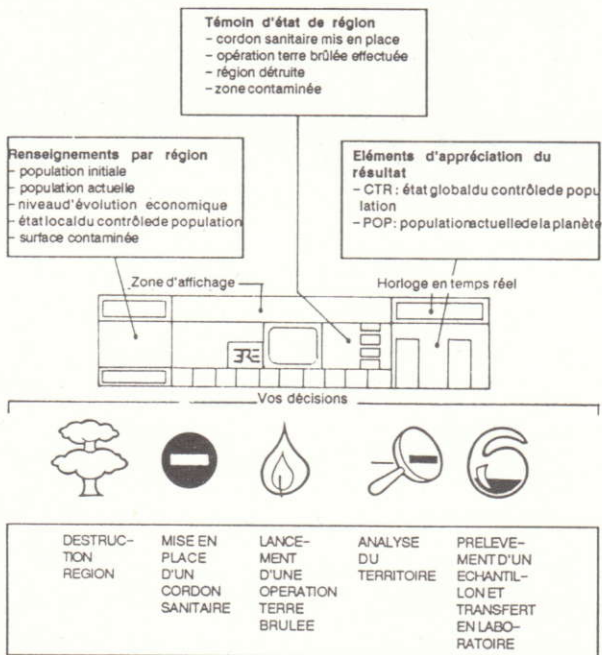


Contamination

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

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'apprécient 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 essaiera 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 $(n \text{ éléments} - 2)$ 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