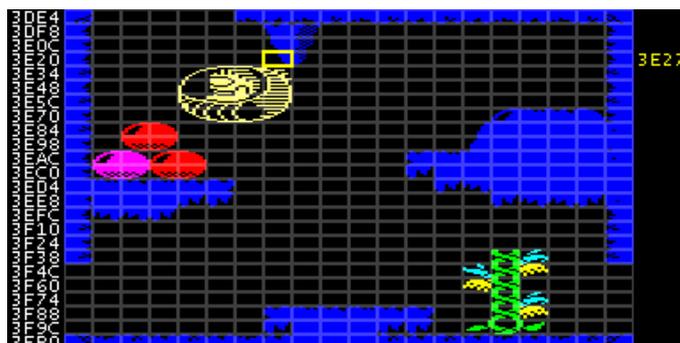


4. DETAIL DES BUGS DE COLLISION

Zone 3 (salle inférieure droite)

Une stalactite empêche le passage de la soucoupe vers la salle supérieure. Le joueur ne peut pas capturer les derniers ennemis de la zone et ne peut donc pas la terminer.

Changer la valeur de la variable **3E27** de **01** à **40**.



Zone 15 (salle supérieure gauche)

Une stalactite empêche le passage du joueur vers l'objet final. Le joueur ne peut donc pas terminer la zone.

Changer la valeur des variables **3E4E** et **3E4F** de **01** à **40**.



Zone 27 (salle inférieure droite)

L'extrémité de l'arbre empêche la soucoupe de descendre dans la fosse de droite et impose d'y aller à pied pour récupérer la clé. Une fois en bas, le personnage ne peut plus remonter (il se cogne contre l'extrémité de l'arbre) et le joueur se retrouve donc bloqué.

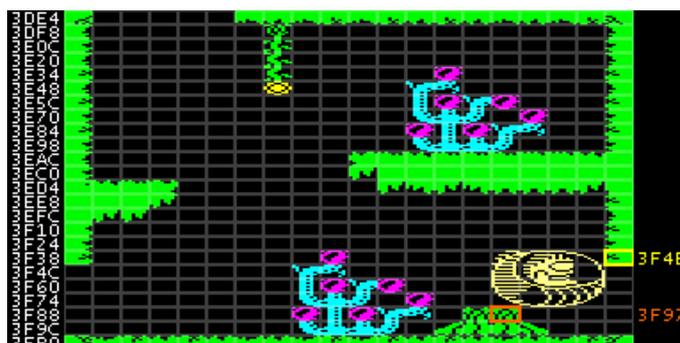
Changer la valeur des variables **3EF7** et **3F0B** de **04** à **40**.



Zone 31 (salle inférieure droite)

Un cratère fait obstacle au passage à la navette pour rejoindre la zone suivante. Le joueur se retrouve donc bloqué.

Changer la valeur des variables **3E4B** et **3F97** de **04** à **40**.





Zone 51 (salle inférieure gauche)

La stalactite empêche le joueur d'accéder à la plate-forme par la droite ou d'en redescendre par ce même côté. La navette ne peut accéder à cette plate-forme par la gauche à cause de la stalactite de gauche et l'étroitesse de la fosse où se trouve l'objet permettant impose d'y descendre à pied. Lorsque le personnage saute pour en ressortir, il se retrouve coincé sur la plate-forme supérieure et, dans l'impossibilité de rejoindre sa soucoupe, il ne peut terminer la zone.

Changer la valeur des variables **3E51** et **3E52** de **04** à **40**.



Précisions importantes

Sachant que l'ensemble des variables définissant les obstacles de chaque salle est remis à jour à chaque changement de salle, chaque « collision parasite » sera de retour :

- si le joueur quitte la salle « à problème » puis y retourne
- si le joueur affiche l'écran de bilan (celui où apparaît le parchemin à compléter) avant de poursuivre sa partie
- si le joueur charge ou enregistre une partie

5. REMERCIEMENTS

à Ere Informatique, auteur du **Survivant**

à la **WinAPE team**, auteur de l'émulateur **WinAPE**

www.winape.net

Au site **CPC-Power** pour la méthode de résolution des bugs de collision

www.cpc-power.com