

Vous voici, vous, pauvre gastéropode, au début d'une mission périlleuse. Votre monde est infesté d'insectes, arriverez-vous à les éliminer ? Sachant que votre chef vous envoie au front sans même un canif ! Heureusement, comme il est chef, il connaît les emplacements des armes et il vous aidera à passer quelques obstacles.

Pour communiquer avec votre chef, allez dans F2. C'est également ici que se trouve l'inventaire des armes et des munitions, des objets, du ravitaillement et des cartes.

F1 permet une pause ainsi que la visualisation du niveau d'expérience, d'énergie (augmente de 16 lorsque le maximum d'expérience est atteint) et du Gold.

La touche F3 permettant la sauvegarde, ne vous en privez pas lors de montée ou de descente d'écrans.

Pour les déplacements du héros, regardez la petite démo après le titre, la combinaison curseur Bas + curseur Droit ou Gauche n'est utile qu'à partir du Stage 3 pour monter les marches...

On ne peut prendre les ascenseurs qu'avec la carte appropriée. Des passerelles peuvent être créées. Dans chaque cas, quatre cartes sont à trouver : 1, 2, 3 et Universelle bien que cette dernière ne remplace pas les autres.

Remontez votre niveau d'énergie en mangeant fruits et légumes, du pain ou en buvant une petite limonade ou un bon café. Cette nourriture est disposée un peu partout mais vous avez la possibilité d'en acheter dans les magasins (SUPPLY). Soyez vigilant, ne prenez pas toujours la même nourriture car les prix sont variables et bien différents d'un magasin à l'autre. Par exemple, si on vous propose de la nourriture 10 LIFE (L) pour 50 GOLD (G), 20 L pour 140 G, 30 L pour 230 G et 40 L pour 320 G, le plus intéressant, c'est celle de 10 L à 50 G (ramenez tout à 40 L). A l'opposé, s'il est proposé 10 L à 150 G, 20 L à 240 G, 30 L à 330 G et 40 L à 420 G, le moins cher est le 40 L à 420 G. Vous avez la possibilité d'acheter des munitions, là c'est nettement plus compliqué niveau choix car une balle de fusil est deux fois plus puissante sur certains insectes par rapport à une balle de pistolet. Personnellement, je prends des munitions pour le fusil et ensuite celles pour la mitrailleuse.

Un point important : si vous tuez tous les insectes d'un écran et si vous revenez dans celui-ci, une autre fournée de bestioles vous attendra, si vous les tuez de nouveau, vous serez tranquille ! Pour atteindre le maximum d'énergie (256), vous ne devez pas laisser grand monde derrière vous...

## STAGE 1

Prenez le pistolet à droite puis les munitions à gauche, allez dans F2 pour sélectionner cette arme sinon vous aurez un léger problème face aux deux insectes...

Vous remarquerez au passage dans F1 que votre expérience monte mais que le Gold reste à 0 ! Inutile, donc, de vous arrêter chez le premier commerçant-trafiquant. Cependant, n'oubliez pas la

carte au dessus du magasin.

L'eau sous terre est inoffensive.

Pour monter dans l'arbre, il faut prendre l'ascenseur et pour cela, il faudra la carte de l'autre coté de l'arbre en passant sous terre. N'oubliez pas de sélectionner la carte dans F2 (sans toucher à l'arme).

Récupérez le porte-monnaie, maintenant, à chaque fois que vous "écraserez" un insecte, vous obtiendrez du Gold.

Arrivé au dernier ascenseur, vous pouvez changer d'écran en allant sur la gauche. Dans ce nouvel écran, prenez un paquet de cigarettes (je n'ai pas trouvé à quoi il sert sauf à gacher votre santé...) et allez au ravitaillement maintenant que vous avez des sous !

Deux écrans plus bas se trouve une carte cachée à utiliser ici même pour créer une passerelle entre les lumières rouges.

Arrivé en bas, il y a un passage dans l'arbre pour passer sur la gauche. Il est recommandé de ne pas descendre à moins de vouloir se retaper le parcours...

