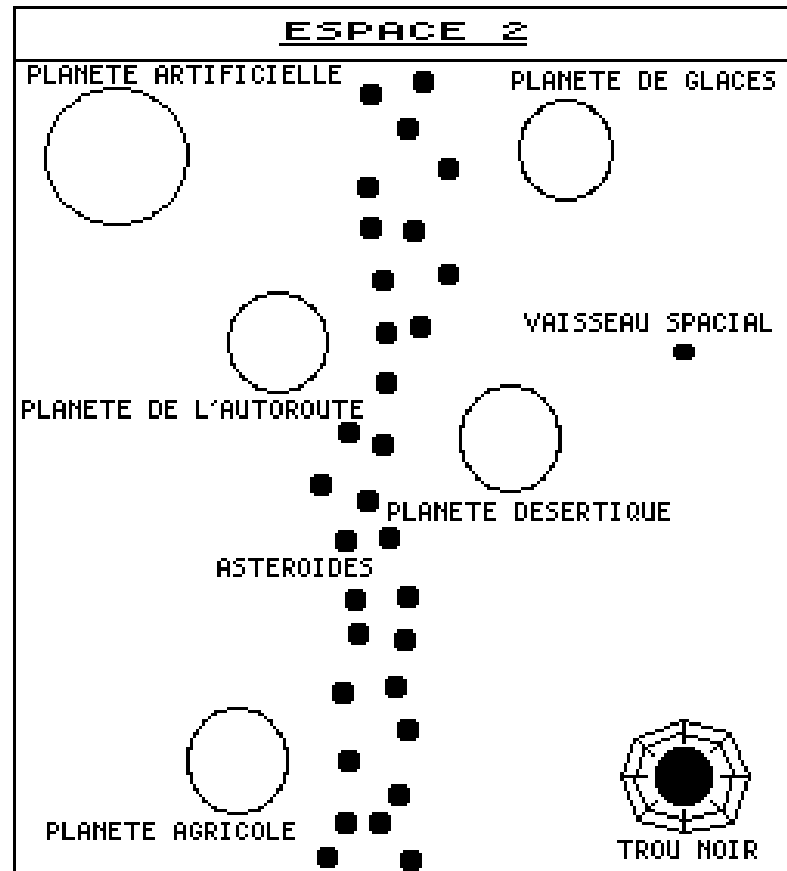
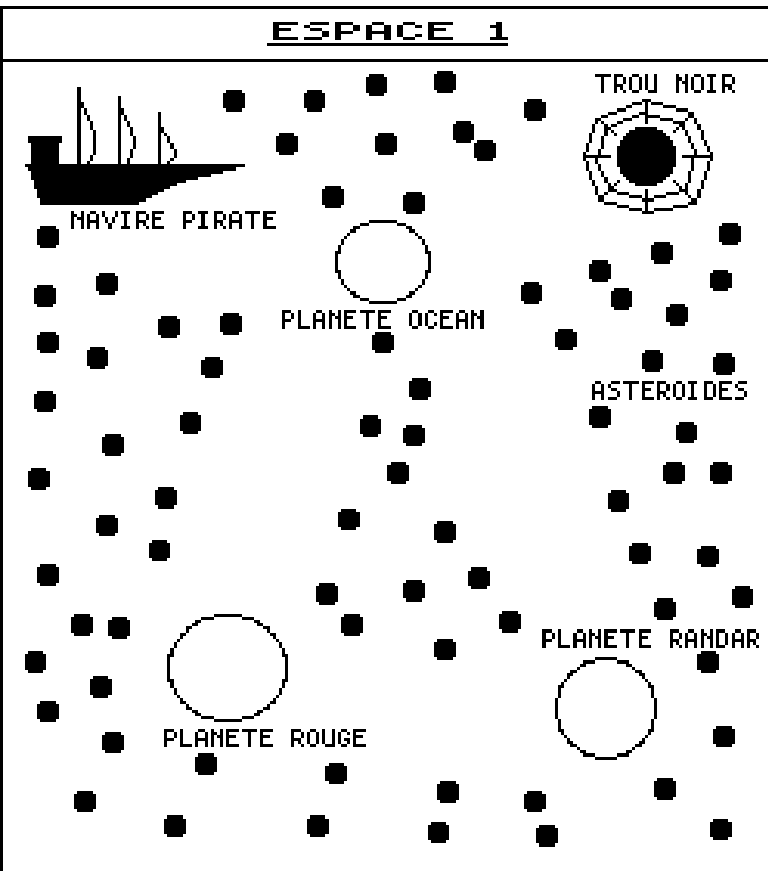
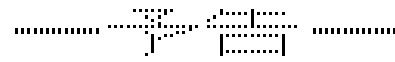


AVANTURE

revenge of death

Page 1/16



Cette aventure vous entraine dans l'espace intersidéral où vous incarnez un RANDAR, un être ressemblant à une boule bleue ! Vous êtes un officier de l'armée spaciale RANDAR sur la planète du même nom (planète bleue). Un matin, vous êtes convoqué par votre commandant qui vous apprend qu'un traître à votre patrie à enlever des RANDARS (parmi eux, votre fiancée) et qu'il les séquestre sur une planète-robot inventée de force par des savants à l'intention de cet être vil et démoniaque. Ce monstre a même entrepri de conquérir le cosmos grace à une armée de petits robots controlés par un ordinateur ultra-puissant retranché sur la fameuse planète de metal. Vous apprenez que l'invasion touche toutes les planètes à l'exception de la votre. La misson dont vous êtes chargé consiste donc à enrayer cette

invasion en détruisant le Super Ordinateur, à délivrer vos compatriotes et à réduire en poussières le Monstre qui est à l'origine de toutes ces souffrances (la routine quoi ?).

La première étape sera de franchir le trou noir pour accéder à une autre région de l'espace. La seconde sera d'annihiler le champ de force qui protège la Planète Artificielle. Vous serez aidé sur chaque planète par les résistants mais dans ce monde, rien n'est gratuit... Quelques savants se sont enfuits et ils vous aideront si vous les retrouvez car ils se sont cachés.

La fenêtre à droite donne les renseignements sur votre situation actuelle : RANK (grade), DMG en % (dommages subis), HIT (expérience), GOLD, six lignes de caractères japonais : la première pour le LASER (au début de l'aventure, vous possédez le LASER 1), la seconde pour l'EPEE, les troisième et quatrième lignes pour les moyens de protection, à savoir l'ARMURE et le BOUCLIER (mais en fait, je ne sais pas dans quel ordre), la cinquième pour la VITESSE de déplacement (au début, vous disposez de la VITESSE 1), et la dernière ligne rend compte du nombre de capsules d'énergie. Et viennent ensuite les ITEMS collectés sur les planètes et dans l'espace.

