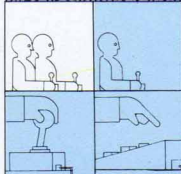


ARCADE-AVENTURE

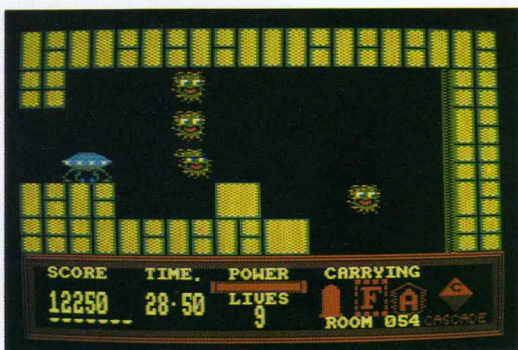


ACTIVATOR: réactivez la cité morte



**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 !