Pour monter dans l'écran où se trouve la grande maison, il faut obligatoirement la carte "passerelle 2" sinon vous n'aurez pas la possibilité de prendre le fusil.

Une fois la limite franchie entre le Stage 1 et le 2, vous ne pouvez plus revenir dans le 1.

## STAGE 2

N'oubliez pas la salière dans le second écran (très important).

Rien de bien particulier jusqu'à l'arbre au milieu des écrans : dans la petite niche creusée dans l'arbre derrière le canon se trouvent des munitions (M3) que l'on doit prendre en sautant.

Dans l'écran du dessus se trouve l'arme qui permet d'utiliser ces munitions.

Le magasin au sommet est assez cher, préférez-lui celui en bas à gauche. Dans une maison, deux écrans à gauche, vous trouverez de la nourriture au sol et des munitions à droite en sautant. Près du troisième magasin (très cher), dans la niche du troisième arbre, vous découvrirez un thermos (255 L).

Vous allez maintenant combattre le premier monstre : une grenouille équipée d'un lance-missile. Après avoir refait le "plein" de munitions, placez-vous juste devant le petit mur qui tient la plate-forme pour que la grenouille apparaisse (s'il n'y a pas de chargement, c'est que vous n'êtes pas exactement au bon endroit). Une fois l'amphibien réduit à l'état de squelette, allez sous terre tout à fait à droite pour que le sol s'ouvre.

## STAGE 3

Vous remarquerez que le niveau d'expérience est passé à 4000.

Pour ouvrir la porte, il faut la carte de levée universelle (car vous avez perdu toutes vos cartes) qui se situe à l'extrême gauche du Stage. Particularité de ces deux écrans : ils sont plongés dans le noir et on ne voit pas où on met les pieds (ou plutôt LE pied).

Après avoir passé la porte, prenez garde au pont qui est sectionné. Cela permet de descendre mais récupérez quand même les munitions à droite (dans l'écran suivant) avant de faire le grand saut. Il est conseillé de prendre le toboggan (insectes résistants). Ensuite, un nouveau plongeon, n'oubliez pas les munitions cachées !

Sans difficulté majeure pour atteindre la fin du Stage, vous obtiendrez le lance-grenades en chemin, puissant et bien utile pour supprimer certains insectes mal placés.

#### STAGE 4

Le magasin en haut n'est accessible que par l'ascenseur avec la carte 2. Ce magasin est moins cher que son homologue sur la plate-forme.

Plus bas, une nouvelle porte à franchir suivie d'un écran dans le noir. A récupérer : un thermos à gauche et la mitrailleuse à droite de cet obscur passage. En dessous de l'écran de la porte se trouvent trois écrans dans lesquels il y a des petites flammes montées sur chenilles qui sont absolument inoffensives ! En bas, dans l'écran de l'ascenseur, récupérez le gilet pare-balles et sélectionnez-le en permanence pour vous protéger.

Attention au pont cassé, et dans ce même écran, ne descendez que si vous avez complété le Stage car il est impossible de remonter.

Pour faire apparaître le monstre qui n'est autre qu'une taupe-dragon (vous comprendrez pourquoi en l'affrontant), vous devez vous placer au bord de la plate-forme qui surplombe la porte. Le niveau maximum d'expérience passera à 7000 une fois la taupe décomposée...

#### STAGE 5

Dans le second écran, créez une passerelle avec la carte que vous venez de ramasser et allez prendre un thermos. Dans l'écran sous celui de la passerelle, récupérez un briquet dont je n'ai pas découvert l'utilisation.

La partie droite du Stage est assez confuse pour moi : A quoi sert l'ascenseur ? Pourquoi créer une petite passerelle ? Où sont passés les deux ou trois écrans que l'on est en droit d'attendre ?

A gauche, après le second toboggan, le basooka est à saisir en haut de l'écran.

Remarquez bien qu'il n'y a qu'un seul magasin (j'en ai peut-être loupé un), heureusement que la mort de la taupe à rapporter beaucoup d'argent !

