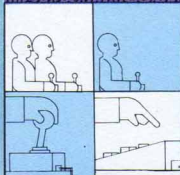


ARCADE-AVENTURE

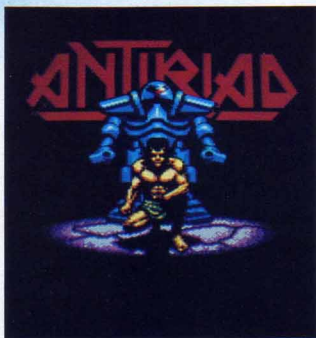


Antirriad : l'armure sacrée



**Il n'en reste qu'un ... et vous êtes bel et bien celui-là !
Le dernier héros capable d'expulser les horribles envahisseurs.**

Alain Riffaud



En l'an 2086, rien ne va plus sur la planète Terre. C'est l'effondrement complet des pourparlers de désarmement entre les délégations du secteur Nord et du secteur Sud. Chacune des deux zones accuse l'autre de préparer en secret une arme redoutable : une combinaison de combat antiradiations. Aucune d'entre elles n'a tort ! Ces terribles combinaisons rendent les personnes qui les portent tout à fait invulnérables à toute attaque d'arme connue et mettent en valeur les techniques de combat du guerrier jusqu'à un degré redoutable. Arrive l'instant tant redouté... : une alerte suivie d'un doigt qui appuie sur un bouton rouge... En une seconde, la Terre plonge dans la guerre nucléaire. L'enfer ! La destruction est totale, aveugle.

Plusieurs siècles plus tard, la nature (seule force à sortir vainqueur de tout conflit) donne naissance à une nouvelle race. Des hommes très puissants et audacieux qui mènent une existence simple et paisible. La pensée des vétérans souverains ne se tourne que rarement vers les souvenirs sombres du

passé. Il n'empêche qu'une certaine superstition entoure un sombre volcan qui s'élève au-dessus des vestiges humains à demi enterrés dans la cité antique.

Et puis un jour, maudit entre tous, l'horreur réapparaît. L'horreur, c'est à dire d'infâmes envahisseurs extraterrestres qui massacrent tous les malheureux villageois. Courageux, ils se défendent, mais les armes des autres sont plus puissantes. Les envahisseurs prennent le pouvoir et s'installent dans leur forteresse à l'intérieur du volcan. Les anciens pleins de tristesse, voient revenir le jour de l'extinction de la race. C'est alors qu'ils se souviennent... Ils cachent les nouveau-nés mâles et les élèvent en secret dans des camps où ils leur enseignent les arts du combat antique. L'un d'eux, Tal, se distingue comme champion. Il est choisi et convoqué par les sages qui lui disent (avec écho s.v.p.) : "Tal ! Tu as été choisi pour être celui qui sauvera notre race. Tu as entendu parler des légendes de l'armure sacrée. Le moment est venu de la rapporter du royaume des morts. Toi, Tal, toi seul, tu dois affronter les horreurs de la forêt funeste, trouver l'armure sacrée et l'employer pour détruire la puissance des tyrans. Tu es notre seul espoir !"

