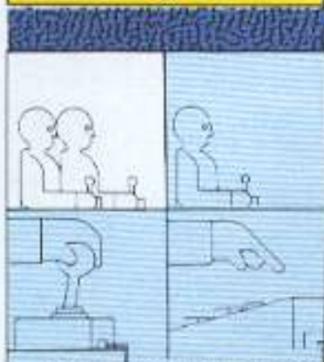


LABYRINTHE-RÉFLEXION



Survivors : les Saint-Bernards du futur

Victor
Crosnel

Un millier de survivants à sauver dans un labyrinthe à moitié effondré. Heureusement, vous êtes aidé par le sableur, le Téléporteur et l'Hercule...

Les couloirs des sept niveaux du bâtiment ont été envahis par du sable et d'énormes boules de béton jaune bloquent certaines issues. Impossible, dans ces conditions, d'entreprendre à vous seul cette tâche surhumaine. Heureusement, des techniques très évoluées vous aideront à mener à bien cette opération de sauvetage. Ainsi, vous n'aurez pas à sortir les pauvres survivants un par un en les tirant par les pieds, mais vous pourrez tout simplement les téléporter comme dans Star Trek. De plus, vous ne descendrez pas vous-même dans cette ruine menaçante. Trois adorables droïdes (des robots évolués) se répartiront le travail selon leurs compétences. Le premier, le sableur (gris bleu à pinces), va déblayer à toute vitesse les tonnes de sable qui obstruent le passage.

Le deuxième, le téléporteur (jaune à pilon), viendra au contact des cages de verre dans lesquelles sont incarcérés les survivants, pour les téléporter immédiatement.

Quant au troisième, l'hercule (rouge), sa force colossale lui permet de déplacer des boules plus grandes que lui. Une seule à la fois : tout de même, il ne faut pas exagérer, ce serait trop facile !

Tous à l'abri !

A la fin du chargement, tapez S pour entrer dans le jeu, ou I pour obtenir le résumé en anglais. L'écran se divise en deux parties : à gauche, vous avez une partie de l'abri anti-atomique, et vos trois droïdes. A droite, votre tableau de bord, sur lequel figurent quelques précieuses informations :

— Power, écrit en trois couleurs, dont



chacune correspond à la couleur dominante des robots. Quand l'un des trois perd de sa puissance, les lettres du mot Power de sa couleur s'éteignent l'une après l'autre.

— Le chiffre qui se trouve en face de Score correspond aux points gagnés, en dégagant les couloirs et, surtout, en délivrant les prisonniers.

— A droite de Time, le temps en secondes qu'il vous reste pour accomplir vos prouesses.

— Saved indique le nombre de personnes que vous avez réussi à libérer.

— Lives vous indique le nombre de «vies» restant à vos droïdes.

— High Score vous servira à enregistrer vos records.

Drôles de droïdes !

Il vous faudra démarrer nécessairement le sableur bleu gris, comme les débris de béton dont il va se goinfrer, et qui ouvrira le chemin. Comme les deux autres, il se déplace à la manette, ou avec les touches : Z (vers la gauche de l'écran) ; X (vers la droite) ; «;» (vers le haut) et / (vers le bas).

Par la suite, pour changer de droïde, il suffira d'appuyer sur le bouton de la

manette, ou sur la touche 1,2 ou 3 du clavier. Vous apprendrez vite à distinguer le bip par lequel chacun signale qu'il est prêt à vous obéir : le droïde fouisseur a la voix la plus grave, le téléporteur émet un son de hauteur moyenne, et le pousseur de boules répond par un petit cri aigu. Bientôt, vous trouverez entre les murs de brique rouge et le sable gris les survivants dans leur sarcophage transparent, et aussi de grosses boules jaunes qui risquent à tout instant d'obstruer définitivement le passage.

Péril jaune et droïdes méchants

Ne faites déblayer le sable par le premier droïde que si vous êtes certain de ne pas libérer une boule, voire une avalanche, qui viendrait coincer ou assommer un de vos trois précieux auxiliaires.

Des droïdes ancien modèle gardent les lieux contre toute intrusion. La guerre nucléaire a sans doute détérioré leurs circuits car ils se conduisent comme de désagréables brutes, et agresseront sans pitié vos compagnons. S'ils sont vraiment trop dangereux, coincés-les ou écrasez-les sous un amas de boules. (Bien fait !) Vous pouvez également les prendre de vitesse, (ils sont moins rapides que les célèbres fantômes de Pac Man !). De plus, il semble bien qu'ils soient programmés pour ne pas quitter la zone qu'ils sont censés contrôler. Très vite, vous vous rendrez compte que les pires difficultés vous attendent si vous vous précipitez sur vos premiers survivants sans tenir compte de la disposition des lieux. Les murs de briques étant infranchissables, les redoutables boules auront tôt

Photo 1 : Le téléporteur est en rouge

Photo 2 : Le sableur adore le sable gris

Photo 3 : L'hercule vient de pousser une boule jaune

Photo 4 : Voilà 4 survivants qui semblent en bien mauvaise posture !