#### STAGE 6

Le dernier stage est tout en hauteur ou presque. Première difficulté : un pont à éliminer, après avoir fait votre rapport au chef, ce dernier vous donnera la solution. Si vous n'avez pas l'objet en question, vous devrez tout recommencer...

Le pont détruit, vous tombez sur un magasin, et deux écrans à

droite, vous bénéficiez d'une nouvelle arme : le lance-roquettes. Pour passer à l'écran en dessous, il y a un passage vers le milieu sous la plus grande des vis du décor (sauvegarde vivement conseillée avant plongeon).

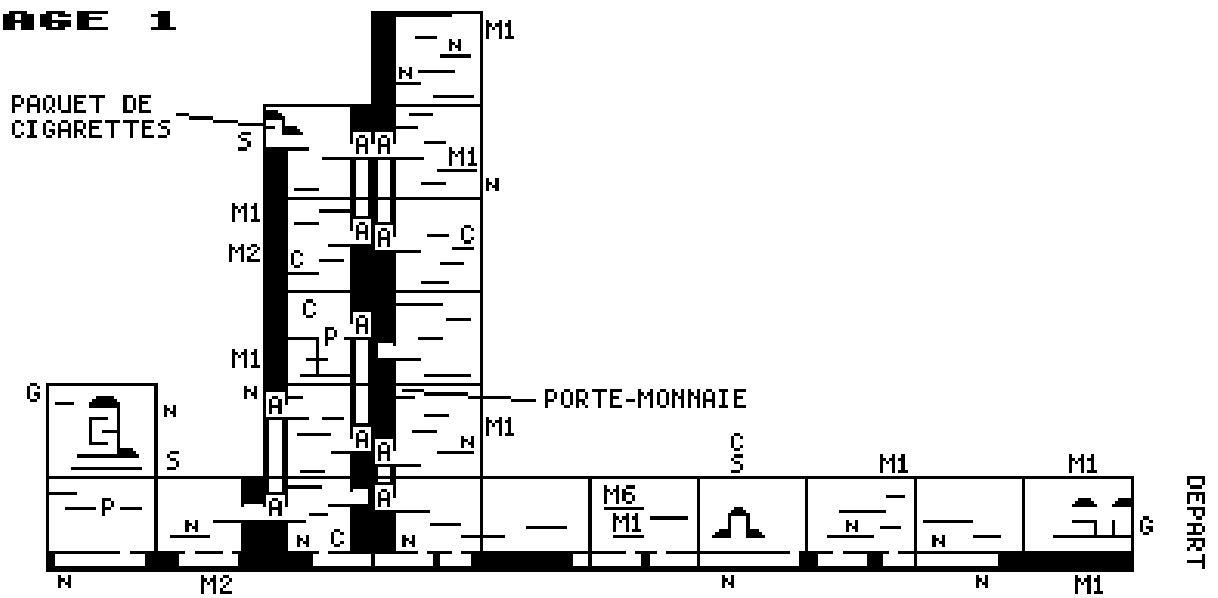
Descendez, prenez l'ascenseur, en dessous, on peut créer une passerelle avec la carte 1 pour récupérer des roquettes. Juste à gauche se situe un magasin (bon marché) mais n'y entrez pas pour l'instant ! Vous pouvez remarquer en haut et en bas de cet écran trois sorties. Laissez-vous tomber dans la première, c'est encore un écran noir, vous glissez sur un toboggan et atterrissez devant une carte, allez à gauche ou à droite : même résultat, à nouveau un toboggan pour revenir à l'écran du magasin. Prenez le second passage, arrivé sur du dur, faites un pas à gauche et sautez pour prendre la dernière arme : une espèce de bombe insecticide qui lance des boules de feu mais il faut des allumettes comme munitions ! Maintenant, vous pouvez entrer dans le magasin et acheter ces allumettes (elles n'y étaient pas avant). Pour sortir de ces deux écrans, prenez le troisième passage, et pendant que vous tombez, appuyez sur la touche curseur Gauche qui vous permet de dévier légèrement mais c'est suffisant pour quitter l'écran par la gauche.