Un monde hostile

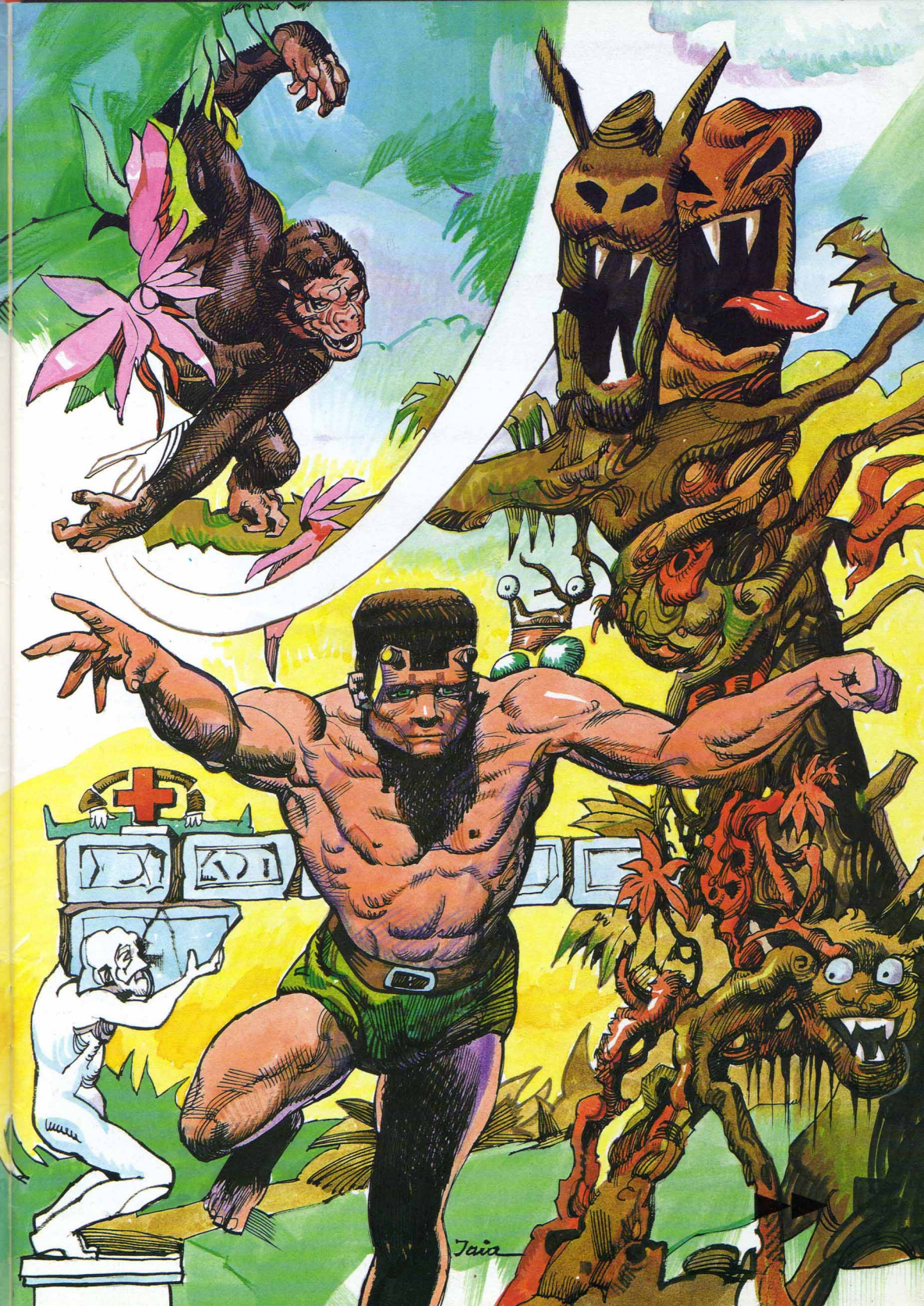
Dans l'armure sacrée d'Antirriad, vous incarnez le rôle de Tal. Un personnage robuste qui doit à tout prix retrouver l'armure légendaire. Il n'y a qu'avec l'armure que vous serez capable d'affronter les forces de l'envahisseur. Vous avez comme seules armes à votre disposition vos muscles et votre intelligence. Vous êtes champion dans le

lancer de pierres qui, entre vos mains, deviennent des armes à part entière. Perdu dans la forêt funeste, vous rencontrerez toute sorte d'ennemis. Il faudra dans un premier temps trouver l'armure pour la réactiver puis aller à la recherche des différents composants qui lui permettront de redevenir cette terrifiante arme d'antan.

