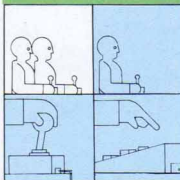


ARCADE-AVENTURE



Sky Hunter : le monde de Zégon

Délivrez votre ami et retrouvez l'épée de Minta dans le monde luxuriant de Zégon.

Roland Lasource

Il était une fois, il y a de cela bien longtemps, perdue au fin fond d'une lointaine galaxie, une très pacifique planète nommée Zégon. Penjal, le Grand Sage, régnait sur ce pacifique royaume en tentant d'apporter le plus grand bonheur à ses sujets en gardant des relations amicales avec les seigneurs du voisinage. Le symbole de son pouvoir était l'épée de Minta, transmise de génération en génération dans son impériale famille. Pourtant, le poids des ans s'accumulant, Penjal prit quelques décisions maladroites qui firent naître quelques mécontentements dans le peuple aussitôt exploités par un groupe de courtisans fourbes et ambitieux qui ne rêvaient que de prendre le pouvoir. Ils déclenchèrent une insurrection et, en quelques semaines, s'emparèrent de l'épée de Minta et du pouvoir par la même occasion. Sur toute la surface de la planète furent installés des postes de garde avec des sentinelles filtrant le passage des personnes peu sûres. Penjal gardait la vie sauve mais restait assigné à résidence dans son palais. En quelques mois, le paradis de Zégon venait de se transformer en enfer...

Sauver Ruffan

Parmi les putschistes, il y avait Ruffan, votre ami d'enfance, à vous, Hunter. Ruffan était un garçon honnête, droit mais hélas influençable. Après avoir rejoint le camp des opposants, il avait été fait prisonnier par la garde impériale de Penjal. Malgré toute la haine qui vous dresse contre les sanguinaires révolutionnaires, vous ne pouvez laisser Ruffan croupir dans les geôles du palais. En période de paix il aurait été facile d'aller négocier sa libération,



mais en ces temps troublés, personne ne peut dire où se trouve l'ex-empereur. De plus, il est extrêmement dangereux de laisser traîner sa carcasse dans le pays, à cause des sentinelles qui ne laissent plus passer personne.

Votre mission

Malgré tous ces dangers, vous allez vous lancer à la recherche de Penjal, à bord d'un char de combat. Dans un premier temps il faudra découvrir la cachette de Penjal. Ensuite, vous négociez la libération de votre ami en échange de l'épée de Minta.

Premières icônes

La gestion se fait entièrement par icônes choisies au clavier ou au joystick. Pour les faire défiler, il suffit d'utiliser les touches fléchées ou bien, manoeuvrer la manette de gauche à droite. Pour valider, on appuie sur la barre d'espace ou sur le bouton de feu. Vous trouverez bien évidemment des icônes

pour le déplacement : les cônes pointe en haut (nord) et en bas (sud) ainsi que les flèches gauche (ouest) et droite (est). La pince ouverte avec un objet tenu représente l'action de poser quelque chose, tandis que la pince fermée représente l'action de le prendre. Le point d'interrogation indique que vous voulez dialoguer avec la personne qui vous fait face (il est donc inutile d'engager cette action s'il n'y a personne dans votre champ de vision). Les trois losanges représentent votre désintégréateur, qui, une fois actionné, pulvérise à jamais ceux qui se trouvent devant vous. Cette désintégration demande en contrepartie une grande dépense d'énergie.

Qui va là

Les sentinelles, quant à elles, bloquent malheureusement votre système de mise à feu et vous obligent à les combattre avec un simple laser à moyenne portée... Le seul moyen de les passer est de les détruire. Visez vite et bien sur les androïdes sentinelles qui volent

Un des frères Kante, inévitables crapaud.



Lui, du muscle et très peu de cervelle !

- 1) Attention à cette "beauté" un peu trop fatale !
- 2) Une porte blindée à désintégrer.
- 3) Dépêchez-vous de prendre cette grenade

Photo 1



autour du char à grande vitesse. A l'aide des touches fléchées ou du joystick vous placez le viseur du laser et vous déclenchez le tir en appuyant sur la barre d'espace ou le bouton de feu. Les phases de combat peuvent momentanément être interrompues et reprises en appuyant respectivement sur les touches <ESC> et <TAB>.

Poser, déposer

Après avoir choisi l'action que vous désirez, la fenêtre située juste à droite deviendra active et visualisera l'objet à prendre ou à laisser. Pour choisir l'objet, faites défiler vos possessions avec les flèches gauche droite (ou le joystick) et validez avec la barre d'espace (ou le bouton de feu). Les deux dernières icônes, les disquettes, concernent les opérations de sauvegarde (flèche vers le bas) et le chargement de la partie précédemment sauvee (flèche en haut). Quand vous voudrez sauvegarder une partie, le programme vous demandera un code d'identification qui n'est rien d'autre



qu'une lettre de A à Z (attention, ce sont des majuscules : utilisez donc impérativement la touche <SHIFT> suivie de la lettre).