Le reste du parcours est assez difficile (mais sans plus), le plus dangereux, ce sont des pinces immobiles mais résistantes et particulièrement bien placées pour ennuyer le monde... Les bombes sont recommandées.

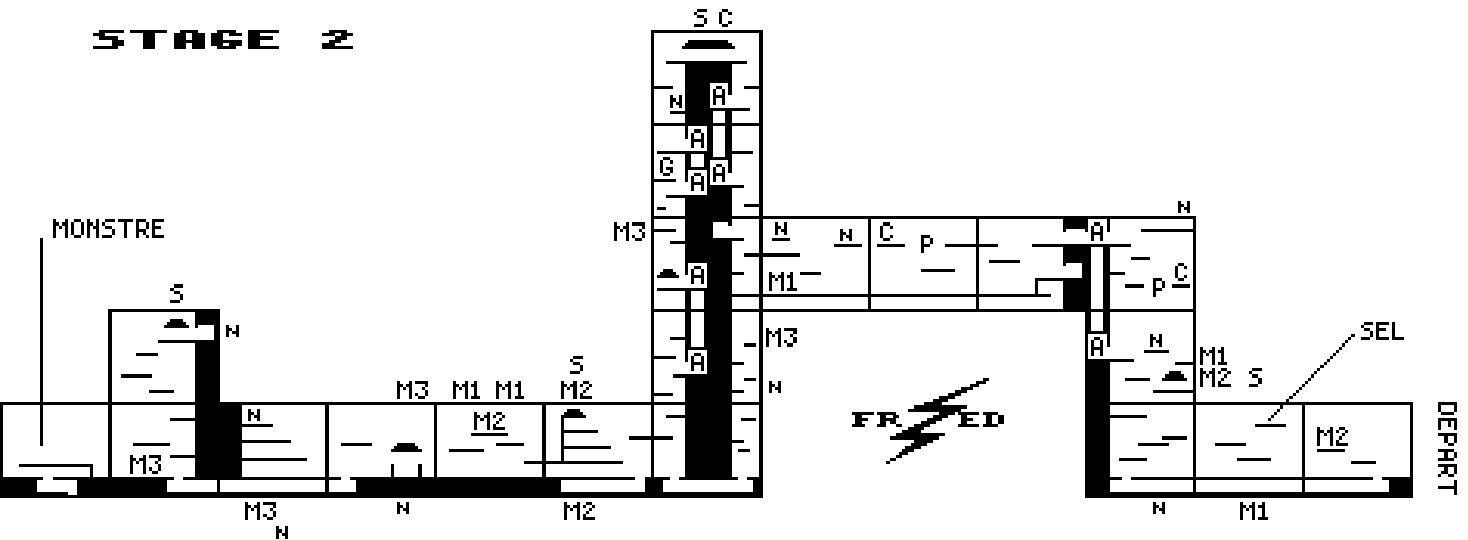
Avant de descendre pour affronter l'ultime monstre, vous pouvez, par exemple, retourner au magasin au dessus de l'écran noir (il y en a un plus près mais bien plus cher) pour acheter des allumettes et un thermos qui sont bons-marché. Pour faire apparaître le chef des monstres, une plante carnivore géante, placez-vous sur l'unique plate-forme. Quant à sa destruction, ce n'est pas là où vous croyez que cela peut être... Et étant donné que j'ai cherché, vous chercherez également ! Deux indices (tout de même) : vos oreilles peuvent vous aider et pour anéantir cette immonde créature, vous aurez besoin d'une bonne soixantaine de boules de feu.

La Démo de la fin suggère qu'il y aurait une suite, à bientôt peut-être dans "Le Solide Colimaçon 2"...