Vous vous trouvez donc sur la planète RANDAR et vous voilà face à un MENU :

- Mécanicien (qui équivaut à une capsule d'énergie). Ici, la réparation sera gratuite mais sur les autres planètes, elles seront payantes.
- Général RANDAR : un général, ça sert à deux choses, soit à vous faire monter en grade (à 1000 HITs, à 5000 et enfin à 10000), soit à transformer ces mêmes HITs (bref l'expérience) en GOLD : plus le grade sera élevé, plus les HITs seront multipliés en GOLD, par exemple, pour le dernier grade, votre expérience sera multipliée par 8 ou par 10 selon les généraux. Attention, pas plus de 99990 GOLD au compteur !
- Sauvegarde (pour confirmer, un nouveau choix : OUI ou NON.)
- Fontaine : trois personnes à interroger.
- Pour quitter la planète (vous choisirez votre destination et ensuite apparaît le MENU ESPACE).

Passons directement au MENU ESPACE :

- Propulse le vaisseau selon la VITESSE (VITESSE 1 : une case, VITESSE 5 : 8 cases).
- Nouveau choix de destination.
- Distance restant à parcourir.
- Capsule d'énergie.

A l'approche d'une planète, on vous demande si vous souhaitez OUI ou NON vous y poser.

Dans l'espace comme sur les planètes, vous aurez des combats à effectuer, voici le MENU COMBAT :

- Tir au LASER.
- Utilisation de l'EPEE (quand vous en aurez acheté une).

- Utilisation d'une capsule d'énergie.
- Fuite.

De RANDAR, allez sur la planète ROUGE à gauche. Arrivé sur celle-ci, un nouveau MENU vous attend :

- Magasin : LASER 2 100G, LASER 3 200G, LASER 7 5000G, EPEE 1 50G, EPEE 2 100G, EPEE 4 500G, ARMURE 1 100G, page suivante, ARMURE 3 500G, ARMURE 5 4000G, BOUCLIER 1 100G, BOUCLIER 3 1000G, BOUCLIER 6 6000G, VITESSE 2 200G, VITESSE 4 9600G, capsule d'énergie 100G (c'est à vous de choisir avec le curseur HAUT et BAS le nombre de capsules que vous désirez acheter).

- Mécanicien.
- Général terrien.
- Bar : quatre personnes.
- Sauvegarde.
- Deux gardes devant une grille...
- Pour quitter la planète.
- Pour explorer la planète : en cours d'exploration, appuyez sur la barre d'espace pour faire apparaître un petit MENU de deux lignes. La première pour ouvrir les boîtes, pour ramasser des capsules d'énergie sur la planète OCEAN ou pour parler avec un savant sur la planète de L'AUTOROUTE (il faut se placer sur la case). La seconde pour consommer une de vos capsules d'énergie. Sur cette planète, efforcez-vous d'augmenter votre grade et munissez-vous d'armes et de protections relativement évoluées. Dans la Grotte, les robots sont plus puissants que leurs homologues au dehors... Je vous laisse découvrir les plans. Lorsque la torche électrique est en votre possession, quittez cette planète pour voler en direction de la planète OCEAN. Juste avant d'arriver, vous serez attaqué par un navire pirate (ça ne s'invente pas) et vous devrez combattre trois robots successivement. Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, le pirate vous remettra un pendentif. Retournez alors sur la planète ROUGE et allez voir les deux gardes, ceux-ci vous laisseront passer et vous aurez une entrevue avec la Princesse qui, ô joie suprême, dévoilera son doux et féérique visage (mais de toute façon, ce n'est pas votre genre de femme... vous préférez les rondes, vous êtes un RANDAR). Son altesse sérénissime vous confirmera un objet (qui ressemble à une bobine de fil) permettant de traverser le trou noir.

Rendez-vous sur la planète OCEAN, où un nouveau MENU apparaît :

- Magasin : LASER 4 500G, LASER 5 1000G, LASER 6 3000G, EPEE 3 300G, EPEE 5 2000G, EPEE 6 4000G, ARMURE 2 300G, page suivante, ARMURE 4 1600G, ARMURE 6 8000G, BOUCLIER 2 400G, BOUCLIER 4 1800G, BOUCLIER 5 3000G, VITESSE 3 2400G, capsule 150G.

- Mécanicien.
- Général terrien.
- Bar : cinq personnes.
- Sauvegarde.
- Pour quitter la planète.

- Pour explorer cette planète.

La Grotte est en trois parties, les chiffres renvoient aux portes. Vous y trouverez une RADIO.

Franchissez le trou noir pour découvrir un autre endroit de l'espace intergalactique et rendez-vous sur la planète DESERTIQUE avec son MENU :

- Magasin : LASER 8 10000G, LASER 9 20000G, LASER 10 40000G, LASER 11 80000G, EPEE 7 20000G, EPEE 8 30000G, EPEE 9 50000G, page suivante, ARMURE 7 12000G, ARMURE 8 28000G, ARMURE 9 62000G, BOUCLIER 7 15000G, BOUCLIER 8 36000G, VITESSE 5 26000G, capsule d'énergie 7400G.

- Mécanicien.

- Général extra-terrestre (8 fois les HITS au dernier grade).

- Bar : quatre personnes.

- Sauvegarde.

- Pour quitter la planète.

- Pour explorer la planète.

Si vous n'avez pas atteint le dernier grade, il serait temps de vous en occuper vu les prix annoncés par le magasin ! Achetez tout de suite ce qu'il y a de plus puissant !

Quittez cette planète aride pour foncer sur son opposée : la planète des GLACES. Et là, surprise, pas de MENU (pour l'instant). Ce labyrinthe est difficile en raison du nombre important de portes mais un plan simplifie tout. Entrez dans l'IGLOO, un MENU s'affiche (enfin) :

- Monsieur PHOQUE.

- Madame PHOQUE : sauvegarde.

- Grand-père PHOQUE qui vous communique un code de 8 lettres.

- Pour partir [Ce test a été réalisé sur copie (eh oui !), il y a un petit bug qui empêche de quitter l'IGLOO dans le programme MIK-T.BAS List 2040, il faut changer OPEN"MEM:RAN.DAT" par OPEN"A:RAN.DAT". ATTENTION, ceci était valable pour ma version.]

Maintenant que vous avez le code, vous pouvez franchir la barrière (voir le plan). Inscrivez le code quand on vous le demandera puis RETURN. Et ainsi, vous prendrez un objet blanc dans la boîte. Je ne sais ni ce que c'est ni à quoi il sert. En fait, je ne sais rien mais je dis tout. Juré. A propos, il y a un vaisseau spacial sur le "chemin" quand on se rend à la planète des GLACES en partant du trou noir. Un professeur vous entretiendra au cours d'une brève discussion. On le retrouve ensuite sur la planète OCEAN en dernière ligne du MENU.

Retournez sur la planète DESERTIQUE. Entrez dans la Grotte et prenez la porte 1 (voir le plan) pour aller discuter avec la grand-mère. Elle vous donnera une carte jaune permettant d'emprunter le WARP ZONE (la zone de transfert) représenté par un W dans un rond bleu.

Dans ce WARP ZONE, il n'y a franchement rien à part les espèces de robots et autres créatures. Passez les portes 2, 3 et enfin 4

pour vous retrouver sur la planète de L'AUTOROUTE. Dans les ruines en bas, rendez visite à un savant qui vous vendra le LASER 12 pour 95000G. Pour y accéder, placez-vous sur les ruines (les bonnes) et appuyez sur la barre d'espace deux fois. Pour quitter la planète, placez-vous sur C et répondez OUI, pour retourner dans le WARP ZONE, répondez NON puis OUI.

