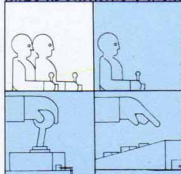


ARCADE-AVENTURE

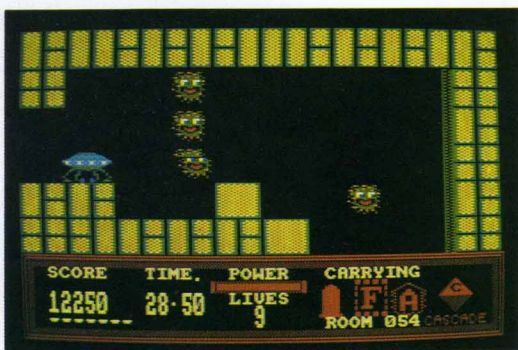


ACTIVATOR: réactivez la cité morte



**Vous devez nous aider...
Perte de puissance...
Une force inconnue...
S'il vous plaît, aidez-nous...**

Alain Riffaut



Évitez tout contact.

Ceci est le dernier message reçu de la station spatiale Antari, dernièrement localisée au fin fond de la galaxie Sol. Votre mission, si vous l'acceptez, est de hanter Antari et, à l'aide de votre désactivateur, de ramener cette cité à la vie. Vous devrez affronter maints dangers. Trouvez les réserves de fuel et ramenez-les dans la salle maîtresse. Bonne chance. Voici de façon non exhaustive l'histoire de la station spatiale Antari, qui, contrairement aux apparences, était une station spécialisée dans la recherche médicale spatiale. Une équipe de chercheurs dont les plus grands médecins et biologistes du temps, faisaient jour et nuit des expériences dans le but de mettre fin à toutes les maladies pouvant contaminer l'être humain. C'est pour cela que la station Antari avait été construite. Un complexe renfermant un nombre impressionnant de laboratoires devant absolument se trouver en état d'apesanteur. Etant donnée la complexité des lieux, il était très difficile aux nouveaux venus de retrouver leur salle de travail. Il leur fallait quelques jours avant de se sentir

comme un poisson dans l'eau, ou plutôt comme un astre dans l'espace. Les laboratoires bénéficiaient des plus hautes technologies ; on pouvait également voir dans ce complexe des salles de repos et une salle très particulière, celle dans laquelle on stockait les réserves d'énergie. Eh oui !, toute cette agitation demandait énormément de carburant.

Le mal qui veut du mal

Vous vous en doutez, une telle avance technologique à but humanitaire suscitait des réactions de jalousie à travers tout l'univers et les colonies de l'espace. Parmi elles, vivait aux confins d'une des galaxies les plus noires de l'univers le peuple des Favien. Un peuple qui dans des temps reculés vivait dans l'harmonie universelle mais qui prit le parti de la cruauté face à l'adversité. Ainsi, ils ne supportaient plus la joie de vivre des autres et ne pouvaient imaginer une représentation même lointaine du bonheur.

C'est alors qu'ils prirent la décision de tout ravager et de rayer de leur vocabulaire tout mot altruiste comme "amour", "pitié" et "amitié". Leur machine de guerre était lancée. Tous les ordinateurs des Favien travaillaient pour calculer le moment le plus favorable pour l'attaque de la station spatiale Antari. Les robots, soldats et dirigeants de la planète se tenaient prêts pour l'heure H. Un jour, l'alerte rouge fut donnée et ce fut l'invasion de la station Antari. Les pauvres scientifiques totalement surpris eurent beaucoup de mal à préparer leur défense et tombèrent comme des rats dans les pièges des forces faviennes. Tous les occupants de la station furent transférés dans les prisons des Favien. Les laboratoires de recherche furent envahis par les assaillants. Le comble de l'ironie était qu'aucun Favien le savait utiliser cette technologie de l'espace. Avides de pouvoir, ils décidèrent de rester sur place, uniquement pour occuper les lieux. Ils s'emparèrent ainsi de toutes les réserves d'énergie de la salle centrale et les éparpillèrent aux quatre coins de la station. Afin de ne pas être pris au dépourvu, ils installèrent des portes de sécurité à commande électro-magnétique ne s'ouvrant qu'avec une clef portant un code identique. Ces clefs étaient bien entendu gardées en lieu sûr, protégées en permanence par des gardes ou des robots.

Un rayon de lumière

Voilà. Vous savez tout sur le monde d'Antari. Vous êtes envoyé par vos supérieurs pour libérer cette station. Voyons ensemble à quel genre d'ennemi vous aurez à faire dans ce monde hostile. Les salles du jeu sont



Votre premier aileron du réacteur...

très nombreuses, vous pourrez en dénombrer plus de cent. Elles communiquent toutes entre elles malgré les portes électro-magnétiques qui vous feront plus d'une fois obstacle. Pour effectuer ce genre de passage, vous devez avoir sur vous la clef qui ouvrira cette porte. Vous pouvez ainsi transporter trois clefs en même temps ce qui vous rendra bien des services. Attention, une porte ouverte par une clef se retrouvera fermée plus tard si vous désirez repasser en ayant oublié la clef dans une autre salle. L'ouverture des portes n'est absolument pas définitive. Mais il n'y a pas que les clefs qui vous rendront des services durant ce jeu. Vous aurez également la possibilité de

prendre des armes, ce qui est bien utile pour débarrasser certaines salles encombrées de vilains-pas-beaux. Vous ne pouvez vous tromper, les armes sont de longs tubes bicolores, roses et jaunes. Pour les prendre, suivez exactement la même démarche que pour la saisie des clefs.

