

NO



OPERA

MOT

Mot est sorti de la télévision et est entré dans ma vie, ce qui n'est pas de chance car tant qu'à faire, j'aurais préféré accueillir cette belle chanteuse connue de nous tous. Mais non, je dois supporter un gros monstre, énorme et dévergondé, qui a détruit ma vie et ma maison, a réussi à ce que mes parents m'envoient chez un psychanalyste argentin très réputé (un orientaliste qui utilisait une planche à clous en guise de divan) et qui m'embarqua dans des aventures incroyables. Aventures semblables à celles de ce jeu.

Pour commencer, nous nous trouvons dans ma maison envahie par le monstre MOT affame et destructeur (comme il dira lui-même "ces matériaux modernes sont de la cochonnerie"). Le faire sortir de là, sans que mes parents ne le voient, ne fut absolument pas chose facile. Et tout ça pour qu'au moment de parvenir à mon but, une porte spatio-temporelle nous transporte dans l'impenetrable jungle d'un univers parallèle, plein de plantes carnivores, de dragons féroces, de guerriers sanguinaires et d'une tribu de monstres cannibales prêts à me convertir à tout prix en hamburger à lunettes. Mais comparé à ce qui m'arriva par la suite ceci ne fut qu'une simple promenade à la campagne.

Nous avons pénétré dans les domaines d'Iripza, quand un puissant ordinateur fou et hors de contrôle, prétendait en finir avec nous avec ses cruautés robotiques.

Je ne peux pas vous en dire plus. Jouez et vous verrez. Il est fort possible que vous finissiez par vous répéter la phrase que je murmure à chaque instant: "Bon sang, si j'avais su, je ne serais pas venu".

Leo

Ce jeu contient quatre charges indépendantes.

PREMIERE CHARGE

Cette première charge consiste en une démo non jouable où l'on voit comment apparaît MOT dans la vie de Léo.

DEUXIEME CHARGE

Dans cette charge, Leo contrôle MOT ou du moins il essaie, car ce monstre est un affreux goître qui casse tout dans le seul but de manger. L'objectif est de le faire sortir de la maison par la porte spatio-temporelle le plus tôt possible pour éviter qu'il ne détruise tout. Surveillez les niveaux de destruction de la maison, les parents de Léo et votre niveau de patience.

TROISIEME CHARGE

Une fois la porte spatio-temporelle de la maison des parents de Léo franchie, vous vous trouverez dans le monde de MOT. Malheureusement, Léo a été sequestré, Cette fois, vous contrôlez MOT qui devra aller délivrer Léo. Ses moyens de défense sont ses poings et sa queue avec lesquels il répartira des coups dans toutes les directions, il devra parcourir 13 niveaux pour rencontrer Léo et éviter tous genres d'ennemis: vers geants, lanciers, samourais, plusieurs sortes de dragons... Surveillez votre niveau d'énergie et essayez de prendre les flacons de vitamines qui apparaîtront à la fin de chaque niveau.

QUATRIEME CHARGE

MOT et Léo ont réussi à atteindre les domaines d'Iripza et leur mission consiste à réparer l'ordinateur auquel il manque une pièce. MOT devra lutter contre plusieurs robots non contrôlés par Iripza et Léo sera chargé de fournir à MOT des boules robots pour ouvrir les portes qui mènent à la demeure d'Iripza. Ramassez les pétunias que vous rencontrerez au long du jeu car vous en aurez besoin à la fin. Bonne chance! Vous êtes sur le point de libérer Iripza de sa folie et le monde de sa tyrannie.

MOUVEMENTS MOT DANS 3° ET 4° CHARGE.

-  COUP DE POING EN HAUT
-  COUP DE POING EN HAUT A DROITE
-  COUP DE POING A DROITE
-  COUP DE QUEUE EN BAS A DROITE
-  COUP DE QUEUE EN BAS
-  COUP DE QUEUE EN BAS A DROITE
-  COUP DE POING A GAUCHE
-  COUP DE POING EN HAUT A GAUCHE

© **OPERA SOFT, S.A.:** Il est absolument interdit de reproduire, transmettre ou prêter ce programme sans autorisation expresse écrite par OPERA SOFT.

**NOTE: LA VERSION PC
NE CONTIENT PAS DE
PREMIERE CHARGE.**