Propulsez-vous sur la planète AGRICOLE où vous découvrirez le dernier MENU :

- Mécanicien.
- Général extra-terrestre.
- Sauvagarde.
- Pour quitter la planète.
- Pour explorer la planète.

Vous remarquerez qu'il n'y a pas de magasin donc aucune capsule d'énergie...

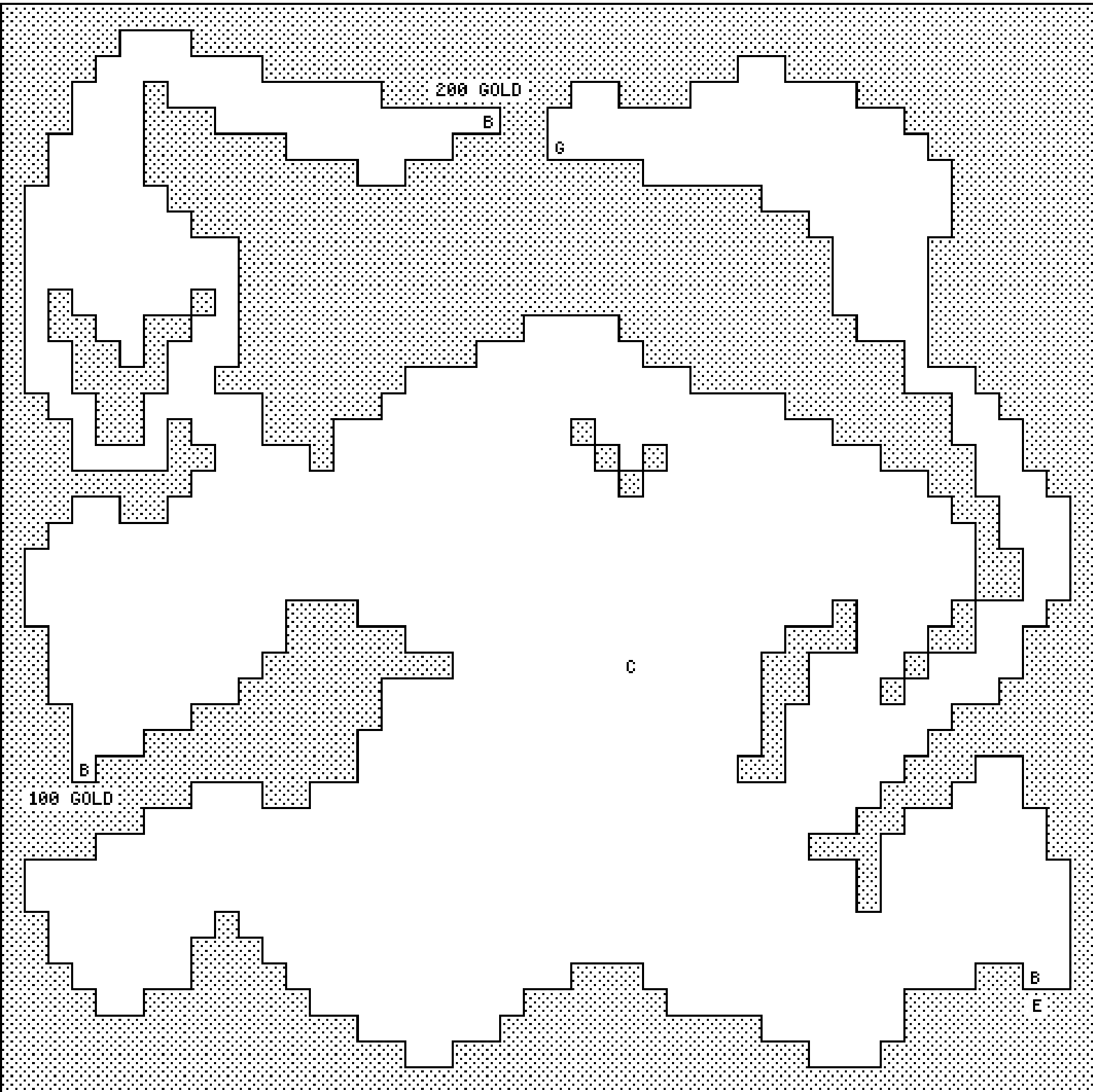
Un seul coffre sur la planète mais quel coffre : 40000 GOLD d'un coup. En dehors de ceci, je n'ai rien trouvé dans les ruines.

Quittez la planète avec le "blé" et volez en direction de la planète de L'AUTOROUTE (toute façon, z'avez pas l'choix). Juste avant d'arriver, vous recevrez un S.O.S. par la Radio provenant de la planète AGRICOLE ! Faites demi-tour et combattez le super-robot Ninja (qui était là pour transformer la planète en astéroïdes). Si l'issue du combat vous est favorable, vous disposerez du Diapason qui permet de s'infiltrer dans le champ de force de la planète ARTIFICIELLE, objectif du périple...