Gardez le contrôle

Votre écran visualisera l'intérieur de votre char avec un grand demi-cercle central qui est le cockpit et qui présente l'endroit où vous vous trouvez, le pays de Zégon. En haut à gauche, vous voyez le profil de votre char et au-dessus, l'indication de votre niveau

Photo 2



de protection. Ce cadran est à surveiller en permanence car, s'il vient à s'épuiser, vous aurez failli à votre tâche. En haut à droite de la vue extérieure se trouve la réserve de munitions. Chaque missile affiché est l'équivalent de dix tirs qui vous permettront de combattre les sentinelles. En bas, et de gauche à droite, vous trouverez les icônes précédemment décrites, l'indi-

cateur de fuel au centre (un char sans fuel est comme un poisson sans eau, il ne vit pas très longtemps !), puis les directions possibles, deux fenêtres en bas à droite pour afficher les réponses des personnages. Enfin, une longue fenêtre en bas et au centre qui affichera les morceaux de l'épée de Minta en train de se rassembler au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.

Le monde de Zégon

Un conseil utile à tous ceux qui ont du mal à retenir par coeur la liste complète des abonnés du gaz des villes de plus de 100000 mille habitants... faites un plan ! Vous soulageriez ainsi vos neurones défaillants tout en vous orientant avec beaucoup plus de sûreté, car ce monde est vaste et il est aisé de s'y perdre. Dans un premier temps, vos rencontres seront assez stériles car les personnages ne voudront pas dialoguer avec vous. La bonne façon de s'en sortir est de localiser, le sage Penjal, qui vous dira ce qu'il convient de faire pour récupérer les différents morceaux de l'épée. Bien entendu, il sera indispensable de commencer un dialogue pour savoir quel est cet objet de toutes les envies !

Photo 3



MEMENTO

ICONES	
Choix :	touches fléchées droit gauche ou joystick droite gauche
Validation du choix :	barre d'espace ou bouton de feu
DEPLACEMENT	
Cône haut :	nord
Cône bas :	sud
Flèche droite :	est
Flèche gauche :	ouest
Prendre :	pince fermée
Poser :	pince ouverte
Pause :	<ESC>
Reprise du jeu :	<TAB>



Photo 7



Photo 8

- 7) Un désert bien calme... trop ?
- 8) Fin du combat.
- 9) Le début de la mission
- 10) Visez, tirez !

sauf que c'est le dernier à avoir Penjal ; Monto le mégalo, qui se croit le roi de l'univers et qui porte force couronnes et joyaux, ainsi que la belle Mathilde qui doit certainement cacher quelque chose de dangereux derrière sa somptueuse beauté.

A chacun son vice

Tous ces personnages désirent par-dessus tout récupérer un des objets suivants : une fiole remplie de vin, une hache, un coffre, une bague de grande valeur, un parchemin rempli d'anciennes écritures. Il y a même un cornet de glace que le plus gourmand saura apprécier à sa juste valeur ! Localisez ces objets, localisez les personnages et ne tombez pas dans les pièges que certains d'entre eux ne manqueront pas de vous tendre. D'ailleurs, vous trouverez une grenade quelque part qui



Photo 9



Photo 10

pourra facilement mettre fin à toute contestation ! Cherchez, combattez, trouvez Ruffan et surtout, prenez grand plaisir, comme je l'ai pris moi-même, à ce magnifique jeu d'aventure-action qui vous tiendra un bon paquet de siècles en haleine. Bonne chance !

Les gens de Zégon

Vous en rencontrerez de toutes tailles et de toutes apparences ; chacun mérite une attention particulière quant à la stratégie à adopter. Vous rencontrerez ainsi : le Grand Guerrier qui ne pense pas trop mais agit avec une force peu commune. C'est un rustre à ne pas trop fréquenter ; la sorcière qui dans l'ombre prépare ses potions magiques. Cette vieille femme n'est pas si méchante que son aspect pourrait le laisser croire ; comme tout bon village qui se respecte, l'idiot du village, le ravi, qui sait qu'il doit ne compter que sur lui-même. Vous ne pourrez manquer également les frères Kante, les frères crapauds, devrait-on dire ! Barbe Rouge est un personnage secondaire,

Attention : le 10 de chaque mois, c'est le jour de vos *magazines-cassettes* préférés

LOG'STAR et **RUN'STAR** !

Prochaine sortie : **LOG'STAR** N. 4