

**AMSTRAD/SCHNEIDER**

**464/664/6128**



**AUTEURS/AUTHORS/AUTOREN**

**Serge & Ludovic Hauduc**

**Jacques Hemonic**

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support magnétique dans son étui après utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.

S'il s'agit d'une cassette, de nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

You have just purchased an ERE INFORMATIQUE program. Thank you !

We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

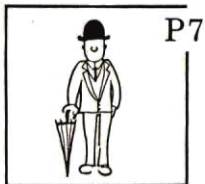
If the program is on a cassette, then clear regularly the reading head of the tape recorder with tissue paper soaked in 90° Alcohol or a branded head cleaner.

Sie haben soeben ein ERE INFORMATIQUE Programm erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen.

Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes auf's Beste nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch in dem magnetischen Feld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern.
- den Datenträger nach dem Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Bei Benutzung eines Kassettenspieler regelmäßig die Köpfe des Kassettenspieler mit einem in Alkohol getränkten Wattestäbchen zu säubern.



**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

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.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt. Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.





# FRANÇAIS



## *CHARGEMENT: RUN"ERE*

Loin, très loin de tous les mondes humainement imaginables, aux confins de l'univers, bien au-delà de l'extrême pointe méconnue de la 48ème galaxie où tant de vaisseaux ont disparu sans espoir de retour, SRAM, obscure planète du 3ème système, poursuit sa course silencieuse.

En surface, tout paraît calme. Une molle brise d'automne agite les branches des alcooliers au fruit recherché quoique dangereux, et les quintipodes trottaient dans les champs de quartz qu'égayaient çà et là, les fluorescences des bouquets d'uranium.

Toutefois, cette paix apparente ne se reflète en rien dans le cœur des habitants de SRAM. Leur roi, Egres IV, les princes Civodul et Salocin, toute la famille royale, croupissent sous le temple des deux lunes, dans des geôles aveugles suintant l'ammoniac et l'ordure.

Cinomeh, le grand prêtre, a pris le pouvoir.

Partout règnent la terreur et l'arbitraire, toutes les bouches se sont tues, les opposants courbent le dos et rentrent la tête dans les épaules.

Et pourtant, la résistance existe. L'Ermite, descendant d'une branche parallèle de la famille royale, a conjugué sa force avec celle de la sorcière EDUALC pour rechercher un libérateur. Une sélection difficile, menée secrètement, a déjà éliminé des dizaines de candidats. Aucun n'eut été capable de déjouer tous les pièges de Cinomeh.

Il y eut une période d'abattement, pendant laquelle l'Ermite désespéra de trouver son héros. Mais un jour la sorcière releva la tête de son chaudron, et le nom qu'elle cria, les yeux brillants de joie, c'était le vôtre.

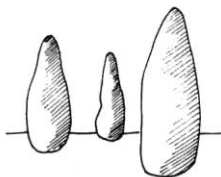
Commencèrent alors les longues invocations nocturnes qui devaient vous dématérialiser peu à peu afin de vous arracher à la terre et de vous transférer, atome par atome, sur SRAM. L'opération a duré un mois. A la fin, vous étiez mystérieusement épuisé, mais à présent, le transfert est terminé : sur terre, il n'y a plus rien de vous, et vous voici, sur SRAM, à pied d'œuvre.

Pour vous déplacer, les points cardinaux sont nécessaires (Nord, Sud, Est, Ouest), leurs initiales sont suffisantes. Mieux, les flèches les remplacent avantageusement.

Attention, la mort rôde partout. Méfiez-vous de ce que vous dites ou de ce que vous faites.

Le langage classique des jeux d'aventure peut être utilisé : exemple : "Lire pancarte" ; mais vous pouvez conjuguer vos phrases : exemple : "Je lis la pancarte".

Il sera exceptionnel que le jeu ne vous comprenne pas. (Dans ce cas, essayez d'autres mots ou d'autres verbes, il vous le précisera). Bonne chance.





# ENGLISH



## *LOADING : RUN~ERE*

Somewhere in the far-flung reaches of the universe, farther than men have travelled even in imagination and well beyond the uncharted limits of the 48th galaxy where so many star-ships have ventured only to disappear without trace, lies SRAM, obscure planet of the 3rd system.

On the surface everything seems calm. A lazy autumn breeze sways the liquor trees with their prized and dangerous fruit ; small 5-legged animals scamper in the quartz fields where clumps of fluorescent uranium glow and shimmer.

There is no such peace in the heavy hearts of SRAM's inhabitants. Their king Egres IV, the princes Civodul and Salocin and the entire royal family huddle helpless beneath the Temple of the Two Moons, in jails where the pitch-darkness reeks of ammonia, filth and despair.

The High-Priest Cinomeh has taken power. Terror and cynical injustice reign supreme.

No one speaks his mind for even the mildest opposition is ruthlessly crushed.