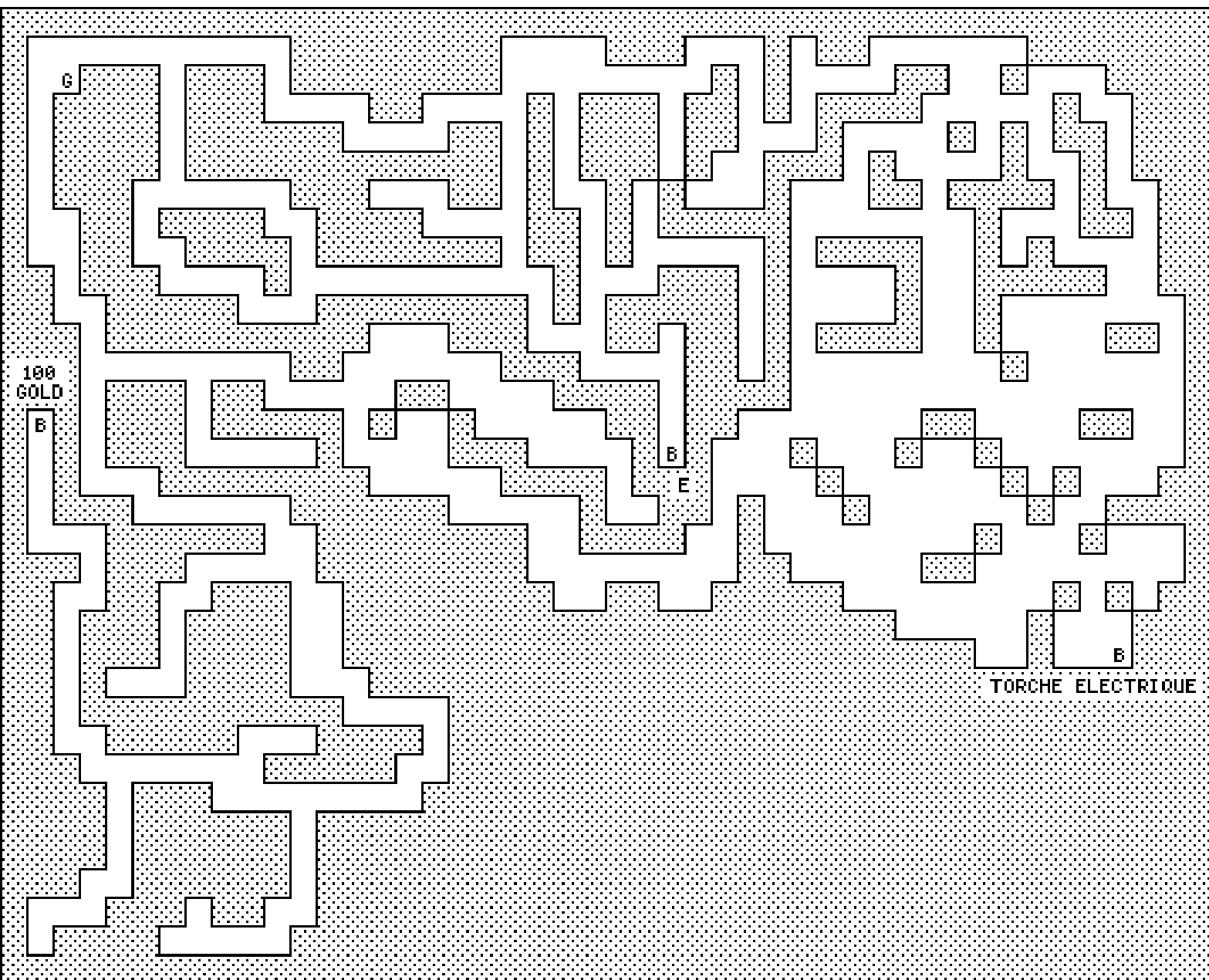
Prenez garde ! Une fois sur la planète-robot, vous ne pouvez plus en partir. Allez voir directement le professeur mais avant de discuter avec lui, remettez vos DMG à zéro. En effet, il vous prendra vos capsules et les remplacera par la Super Capsule d'Energie (Atomique ?). Après cette discussion, les robots ne vous gêneront plus. Filez à la Prison pour délivrer vos compatriotes (et votre chère et tendre) puis conduisez tout ce petit monde au Vaisseau Spacial près de la porte d'entrée. Votre fiancée vous remettra un petit sac genre porte-bonheur pour penser à elle, Ah, les femmes... Ils embarquent tous dans le vaisseau (savant compris) et il décolle. Vous n'avez plus qu'à détruire cette fichue planète. Frappez au coeur : anéantissez l'Ordinateur Central. Il vous suffira de le toucher mais un dispositif déclenche l'autodestruction de la planète, il ne vous reste que 40 secondes pour rejoindre la porte de sortie en bas à droite. Une gigantesque explosion illumine le cosmos, malheureusement, le traître a survécu... Et pour cause, il détient un Super Bouclier contre lequel votre armement est sans effet. Il ne reste qu'un espoir : la Super Capsule d'Energie (Atomique, je confirme). Grace à elle, vous allez foncer sur lui et vous détruire l'un l'autre pour sauver vos amis. Survivrez-vous à cette ultime épreuve ? Peu de chance !



PLANETE ROUGE



GROTTE DE LA PLANETE ROUGE

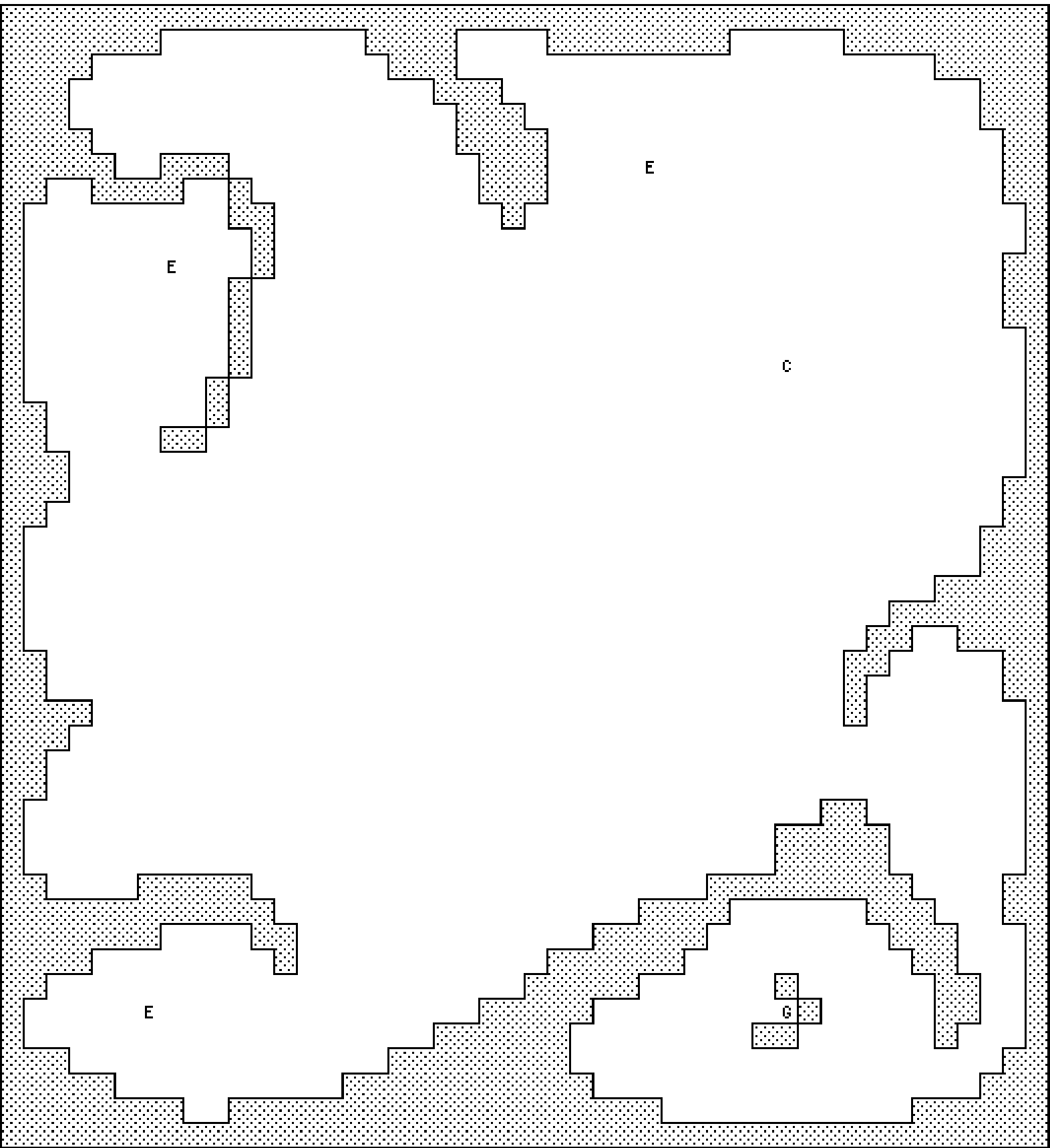


LEGENDE

- B : Boite.
- C : Chateau, Cité, Cabanne,...
- D : Départ (dans un labyrinthe sinon C sur une planète).
- E : Capsule d'énergie.
- G : Grotte (entrée / sortie).
- L : Laser.
- O : Ordinateur central.
- P : Personne rencontrée dans un labyrinthe.
- V : Vaisseau spatial.
- W : Warp Zone (téléportation).

