



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. ENVIRONNEMENT DU JEU.....	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Principe de libération d'une zone.....	4
Ecran de bilan.....	4
Sauvegarde et rechargement.....	4
Archivage du score.....	5
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE.....	6
Interface de MAME.....	6
Déplacements.....	6
Entrée/sortie de navette et tir.....	6
Bilan et abandon.....	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document 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 pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

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. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

L'Ange de Cristal est un jeu de plateforme/labyrinthe jouable uniquement en solo. Le joueur est représenté par un personnage se déplaçant à pied où dans une navette, dont la mission est de reconstituer un parchemin sacré en libérant une à une des zones aux mains de créatures ennemies.



Architecture

Le jeu propose un grand nombre d'écrans dont la majorité sont regroupés en groupes de 4 écrans disposés en carré et communiquant entre eux par des ouvertures.

Lorsque le joueur a libéré une zone de 4 écrans, il peut rejoindre une ou plusieurs nouvelles zones via des écrans de transition.



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 résumé (accessible par une touche, voir plus loin) 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 perd de l'énergie si son personnage entre en contact avec un ennemi ou certains éléments de décor. Un son de plus en plus grave lui rappelle quand son énergie décline. La bordure noire de l'écran de jeu devient de la même couleur que le décor 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 (voir ci-contre) dans l'un des 4 écrans de la zone.

Ensuite, toujours à pied, il doit tirer sur le ou les ennemis 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).



En parallèle à l'élimination des ennemis de la zone, le joueur doit récolter un objet plus petit (ayant souvent l'apparence d'une clé, voir ci-contre) servant à ouvrir les portes permettant de rejoindre les zones suivantes.



Lorsque tous les ennemis ont été neutralisés et la clé récoltée, le joueur doit récolter un dernier objet de grande taille (voir ci-contre) qui officialise la libération de la zone, rétablit l'énergie du joueur à son maximum et ajoute une parcelle supplémentaire au parchemin sacré 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.



Ecran 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, 64 en tout).

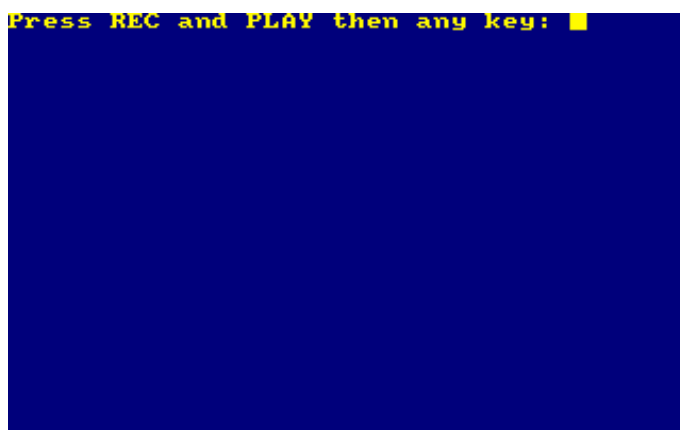
Au bas de l'écran sont rappelés les objets que détient le joueur pour la zone en cours, l'apparence de ses ennemis (si au moins l'un d'eux a été capturé), le temps passé depuis le début de la partie et le score.



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.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 23 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (12 caractères).





3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

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**



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.



Entrée/sortie de navette et tir

Le joueur utilise le bouton **action** pour quitter sa navette ou y remonter (si la navette est au sol et que son personnage la touche) ou, si le personnage est suffisamment éloigné, à pied et armé, pour tirer sur l'ennemi, même en cours de saut ou de chute.

Le projectile du tir part du côté où est tourné le personnage et légèrement vers le bas. Il peut ricocher sur le décor et disparaît après quelques secondes.



Bilan et abandon

Le joueur utilise le bouton **résumé** à tout moment pour basculer sur l'écran de résumé et mettre le jeu en pause.

Il peut aussi utiliser la touche **abandon** pour abréger une partie en cours et rejoindre le tableau des scores, où il peut entrer son nom si son total établi au moment de l'abandon est suffisant.