And yet, there is resistance. The Hermit, in whose veins flows royal blood, joined forces with the witch Edualc to find a saviour. A difficult and secret search began. Scores of candidates were tested and found wanting. None could overcome the cunning traps laid by Cinomeh.

Long did the Hermit despair of finding a worthy hero. But one day the witch looked up from her bubbling cauldron. Her eyes shining with joy, she cried a name. And that name was yours.

So began the long nightly invocations which would gradually dematerialize you, finally tearing you atom by atom from Earth to SRAM. The process has taken a month to complete. Towards the end you were staggering with exhaustion. Now, however, the transfer is finished. Nothing of you is left on Earth. You have come to this, the planet of SRAM. Your work begins.

To move, you will need to use the 4 cardinal points (North, South, East, West) - their initial letters are enough. Or you can use the keyboard arrows.

Death is everywhere, so be careful of what you do and say.

Traditional Adventure-game language may be used : e.g. "read sign" ; but you can also make fuller sentences : e.g. "I read the sign".

In very exceptional cases, the game may not understand a particular verb or noun. If that happens, try using other words.

Good luck !







# DEUTSCH



## *AUFLADEN : RUN\*ERE*

In der unermesslichen Weite des Weltalls, an der äußersten Grenze des Universums, Lichtjahre von den uns bekannten Planetensystemen entfernt ; wo schon so viele Raumschiffe ohne Hoffnung auf Wiederkehr verschollen sind, dort liegt er, der obskure Planet des 3ten Systems, SRAM, lautlos seine Laufbahn verfolgend.

Auf seiner Oberfläche erscheint alles ruhig. Eine zarte Herbstbrise streicht über die Zweige des Alkoholbaumes, dessen Früchte begehrt aber äußerst gefährlich sind. Kleine Fünffüßler gleiten über die Quarzfelder hinweg, die hier und da von schimmernden Uraniumkristallen aufgeheitert werden.

Doch dieser Frieden spiegelt sich nicht in den Herzen der Bewohner SRAMs wieder. Ihr König, Egres IV, die Prinzen Civodul und Salocin, die ganze königliche Familie krepieren allmählich unter dem Tempel der 2 Sonnen vor sich hin, in ihren von Ammoniakgestank und Müll durchdrängten Verliesen.

Der Hohepriester Cinnomeh hat die Macht an sich gerissen.

Überall herrscht der Terror und die Willkür. Die Opposition wurde zum Schweigen gebracht. Gedeemütigt und mißhandelt vegetieren sie ohne jeglichen Anspruch auf Würde.

Trotzdem existiert ein Widerstand.

Ermite, der Einsiedler, in dessen Adern königliches Blut fließt, hat seine geballte Kraft mit der der Hexe EDULAC vereinigt, auf der Suche nach einem Erlöser. Eine schwierige Auslese hat begonnen. Ausgeführt im Geheimen, hat sie schon einige Dutzende von Kandidaten ausgeschlossen... Keinem gelang es bisher den Fallen Cinnomehs zu enttrinnen.

Es gab Phasen, in denen Ermite die Hoffnung auf einen Befreier aufgegeben hatte. Aber eines Tages erhob die Hexe über ihrem Zauberkessel ihr Haupt. Mit funkelnden Augen verkündete sie einen Namen, den Namen des Auserwählten. Es war der Deinige.

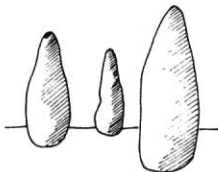


Von dort an begannen nun die mühsamen, nächtlichen Beschwörungen, die Dich Schritt für Schritt dematerialisieren sollten. Atom für Atom der Mutter Erde entreißend für deine Mission auf SRAM. Der Vorgang dauerte über einen Monat. Am Ende warst Du völlig erschöpft, aber nun endlich ist der Transfer abgeschlossen : auf der Erde ist nichts mehr von Dir übriggeblieben. Es gibt kein Zurück. Um dich zu bewegen brauchst Du vier Himmelsrichtungen (Nord, Süd, West, Ost), die Anfangsbuchstaben sind ausreichend. Oder benutze die Richtungspfeile des Keyboards. Vorsicht der Tod lauert überall ! Nimm Dich in acht vor dem was Du sagst und tust !

Die herkömmliche Programmiersprache kann verwendet werden : z.B. : "Lese den Text" ; aber du kannst auch Deine Sätze vereinen : z.B. : "Ich lese den Text."

Es wäre ungewöhnlich, falls Dich die Maschine nicht verstehen würde. (In diesem Falle versuche es mit anderen Worten).