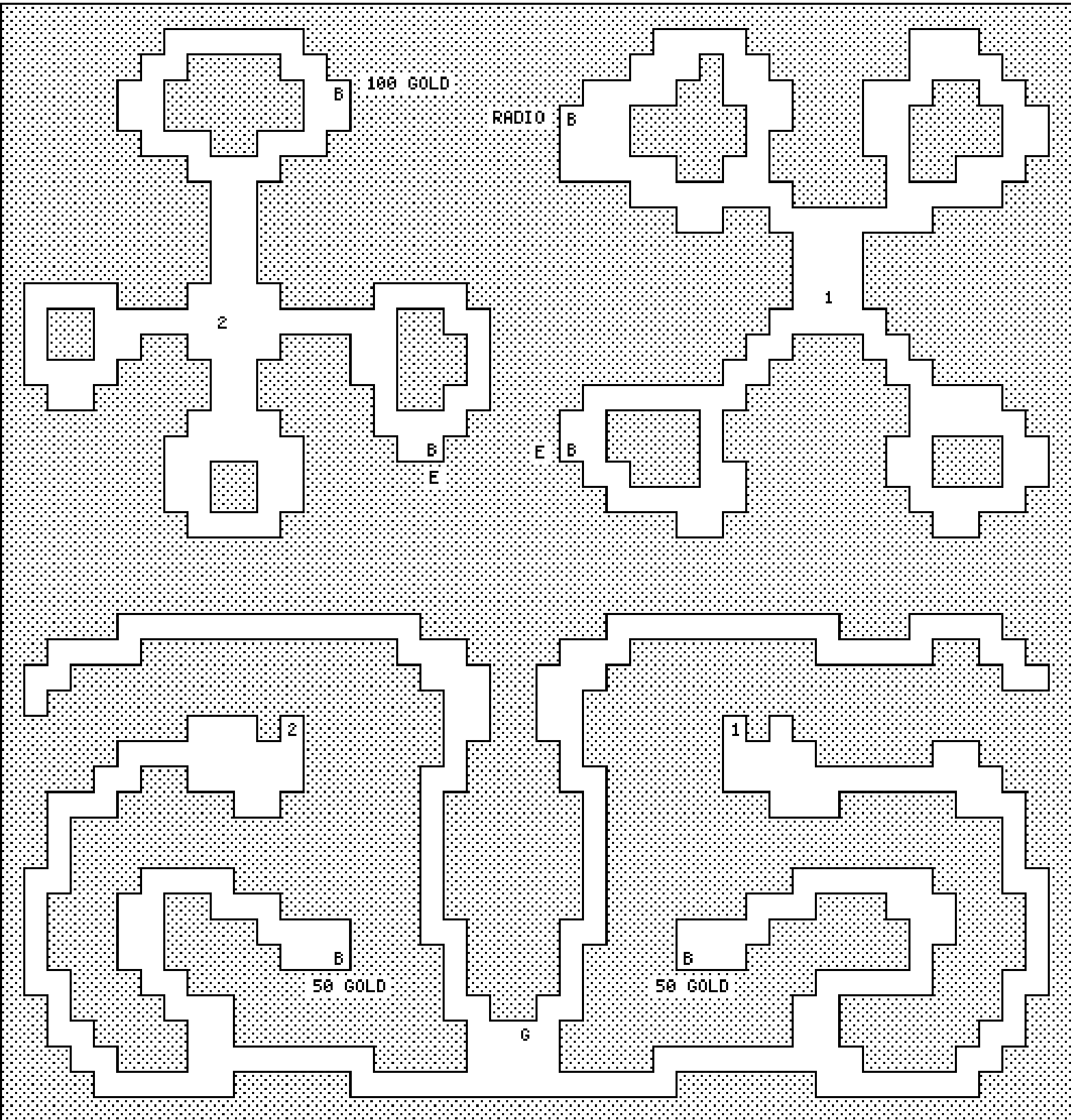


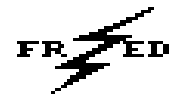
PLANETE OCEAN



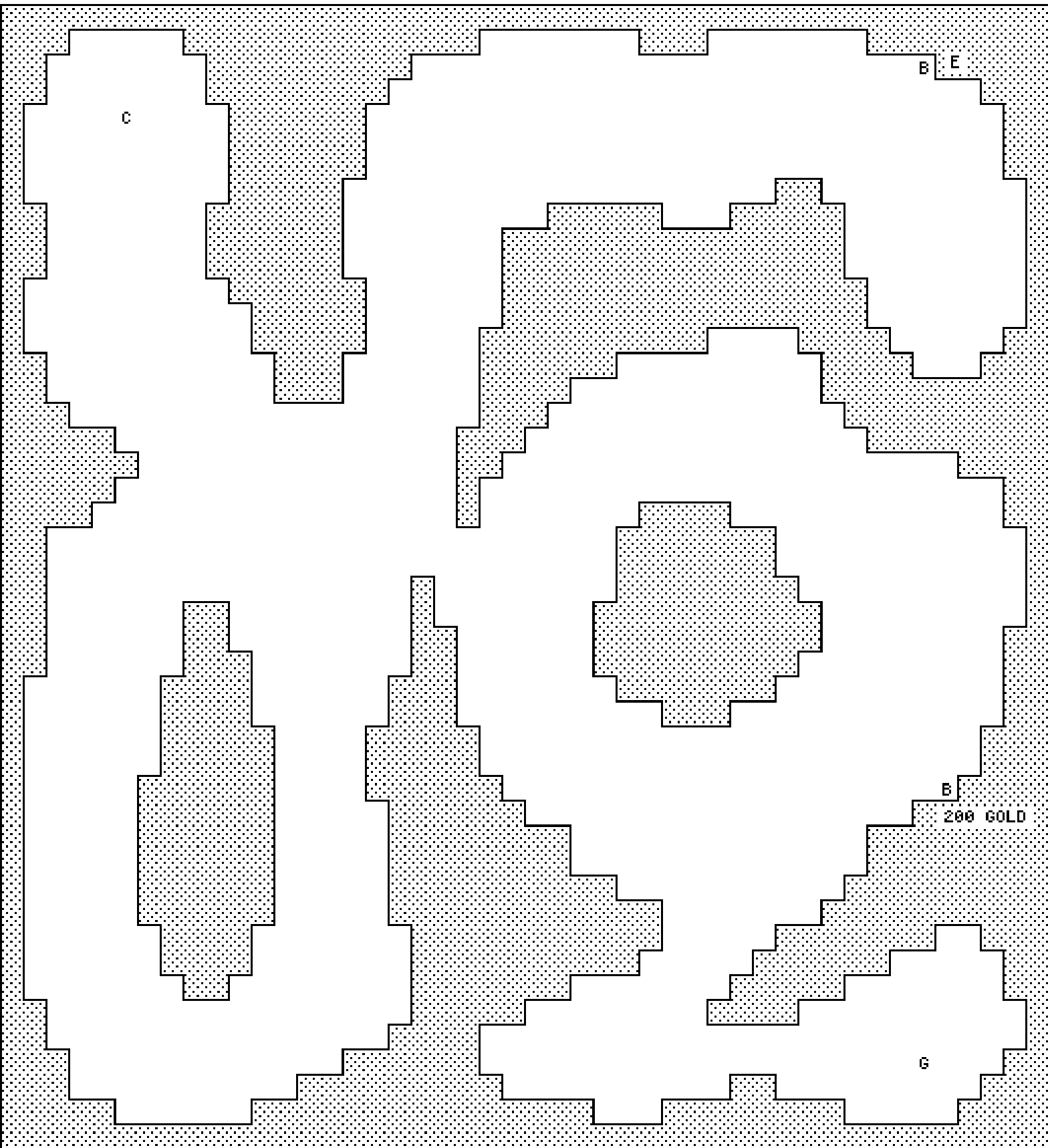


