ATOMIC FICTION

Avril 1992. La crise énergétique qui jusqu'ici était restée limitée prend désormais des dimensions effroyables. A tel point que selon les spécialistes, si rien n' est fait d' ici 48 heures, les ordinateurs contrôlant le lancement des missiles intercontinentaux s' arrêteront de fonctionner provoquant ainsi leur lancement accidentel et un gigantesque holocauste nucléaire.
Cependant, un espoir existe : le Kyrium. Ce minerai hautement énergétique a été découvert il y a bientôt cinq ans mais n'a jamais été exploité du fait de sa très grande radioactivité rendant son extraction impossible par les moyens conventionnels. C'est pour cette raison que les chercheurs du monde entier ont mis au point une nouvelle machine : le M.M.R. (module à minerais radioactifs). C'est vous qui, aujourd'hui, êtes chargé de piloter ce M.M.R. mais cela est loin d'être facile.

MODE D' EMPLOI

Afin de récupérer le Kyrium, minerai qui saura pallier à l'effroyable crise énergétique sévissant actuellement, les hautes instances mondiales ont décidé de vous confier le pilotage du module à minerais radioactifs, le M.M.R., (dont on ne possède que trois exemplaires).
Cela serait assez facile si les 18 galeries dans lesquelles vous allez opérer n'étaient pas infestées de monstres irradiés et de pépites d' or.
S'ils percutent votre pipeline, vous perdrez un M.M.R.. Pour éviter cela il suffit d' actionner le treuil qui ramènera votre M.M.R. en lieu sûr. Par contre, vous pouvez les absorber ce qui vous apportera un bonus substantiel. Il est également possible de désintégrer les pépites et les monstres présents dans les galeries en libérant un flux énergétique. On vous en octroie deux au départ du jeu plus un à chaque changement de tableau.
Le jeu possède 4 vitesses et 4 niveaux de difficulté ainsi que la possibilité de jouer avec les galeries invisibles.
Il se joue au joystick (auquel cas une option "joystick assisté" permet un pilotage plus aisé pour certains joysticks en utilisant les diagonales) ou au clavier :

A S ESPACE : treuil les touches sont redéfinissables
Z ENTER : flux ESC fin de partie

Bonne chance...

AUTEUR : Benoit VARASSE
MUSIQUE : Emmanuel MIESCH