Viel Glück



# NOTES/NOTIZEN



# GARANTIE / GUARANTEE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

If, in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return the cassette (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

Sollte, dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

**NOM / NAME :**

.....  
**Adresse / Address / Adresse :**

.....  
**Code postal / Post code / Postleitzahl :**

**Ville / Town / Stadt :**

.....  
**Marque de votre ordinateur / Mark of your computer / Ihr Computer :**

.....  
**Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Computer) :**

**Magnétophone utilisé / Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder :**

.....  
**Nom du logiciel / Name of software product / Name des Programmes :**

.....  
**Date d'acquisition / Date of purchase / Kaufdatum (Programm) :**

**Problème rencontré / The problem encountered / Problembeschreibung :**

.....  
**Date / Datum :**

**Cachet du Revendeur / Dealer's stamp**

.....  
**Händlerstempel :**





**Serge HAUDUC**

Ce Rouennais, né en 1947, père de trois enfants (Ludovic, 16 ans, Nicolas, 11 ans et Hélène, 18 mois), découvre l'informatique en 1982. Il se passionne pour la philatélie, la photo et surtout le jardinage biologique. Entre deux semis et un compostage, il programme et anime avec Jacques Hémonic un club informatique des plus dynamiques.

**Ludovic HAUDUC,**

Né en 1969, fils de Serge, ce lycéen découvre l'informatique avec le ZX 81, le graphisme avec feu l'extraordinaire Electron BBC de Acorn et le langage machine avec Amstrad. Pour SRAM, il développe la présentation animée, un compacteur graphique et un générateur de sprites. Il a déjà édité seul chez un premier éditeur un utilitaire graphique (Ludessin). Il aime le cinéma, la lecture, la musique et sa ville : ROUEN.

**Jacques HEMONIC**

Né en 1960 à Pontivy sous le double signe des Gémeaux et du Rat chinois, il n'en reste pas moins breton : son esprit vif et sa santé exceptionnelle, il les doit aux crêpes de sarrasin dont il raffole. Au désespoir de ses proches, il se passionne pour l'informatique et préside aux destinées d'un club micro. Programmeur de nuit, il ne parvient à travailler que dans son antre obscur envahi de listings et de cendriers débordants tandis que la musique couvre les cris de douleur des touches de son clavier.



**Serge HAUDUC**

Born in 1947 and lives in Rouen. This father of three (Ludovic, 16, Nicolas, 11 and Hélène, 18 months) discovered computers in 1982. He's interested in stamps, photography and above all organic gardening. When not inspecting his compost heap, Serge programs and runs a lively computer-user's club with Jacques Hémonic.

**Ludovic HAUDUC**

Born in 1969 (he is Serge's son), Ludovic discovered micro-computers with a ZX 81, graphics with the extraordinary Electron BBC by Acorn and machine code with Amstrad. He developed the animation for SRAM's introduction, its graphic compactor and a sprite generator. He has already had a graphics utility (Ludessin) published. He likes cinema, reading, music and his home-town : Rouen.

**Jacques HEMONIC**

Born at Pontivy in 1960 under the signs of Gemini and the Chinese Rat, he is none the less a dyed-in-the-wool Breton. He owes his exceptional health and intelligence to his beloved Breton buckwheat cakes. Much to his family's horror he got interested in micro-computing and now runs a users' club. A night-time programmer, Jacques does his best work up in his smoke-filled lair, surrounded by print-outs and overflowing ashtrays, the music up loud to drown the agonized protests of an over-worked keyboard.



**Serge HAUDUC**

1947 in Rouen geboren, Vater von 3 Kindern (Ludovic 16, Nicola 11, Hélène 18 Monate), der die Informatik 1982 entdeckte. Er begeisterte sich für die Philatelie, das Photographieren und insbesondere für die organische Gartenarbeit. Wenn er nicht gerade in seinem Garten herumwühlte, plante und verwirklichte er mit Jacques Hémonic einen aktiven Informatik-Club.

**Ludovic HAUDUC**

1969 geboren, Sohn von Serge Hauduc, entdeckte die Micro-Computer durch den ZX 81. Er entwickelte ein Schriftbild durch das außergewöhnliche Elektron BBC von Acorn und eine Maschinensprache mit Amstrad. Für SRAM verwirklichte er die lebhaftige Anordnung, den graphischen Kompaktor, und den Figurengenerator (Ludessin). Er mag das Kino, die Lektüre, die Musik und seine Stadt : Rouen.

**Jacque HEMONIC**

1960 in Pontivy unter dem zweideutigen Sternzeichen Zwilling und der chinesischen Ratte geboren, vor allem aber ein eingefleischter Breton : Seinen lebhaften Geist und seine hervorragende Gesundheit verdankt er seinen heißgeliebten aus Buchweizen gebackenen Pfannkuchen. Gegen den Willen seiner Angehörigen widmete er sich der Informatik und leitete das Geschick eines Informatik-Clubs Nachts programmierend, gelang es ihm nur in seinem finsternen Schlupfwinkel zu arbeiten, überhäuft von Papier und überquellenden Aschenbechern, die Musik so laut das sie das Ächzen seiner übermüdeten Klaviertastatur überdeckte.