GROTTE DE LA PLANETE OCEAN

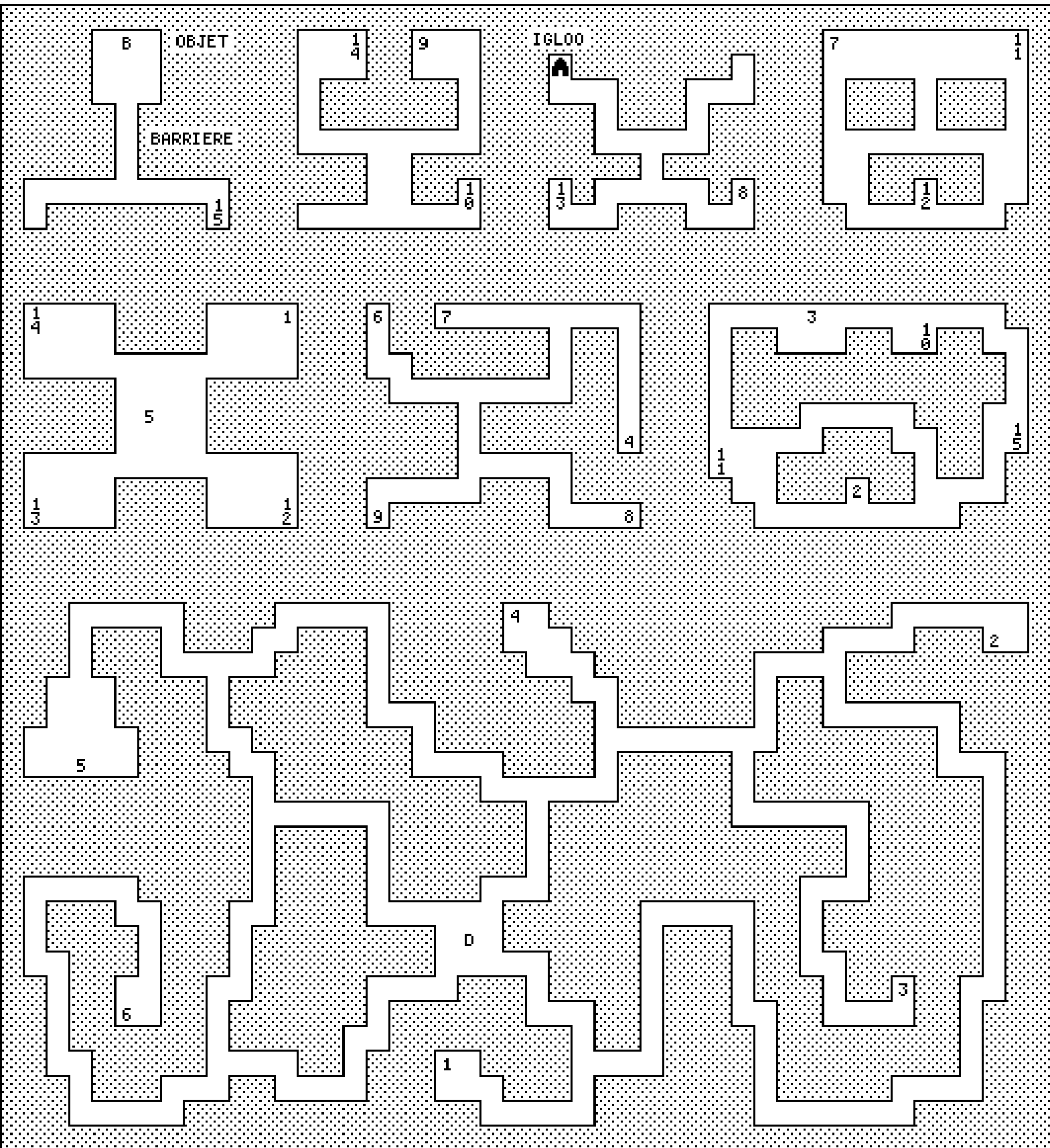


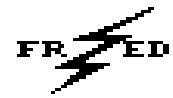


PLANETE DESERTIQUE

