

Vous devez (quelle surprise) anéantir tous les Aliens de votre planète et délivrer la princesse (par la même occasion). Banal peut-être mais il vous faudra chercher des armes, des équipements, des salles de commande,... Il vous faudra trouver des passages secrets, des ascenseurs dissimulés,...

Le personnage que vous dirigez est revêtu d'une armure peu évoluée et possède un Laser 1 qui date du Moyen-Age (c'est pour vous dire). Vous trouverez deux autres Lasers, vous pourrez acheter dans les magasins le Revolver et les balles qui vont avec puis vous trouverez les "spéciales", on vous vendra également un Lance-roquettes et les roquettes puis vous découvrirez les roquettes "speciales" (pour voir les "spéciales", cliquez sur les munitions), vous achèterez des bombes et des fléchettes explosives (très utiles pour détruire certains murs...) et enfin, vous pourrez découvrir des armes pour le moins inattendues : des couteaux, des croix et des bagues ! L'équipement est, quant à lui, sommaire par rapport aux armes : vous trouverez deux casques qui augmenteront les propriétés de votre armure, vous achèterez des capsules d'énergie (des bleues et des oranges, 1 orange = 5 bleues donc vous pourrez avoir 30 capsules en réserve), vous devez acheter des machines à propulsion verticale (pour sauter plus haut, quoi) et vous découvrirez 5 Symboles qui servent à ouvrir certaines portes...

Nous pouvons distinguer trois parties dans ce jeu :

- la première est celle où vous vous trouvez au début avec ses étages inférieurs.
- la seconde se situe entre la première porte de la première partie et le vaisseau spatial.
- la troisième étant le vaisseau lui-même.

Les labyrinthes varient très peu au cours de votre périple. Par contre, il y a une multitude de monstres. Ils sont de trois couleurs : gris, rouges ou verts dans l'ordre croissant de puissance.

Pour les magasins, les ascenseurs (cachés ou non) et les passages secrets, reportez-vous au Plan.

Voici quelques codes qui permettent de progresser rapidement :

- RB6DE90TPBXCME15 : 10000 gold.
- LB6DV10TUBACHEM50 : achat matériel.
- LB6D4SXTXBACHAM6G : fin de la première partie (équipement, un Symbole et 7000 gold).
- UB6DCAXEEBA1KAMLO : achat matériel et 12000 gold.
- UX6DQSXEFTJ1KAM1D : achat matériel et 1000 gold.
- VD6DTAXEFTJ1I8M2D : après avoir tué le premier Alien (deux Symboles).
- UY111AXE0BA129GNI : après avoir tué le second Alien (trois Symboles, deux casques, 136000 gold).

- WY11ZSXED8J29HHF : achat materiel et 132200 gold.
 - UYK1TFR00GAJ2H0EK : fin de la seconde partie (tout l'équipement, toutes les armes, quatre Symboles, troisième Alien tué et 134000 gold).
 - 3YT10HJ1HGAI2HBIR : fin de la troisième partie (quatrième Alien tué, tous les Symboles).
- Il ne vous reste plus qu'à tuer le dernier Alien. Bonne chance.

LES ALIENS :

Le premier est un gros oeil flottant. Utilisez les couteaux ! Le second est un serpent géant coiffé d'un casque. Prenez les roquettes "spéciales". Le troisième est un grand robot ! Essayez les balles "spéciales"... Le quatrième est un androïde protégé par des canons. Utilisez le Laser 3 pour les canons, les croix pour ouvrir le sarcophage et les bagues pour détruire l'Alien. Pour le chef : prenez les fléchettes explosives pour détruire les protecteurs et les bombes pour la créature elle-même. Les 30 capsules d'énergie ne seront pas de trop...

LES MAGASINS :

- Magasin 1 : Revolver (700), balles (40), propulseur vertical 1 (1000) et capsules bleues d'énergie (500).
- Magasin 2 : Lance-roquettes (2500), roquettes (200), capsules bleues d'énergie (700), bombes (150), fléchettes explosives (150) et balles (60).
- Magasin 3 : propulseur vertical 2 (2000), capsules bleues d'énergie (900), bombes (250), fléchettes explosives (250), roquettes (400) et balles (80).
- Magasin 4 : capsules oranges d'énergie (2000), capsules bleues d'énergie (1100), bombes (300), fléchettes explosives (300), roquettes (500) et balles (80).
- Magasin 5 : propulseur vertical 3 (4000), capsules oranges d'énergie (2800), capsules bleues d'énergie (1300), fléchettes explosives (600), bombes (600), roquettes (600) et balles (100).
- Magasins 6 : capsules oranges d'énergie (3400), capsules bleues d'énergie (1500), bombes (700), fléchettes explosives (700), roquettes (700) et balles (140).

LES ASTUCES :

Pour entrer dans le vaisseau spacial, allez dans la salle le plus en bas à droite et détruisez les deux capsules rouges. Pour entrer dans la salle du chef des Aliens, détruisez les quatre paires de capsules rouges éparpillées à l'intérieur du vaisseau. Si vous êtes bloqué, notez le code, rechargez le jeu et entrez le code. Inconvénients : vous êtes obligé de retourner à l'endroit où vous étiez et vous perdrez un petit peu de votre équipement (balles, sauts, gold,...). Avantages : si vous veniez de tuer un monstre, vous n'aurez pas à recommencer et vous n'êtes plus bloqué !

RET : code et changement d'objet. ESC : pause.
Touche DEP/EFE : arrêt de la musique de fond.

CROSS BLAIM

LEGENDE :

- R : capsule rouge à détruire absolument.
- D : départ.
- A : Alien.
- S : Symbole.
- C : casque.
- O : objet.
- M : magasin.
- L : Laser.

PRINCESSE, MESSAGE
et STAFF.

