



UC 90.001  
Unité centrale



MK 90.090  
Lecteur-enregistreur  
de programmes



EM 90.016  
Extension  
mémoire  
CC 90.232  
Contrôleur de  
communication  
CJ 90.101  
Contrôleur de  
jeux



PR 90.040  
Imprimante thermique



CU 90.715  
Lecteur et contrôleur  
de disquettes



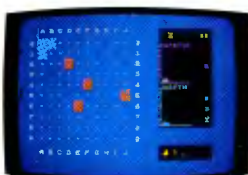
● **Système minimum.**



1 joueur: une population  
"artistique".



2 joueurs: la lutte pour  
la vie.



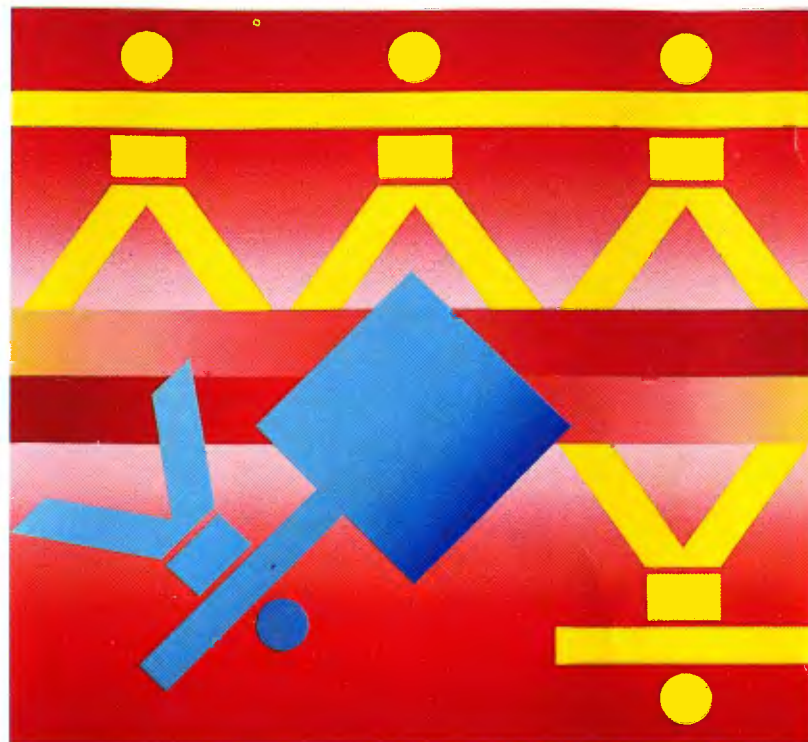
Résultats et score.

## SURVIVOR

Jeu de stratégie  
Dès 12 ans  
1 ou 2 joueurs  
14 niveaux de difficulté  
Clavier + crayon optique

### BUT DU JEU

Développer au maximum sa population  
à l'aide de cellules reproductrices, et faire  
mourir la population de son adversaire.



## SURVIVOR

41.0003



De cette notice, cassette ou cartouche protégée par ©,  
toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen que ce soit :  
électronique, électrique, magnétique, optique laser, acoustique, impression,  
ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir  
est strictement interdite sous peine de poursuite.  
Copyright © 1983 by VIFI INTERNATIONAL  
17 rue d'Uzès 75002 PARIS.  
Composition, photogravure, impression  
SEDAG - 5 rue de Pontoise - 75005 PARIS



## BUT DU JEU

### ● Seul :

Le joueur doit essayer de faire durer et se développer le plus longtemps possible, la population qu'il a créée au départ en plaçant dans une grille des cellules qui donnent naissance à d'autres cellules.

### ● A 2 joueurs :

Chaque joueur essaie à la fois de développer au maximum sa population en plaçant des cellules reproductrices, et de faire mourir la population de son adversaire. Les deux populations évoluent à l'intérieur de la même grille.

## PRINCIPES

- Le joueur choisit un mode de jeu : seul ou contre un adversaire.

### a) Seul :

Il place au départ le nombre de cellules de son choix dans la grille. A son signal, la population va ensuite évoluer automatiquement, en créant des cellules et en perdant successivement, selon certaines règles de reproduction.