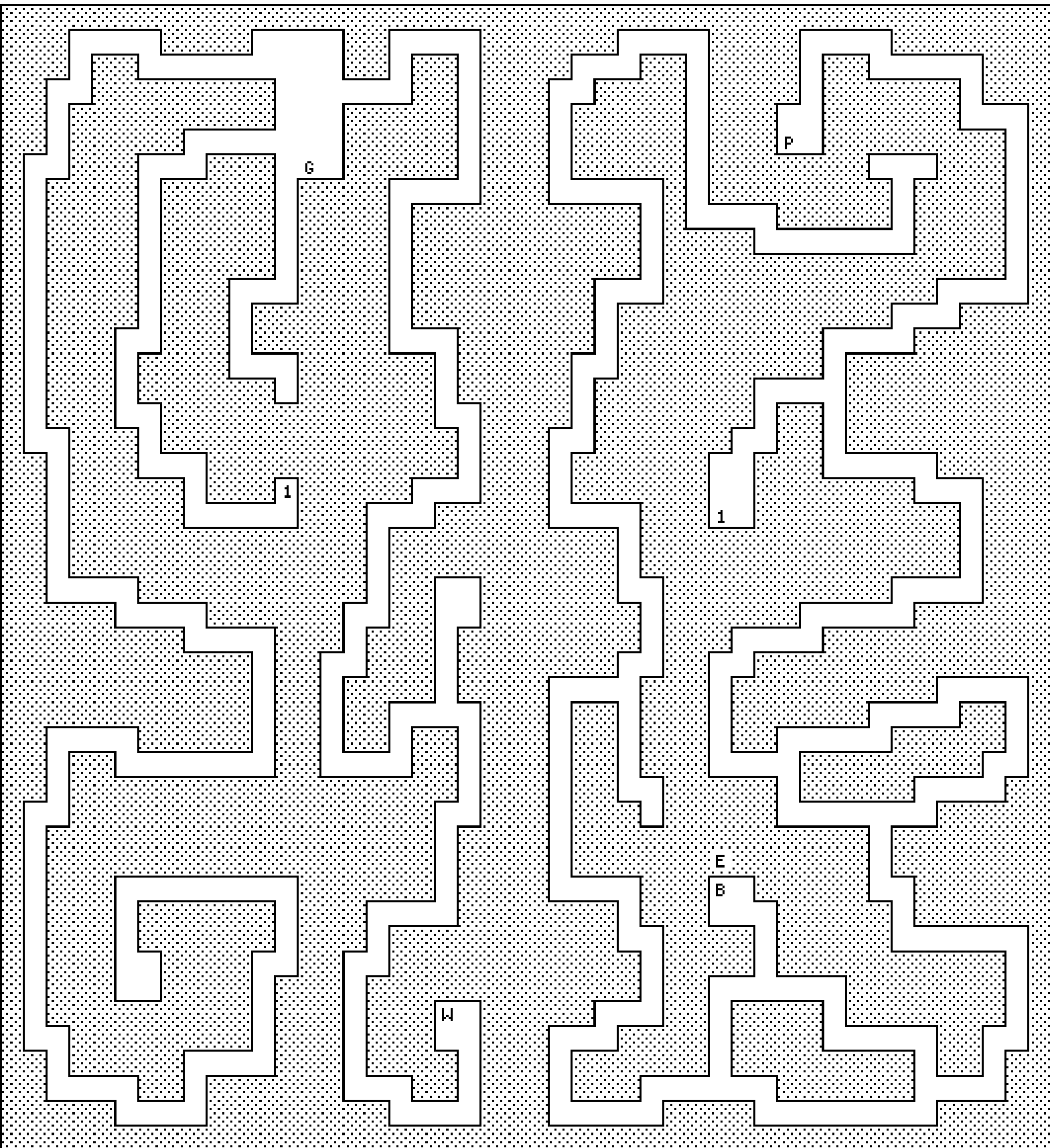


PLANETE DES GLACES



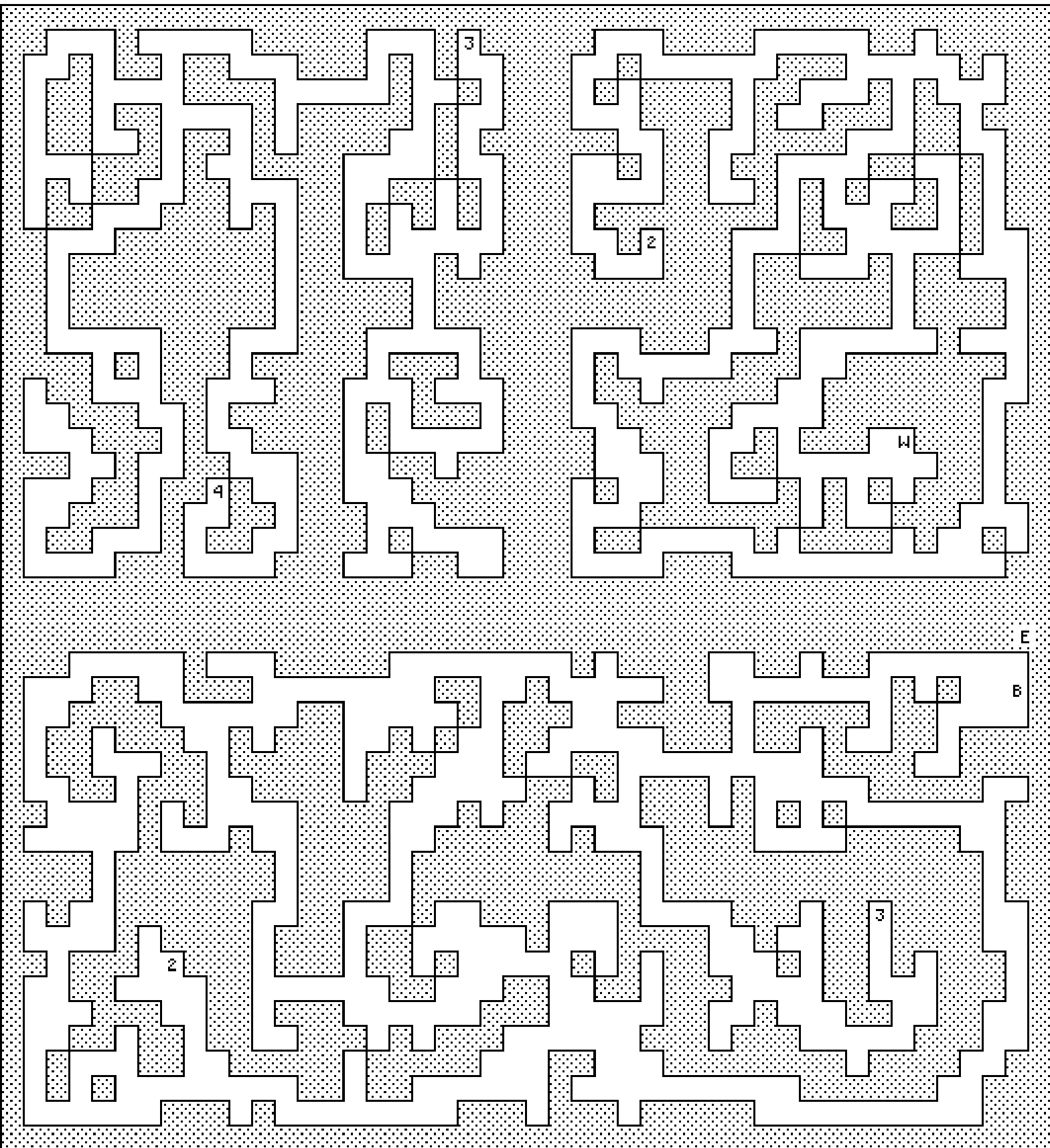


GROTTE DE LA PLANETE DESERTIQUE



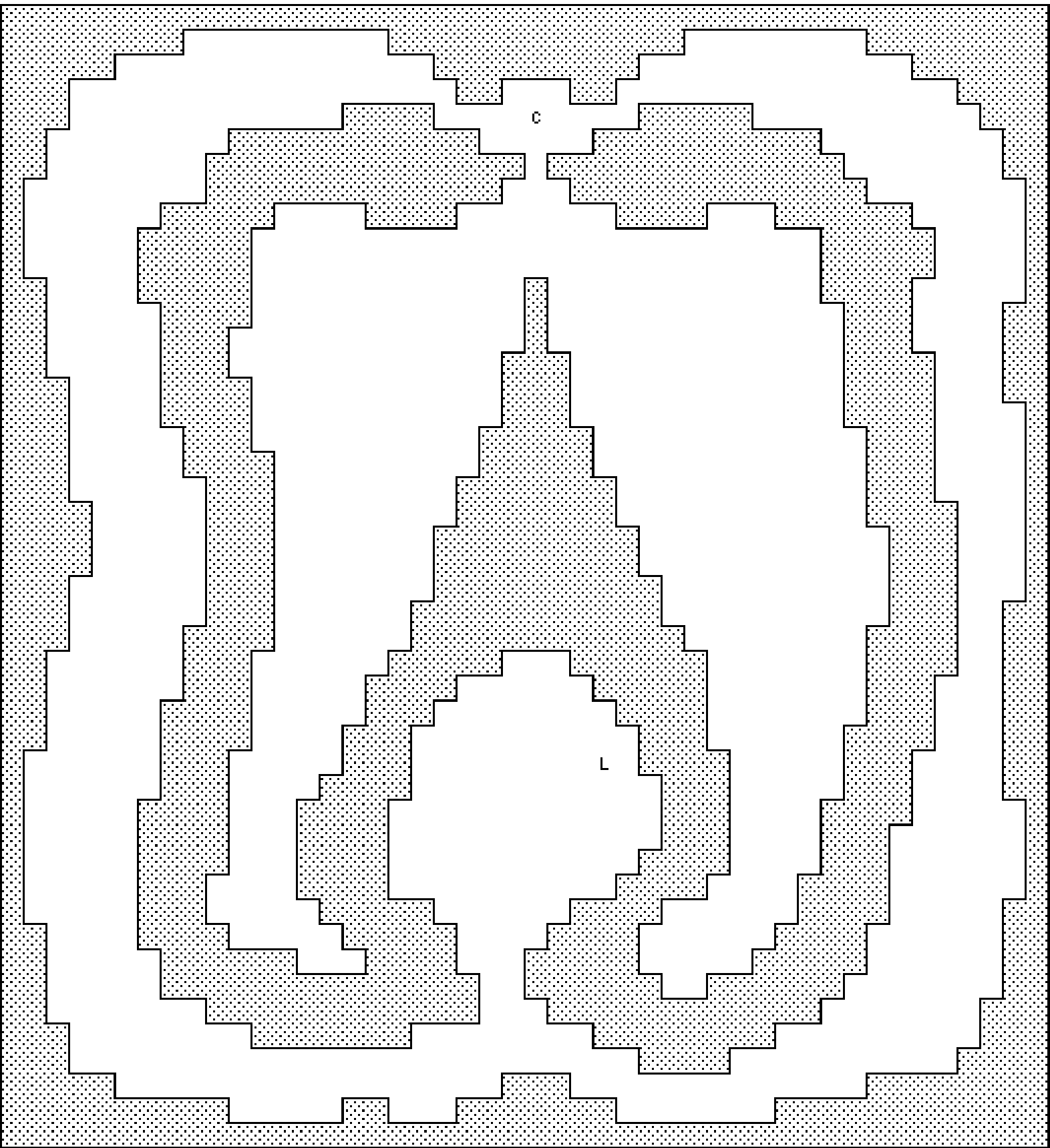