Photo 1



Photo 2



Photo 3

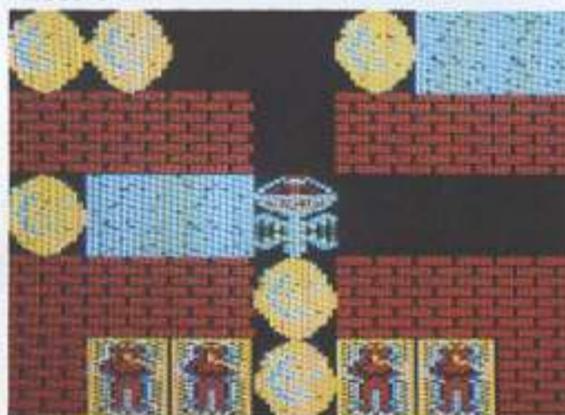


Photo 4

fait d'isoler vos droïdes les uns des autres. Il ne vous restera plus qu'à vous avouer — provisoirement — vaincu et à perdre une de vos trois vies. Tapez deux fois la touche Del, et vous voilà revenu au point de départ.

Pour être forts, soyez unis !

Le droïde numéro un, pourvu de puissantes mâchoires dévoreuses de sable, vous semblera le plus utile de vos trois robots, mais, si le téléporteur se trouvait hors d'état d'atteindre les survivants, il ne servirait plus à rien de débayer ! Le troisième vous agacera sans doute, incapable qu'il est de pousser plus d'une seule boule. Pourtant, face aux terribles gardiens, lui seul peut-être sera en mesure d'en isoler un dans un cul-de-sac. Ne laissez pas vos troupes se disperser car leur extrême spécialisation les empêcherait de faire face aux dangers toutes seules. A la longue, vous finirez par établir une stratégie complexe, qui rappelle celle du jeu d'échecs : chacune de vos pièces ne peut jouer que certains coups, mais leur moindre mouvement révélera son utilité au moment décisif ; le téléporteur peut libérer d'un seul mouvement quatre ou cinq survivants... et une boule assassine pour les abominables gardiens. Prenez garde à la chute des boules qui se produit de façon verticale et apparemment désordonnée.

De la morale !

Chose rare dans un jeu électronique, la morale s'y accorde avec l'efficacité. Aucun rayon laser meurtrier pour vous tirer d'un mauvais pas. Il va vous falloir faire fonctionner votre matière grise... D'ailleurs, si vous avez besoin

d'un moment de réflexion, appuyez UNE fois sur la touche Del : le temps s'arrêtera. Attention, pas DEUX fois ! souvenez — vous — en : ce serait un suicide. Apparemment simples, les problèmes que vous allez devoir résoudre se compliqueront à mesure que vous progresserez dans cette enceinte désespérément close. Un geste malheureux, et voici que votre géniale tactique se trouve prise en défaut. Commencez, par exemple, par libérer les survivants qui gisent au fond du bâtiment puisque les boules descendent et risquent donc de s'accumuler dans les couloirs d'accès à ces parties inférieures.

Vite et bien

Les erreurs tactiques ne pardonnent pas, mais vous pouvez compter sur la rapidité de vos trois camarades mécaniques. Si vous les manœuvrez adroitement, ils pourront dégager une boule jaune juste au-dessus d'eux et éviter de la recevoir sur la tête en

s'écartant juste à temps. N'hésitez pas à leur faire prendre des risques calculés : le téléporteur saura, par exemple, libérer une dizaine de survivants dans une petite salle surveillée par un garde tout en évitant le contact avec lui. A la longue, vous deviendrez tous les quatre une véritable équipe, avec tous les sentiments de solidarité et même d'amitié que cela comporte. Ils ont besoin de vous pour coordonner leur action et, sans eux, vous ne pouvez rien faire. Hélas, lorsque l'un d'entre eux sera définitivement immobilisé, ou sauvagement assassiné par l'un des gardes, il ne vous restera plus qu'à les sacrifier tous les trois, en les faisant passer dans une autre vie... s'il en reste. Ce geste, à n'en pas douter, vous crèvera le cœur, mais il faudra vous y résoudre !... Courage ! L'avenir du genre humain est dans votre joystick !

MEMENTO

Début du jeu :	touche S
Informations en anglais :	touche I
Déplacements :	joystick ou clavier
à gauche :	touche Z
à droite :	touche X
vers le haut :	touche ;
vers le bas :	touche /
Sélection des droïdes :	bouton de feu du joystick ou les touches 1, 2 et 3 du clavier
Pause :	touche DEL
Perte d'une vie :	deux fois la touche DEL