La partie s'arrête :

- Soit lorsque la population est stabilisée (ne donne plus naissance à d'autres cellules et n'en perd plus aucune) ;
- Soit lorsque toutes les cellules ont disparu ;
- Soit si le joueur le souhaite.

### b) A 2 joueurs :

Ils choisissent un niveau de difficulté de 1 à 14.

Ces niveaux déterminent l'existence de cellules stériles (qui ne se reproduisent pas) et/ou celle de cases empoisonnées (qui tuent les cellules qui les entourent).

A tour de rôle, chaque joueur place une cellule supplémentaire pour développer sa population (ces cellules se reproduisent selon des règles précises, expliquées plus loin).

Le joueur gagnant est celui qui a réussi à maintenir sa population en vie, alors que celle de son adversaire est morte (1 ou 0 cellule).

## PRÉPARATION DU JEU

Pour passer de la page de présentation au jeu lui-même, le joueur appuie sur la barre d'espace située en bas du clavier.

### Choix du mode de jeu

- Le joueur a le choix entre deux modes de jeu : seul ou à 2 joueurs.

*Ce choix se fait à l'apparition sur l'écran de :*



- Le joueur répond en tapant au clavier soit le chiffre **1** pour jouer seul, soit le chiffre **2** pour jouer contre un adversaire.

### a) Seul

*Apparaît sur l'écran :*



- Le joueur tape son prénom au clavier. S'il fait une faute d'orthographe, il utilise la touche **←** pour revenir en arrière et corriger la lettre en question. La touche **→** lui permettant d'aller dans l'autre sens.

- Puis il tape sur **ENTRÉE**.

### b) A 2 joueurs

*Apparaît sur l'écran :*



- Le joueur n° 1 tape son prénom au clavier.
- Puis, il appuie sur **ENTREE**.
- Le joueur n° 2 tape alors son prénom et appuie sur **ENTREE**.
- Les joueurs choisissent qui commence la partie : pour le joueur n° 1, appuyer sur **ACC** ; pour le joueur n° 2, appuyer sur la barre d'espacement.

Puis, les joueurs choisissent un niveau de difficulté lorsqu'apparaît sur l'écran :



- Ils tapent un nombre entre **1** et **14** ; les niveaux de jeu étant les suivants :

NIVEAUX	JEU	Nb cellules stériles	Nb cases empoisonnées
1	Jeu normal	0	0
2	Jeu avec cellules stériles	3	0
3	Jeu avec cellules stériles	5	0
4	Jeu avec cellules stériles	7	0
5	Jeu avec cellules stériles	9	0
6	Jeu avec cases empoisonnées	0	1
7	Jeu avec cases empoisonnées	0	2
8	Jeu avec cases empoisonnées	0	3
9	Jeu avec cases empoisonnées	0	4
10	Jeu avec cases empoisonnées	0	5
11	Jeu avec cellules stériles + cases empoisonnées	3	1
12	Jeu avec cellules stériles + cases empoisonnées	5	2
13	Jeu avec cellules stériles + cases empoisonnées	7	3
14	Jeu avec cellules stériles + cases empoisonnées	9	4

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur voit apparaître sur l'écran :



### Généralités

**Le joueur place une cellule à la fois sur la grille :**

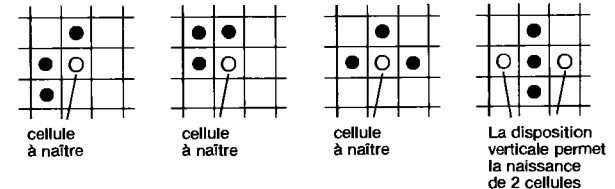
- Soit il en tape les coordonnées (1 lettre et 1 nombre) sur le clavier.
- Soit il pointe directement l'emplacement choisi sur la grille au moyen du crayon optique.

La cellule s'affiche automatiquement.

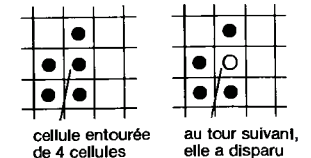
### Reproduction des cellules

Une population (ou génération) de cellules se reproduit ou meurt selon les principes suivants :

- 3 cellules voisines donnent naissance à une nouvelle cellule.



- Si une cellule a plus de 3 cellules pour voisines, elle meurt d'étouffement et disparaît au tour suivant.