WARP ZONE



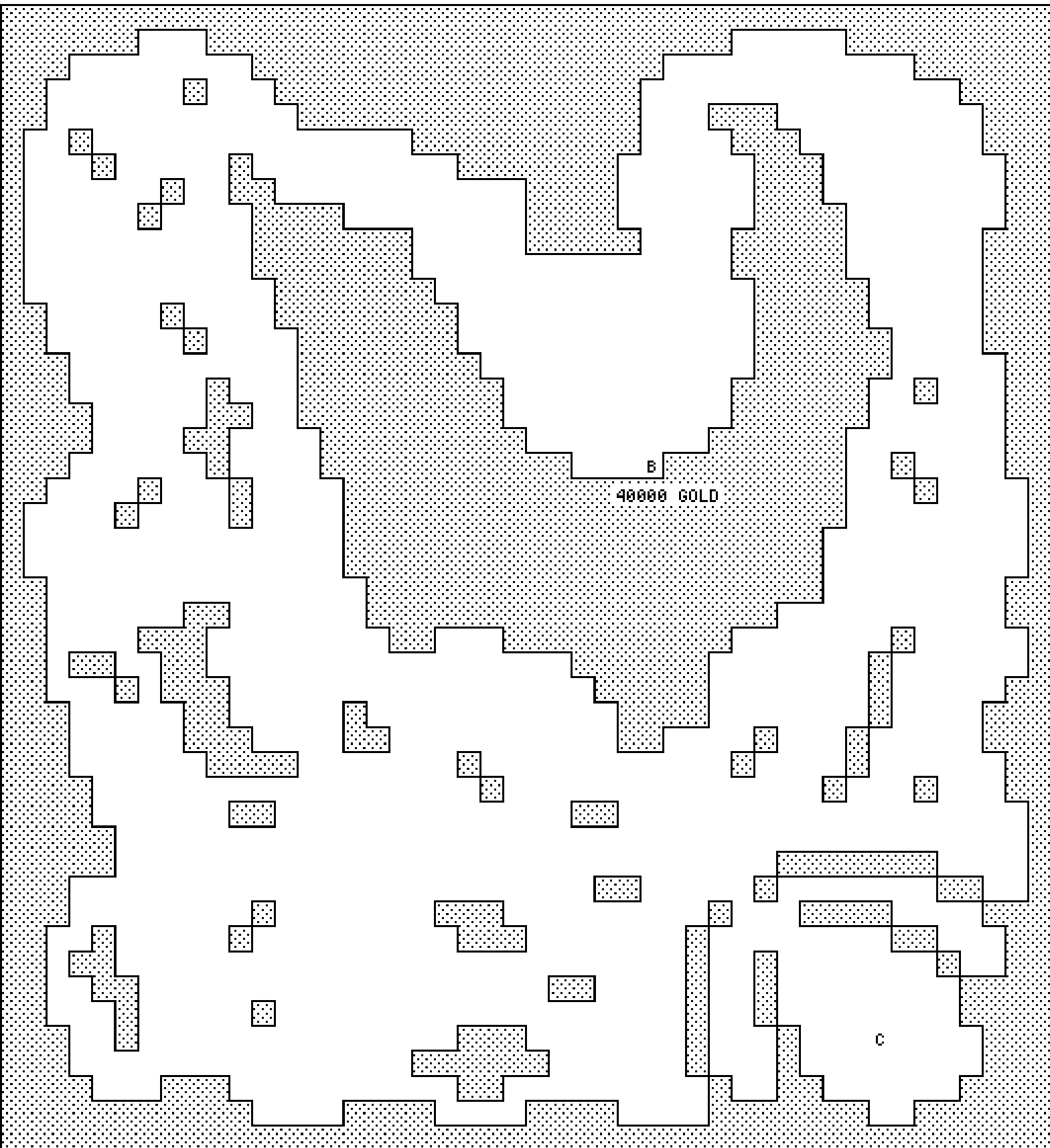


PLANETE DE L'AUTOROUTE





PLANETE AGRICOLE





PLANETE ARTIFICIELLE