Le tableau de commande

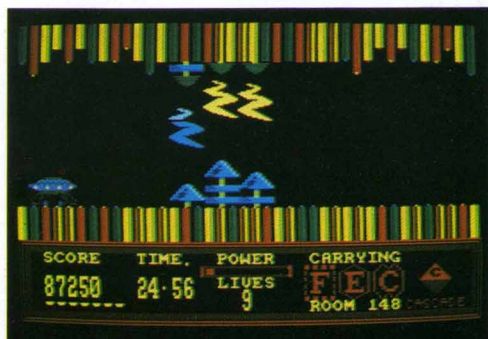
L'écran du jeu est divisé en deux parties horizontales. La partie supérieure représente la salle dans laquelle se déroule votre mission. Vous y voyez donc votre vaisseau ainsi que vos ennemis. La partie inférieure vous sert de tableau de contrôle : vous remarquez en haut à gauche votre score qui au début est bien évidemment à zéro mais qui ne tardera pas à augmenter en fonction des actions entreprises durant le jeu. Par exemple, tuer un Favien vous rapportera 250 points, prendre une nouvelle clef 2750 points.

À droite de votre score, le compteur du temps vous donne à la seconde près le temps qui vous reste pour finir votre mission. Sachez qu'une mission ne peut durer plus de trente minutes car votre réserve de fuel n'est pas inépuisable (rappelez-vous que vous devez accomplir cette mission au bord d'une soucoupe volante).

Au centre de l'écran de contrôle, le voyant de votre force vitale. Si vous entrez en contact avec les Faviens, vous perdrez très rapidement votre force. Le nombre de vies restantes est indiqué sous le voyant de force vitale. Enfin, à gauche de l'écran, sont représentés trois rectangles vides vous indiquant les objets à transporter. Dernier petit détail qui mine de rien a une très grande importance dans le jeu, le numéro de la salle dans laquelle vous êtes. L'ordre des salles a une logique qui vous aidera à vous retrouver dans ce labyrinthe. De gauche à droite le numéro de la salle est augmenté de un, alors que de bas en haut, il augmente de quinze. La salle 47 est à gau-

... à déposer dans la salle des machines.

Riche trouvaille, vous progressez !



MEMENTO

JEU	: joystick ou clavier	
DEPLACEMENTS :	CLAVIER AZERTY CLAVIER QWERTY	
DROITE	: touche <X>	touche <X>
GAUCHE	: touche <W>	touche <Z>
MONTER	: touche <K>	touche <K>
DESCENDRE	: touche <, >	touche <M>
POSER OU		
ECHANGER UN OBJET	:	< barre espace >
PAUSE	:	touche <COPY >
ANNULER LE JEU	:	touche

che de la 48, comme la salle 79 est au-dessous de la salle 94. Mais attention !, toutes les salles ne sont pas occupées ; par exemple, vous ne verrez jamais la salle 80 et bien d'autres encore.

Les objets à prendre

Outre les clefs et les armes, l'essentiel de votre mission consiste à trouver les réserves d'énergie. Elles sont toutes représentées par des croix à plusieurs branches de couleur jaune et mauve. (Mises à part ces réserves, vous verrez dans une salle un petit "cinq" tout jaune qui vous donnera tout simplement cinq minutes de vie à votre compteur). Une fois en possession d'une de ces réserves, il vous suffit de trouver la salle dans laquelle sera stockée l'énergie de la station. Pour pouvoir atteindre cette salle, vous serez obligé de faire de nombreux échanges de clefs ; pour cela, il faudra comprendre parfaitement le principe des échanges d'objets. L'objet saisi se place dans le carré de gauche prévu pour

son transport. Si vous transportez déjà un ou plusieurs objets, ceux-ci seront décalés à droite. Si la case de droite était prise par une clef ou une arme, cette dernière sera déposée sur le sol (vous venez de faire un échange ce qu'il faudra maîtriser comme un dieu pour voir un jour la fin du jeu).

Petit coup de pouce ?

Voilà, vous avez maintenant tous les éléments en main pour jouer avec Activator. Le paragraphe qui suit vous intéresse seulement si vous avez joué plusieurs jours et que vous vous rentez coincé. Pour jouer à ce casse-tête, il faut absolument faire un plan. Ce dernier tient sur une grille de quinze cases en horizontale sur quinze en verticale). Il y a plus de cent dix salles en tout. Pour faire le plan, contentez-vous de simples balades, histoire de voir toutes les salles du jeu.

Retenez ou plutôt notez l'emplacement des clefs, armes et portes se trouvant dans le jeu, sans oublier bien

sûr l'emplacement des réserves d'énergie. Pour cela, vous serez obligé de jongler avec les clefs en posant une clef à l'emplacement d'une autre, etc. Une fois le plan constitué, vous pourrez commencer votre réflexion sur la tactique à employer pour déposer toutes les réserves d'énergie dans la bonne salle. Comme je suis très gentil, le numéro de cette salle est le 97.

Pour les salles contenant les réserves d'énergie, sachez que vous aurez à connaître le chemin des salles 103, 195, 194, 08, 28, 77 et 16. En fin de parcours, ne soyez pas surpris de lire un petit texte qui vous demandera quelques secondes de réflexion avant d'entreprendre une action quelconque.

Voici sa traduction : "Vous êtes un joueur très chanceux. Ne croyez jamais un programmeur. Vous venez juste d'installer la dernière clef entamant ainsi le processus de destruction. Appréciez ces dernières secondes.". Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur une touche pour voir... Bonne chance et surtout soyez très très patient.

Attention, mille millions de volts à éviter.

Encore quelques efforts, votre réacteur est presque entier...