- Si une cellule a seulement 1 cellule ou aucune cellule pour voisine, elle meurt d'isolement et disparaît au tour suivant.

Sur le tableau noir, le nombre de cellules vivantes s'inscrit à chaque tour, et l'histogramme (courbe de développement de la population) se dessine et évolue également.

### a) Seul



- Le joueur place à la suite un nombre de cellules de son choix dans la grille de jeu.
- Il peut en effacer une ou plusieurs en cas d'erreur : soit il tape **EFF** sur le clavier, puis les coordonnées de la cellule à supprimer ; soit il pointe directement sur la grille la cellule avec le crayon optique.
- Lorsqu'il a terminé le placement de ses cellules, il appuie sur **ACC**. Il voit sa population se transformer d'elle-même au fur et à mesure de la reproduction et de la mort des cellules.
- Si la population touche un ou plusieurs bords de la grille, son développement sera limité, puisqu'elle aura moins de cases voisines pour assurer sa reproduction.
- Pour arrêter momentanément la croissance de sa population, le joueur appuie sur **STOP**. Il peut alors la déplacer et l'installer à un autre emplacement de la grille, en utilisant les 4 touches du clavier :
- Pour relancer le jeu, il appuie sur **ACC**    
- Pour arrêter la partie en cours, le joueur appuie 2 fois de suite sur **STOP**. Il peut alors programmer une autre partie ou s'arrêter de jouer.

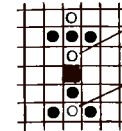
### b) A 2 joueurs



- Sur l'ardoise apparaît un symbole de la même couleur que le prénom du joueur qui commence la partie.
- Ce joueur place une première cellule sur la grille.
- Puis apparaît sur l'ardoise un symbole de la couleur de l'autre joueur. Il place à son tour une cellule.
- Quand les 2 joueurs ont placé chacun 3 cellules, c'est le point de départ de leur population respective.

- Les joueurs placent ainsi chacun à leur tour une cellule sur la grille, et, après chaque coup, les populations vont évoluer : sur le tableau noir s'inscrit le nombre de cellules vivantes pour chaque population dans la couleur de chaque joueur, ainsi que l'histogramme de chaque population.
- La partie s'arrête lorsqu'un joueur a réussi à maintenir sa population en vie et à faire mourir celle de son adversaire (0 ou 1 cellule), ou lorsqu'un joueur appuie sur **STOP**.
- Pour les niveaux de jeu 2 à 5 inclus, l'ordinateur affiche sur la grille, dès le début de la partie, des cellules stériles (matérialisées par un point noir) : elles ne permettent pas la reproduction, mais on peut placer une cellule à leur emplacement.

- Pour les niveaux 6 à 10 inclus, l'ordinateur affiche des cellules empoisonnées (matérialisées par un carré rouge) : le joueur ne peut placer de cellule à leur emplacement, mais il peut en placer sur les cases voisines (lors du développement des populations, des cellules peuvent aussi naître sur ces dernières). Attention, au tour suivant, les cellules placées sur ces cases mourront.



Cette cellule va naître et disparaître immédiatement  
Celle-ci va mourir au tour suivant, mais permet de permettre en même temps la naissance de celle située dessous.




## Résultats et score

### a) Seul


 Le tableau indique :

- Le nombre de cellules qui comporte la population lorsqu'elle est stabilisée (qu'elle ne peut plus continuer à se développer ou à diminuer) ;
- Le temps mis par cette population pour se stabiliser ou disparaître.

### b) A 2 joueurs

- Sur le tableau, l'astérisque \* correspond à la partie qui vient d'être jouée. Il figure au dessus du score du gagnant de la partie.
- La coupe  figure en dessous du score le plus élevé obtenu par l'un des 2 joueurs. (Score = nombre de cellules de sa population).
- Dans le cas où les 2 joueurs sont à égalité, la coupe n'apparaît pas.

## Nouvelle partie ou arrêt du jeu

Sur l'ardoise apparaît :  ?

- Si le joueur veut refaire une partie et changer de mode de jeu, il appuie sur **ACC**. Il revient au point de départ, choisit le mode et le niveau de difficulté.
- Si le joueur conserve le même mode de jeu, il appuie sur la barre d'espacement et choisit qui commencera la partie.
- Si il veut s'arrêter de jouer, il appuie sur **STOP**.