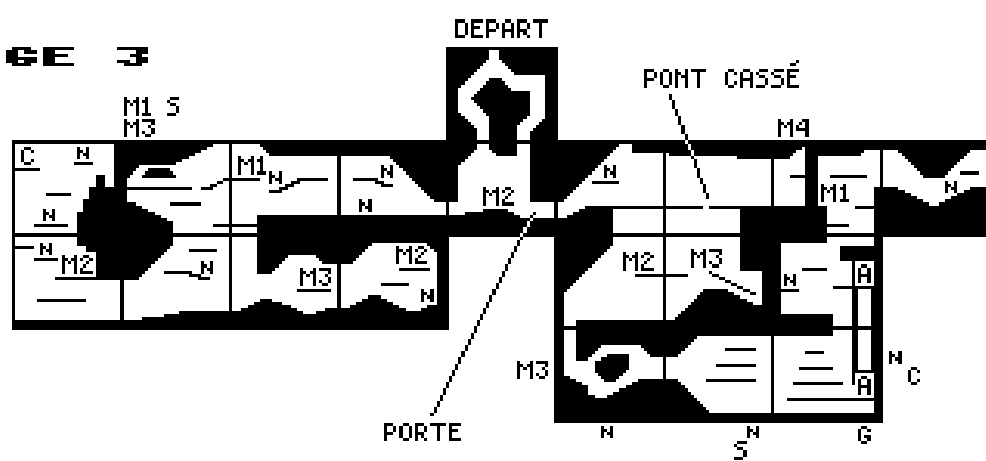
### STAGE 1



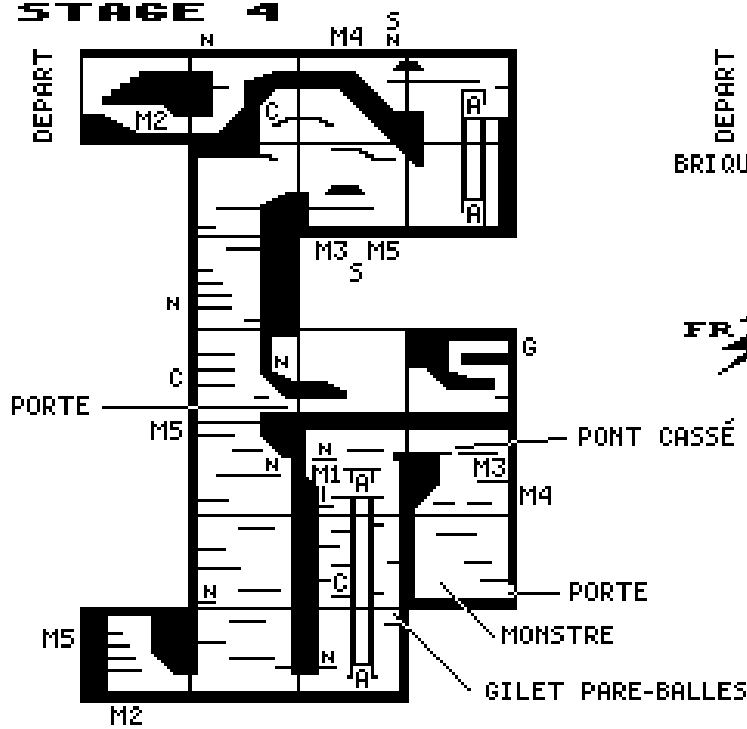
### STAGE 2



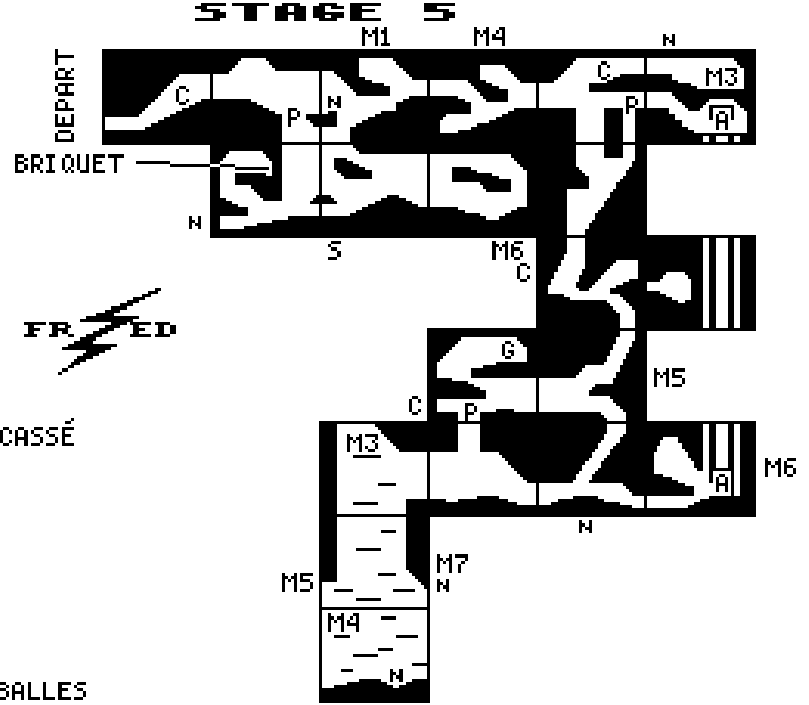
### STAGE 3



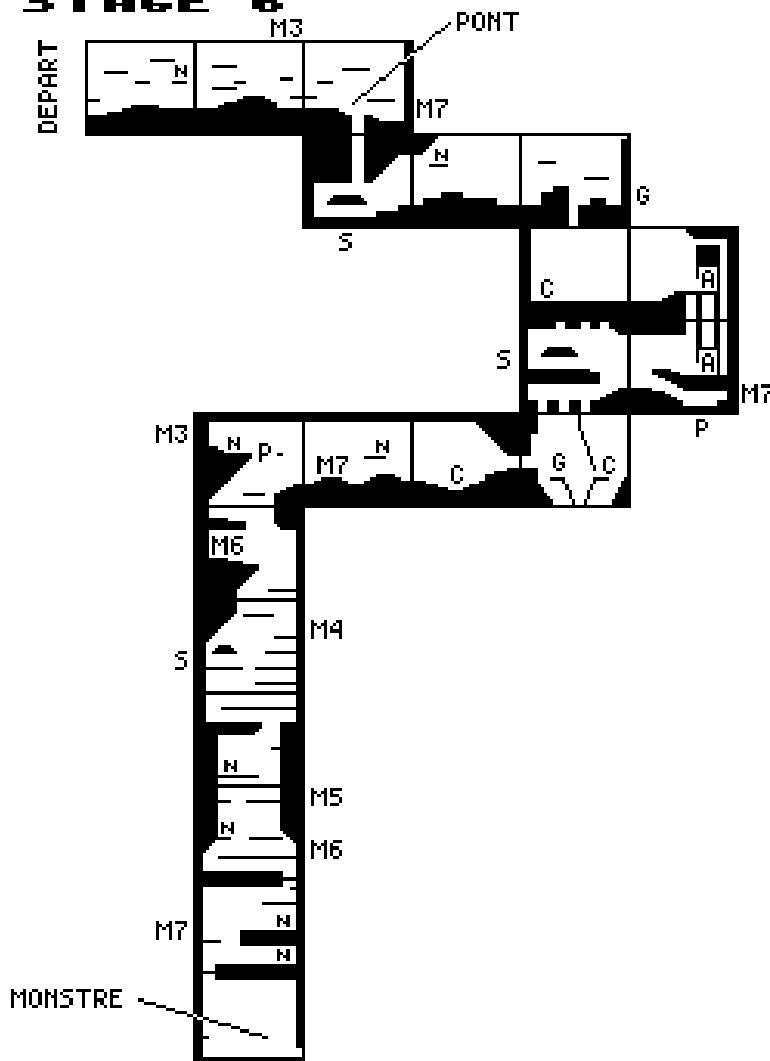
## STAGE 4



## STAGE 5

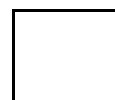


## STAGE 6



### LEGENDE :

- A : Ascenseur.
- C : Carte
- G : Arme.
- N : Nourriture ou Boisson.
- P : Passerelle.
- S : Magasin.
- M1 : Munitions Pistolet.
- M2 : Munitions Fusil.
- M3 : Munitions Bombes.
- M4 : Munitions Grenades.
- M5 : Munitions Mitraillette.
- M6 : Munitions Basooka.
- M7 : Munitions Roquettes.



: un écran.



: toit des maisons.