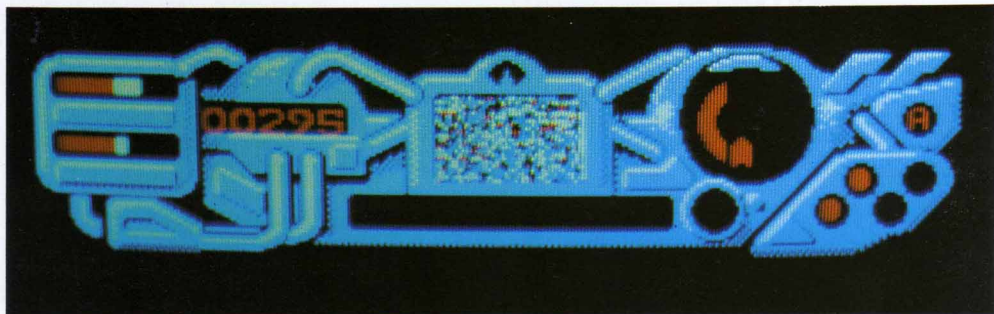
Les composants de l'armure

Il faut se souvenir avant toute chose que votre première mission est d'activer l'armure. Pour cela, aucun problème car, en vous baladant dans la forêt vous apercevrez sur un mur l'armure, il vous suffira de sauter sur les bonnes pierres pour l'atteindre. Une fois sur place, positionnez-vous sur l'armure et dirigez-vous vers l'avant pour voir la face de votre personnage. Le mécanisme de l'armure se met alors en marche. A ce stade, il ne vous reste plus qu'à quitter l'armure, car elle ne vous est pas encore d'une grande utilité, si n'est que, lorsque vous êtes à court d'énergie, vous pouvez rentrer dans l'armure et patienter pour remonter le niveau de votre vitalité (cette opération dure très longtemps). Dans la forêt vous trouverez des éléments de déchargement, ce qui donne à l'armure toute l'énergie dont elle a besoin pour se réactiver. Ce sont des petites cellules roses que vous trouverez immobiles dans différents lieux. Il vous suffit de vous baisser pour les ramasser.

Le déplaceur de gravité crée une pesanteur artificielle ce qui vous permet d'explorer les niveaux situés en hauteur, inaccessibles sans l'armure. Une fois cet "outil antique" (mais terrible



Jaia



ment efficace) en votre possession, il vous suffit de pointer le joystick vers le haut : l'armure décolle comme un oiseau. Le déplaceur de gravité se trouve au deuxième niveau tout à fait à gauche. Il existe au moins deux chemins pour l'atteindre. Je vous laisse le soin de les découvrir. Sachez pour le reconnaître qu'il ressemble à une bête botte. Le rayon d'oscillateur à impulsion active un laser superpuissant qui vient à bout de toutes les bestioles qui vousbarrent le passage. Vous saurez apprécier sa puissance de feu à sa juste valeur lors des différents combats. Son emplacement se trouve dans le troisième niveau près du lion portant le canon laser. Dans le plus haut niveau du volcan, les radiations sont si fortes que même l'armure ne peut y résister. Pour y échapper, il faut trouver l'inver-

Photo 3 : Enfin, le télétransporteur !



seur de particules qui est caché quelque part dans une des salles du volcan. Non je n'en dirai pas plus. Enfin, le dernier élément de l'armure est la mine d'implosion qui, une fois l'armure placée dans la plus haute salle du volcan, fera exploser le réacteur nucléaire, ce qui mettra fin à l'invasion des tyrans d'un autre monde.

Le cadran de l'armure

La partie inférieure de l'écran représente le cadran de l'armure. Il y a douze voyants qui, au lancement du jeu, sont tous éteints. Pour pouvoir activer ce cadran, il suffit de rentrer dans l'armure (ce qui me paraît d'une logique...). Commençons par les deux petites fenêtres horizontales à gauche. La première indique le niveau d'énergie de l'armure ; une fois ce niveau à zéro, l'armure n'est plus utilisable et il vous faudra sortir pour trouver des éléments de recharge. La deuxième représente la vigueur de Tal, donc votre propre énergie. Quand le niveau est à zéro, vous êtes mort, mais pas de panique, vous avez plusieurs vies. Légèrement sur la droite de ces deux niveaux se trouve un voyant indiquant votre score. La petite télé visiblement

en panne vous montre en gros plan les différents éléments de l'armure que vous aurez récoltés durant le jeu. En dessous s'affichent les différents messages tactiques. La grosse fenêtre ronde vous indique le niveau de radiation extérieur ; plus vous montez dans les salles du volcan, plus ce niveau s'approche de la zone critique. Sous cet indicateur, une lettre "D" vous avertit du danger de radiation. Le petit rond, tout seul en haut à droite, s'allume avec la lettre "A" quand l'armure est activée. Les quatre indicateurs ronds se trouvant en bas à droite, vous précisent le nombre d'éléments que vous transportez dans votre mission. Je vous rappelle qu'ils sont au nombre de quatre, la mine d'implosion, le déplaceur de gravité, l'inverseur de particules, ainsi que le rayon oscillateur.



Photo 1 : Partez en quête du déplaceur de gravité...

Photo 2 : Votre armure sacrée.



Photo 4 : Emparez-vous du laser, votre deuxième objet.

Photo 5 : L'inverseur de particules pour résister aux radiations.



MEMENTO

JEU	:	Joystick uniquement
DEPLACEMENTS	:	
SAUT VERTICAL	:	Joystick en haut
SE BAISSER	:	Joystick en bas
ALLER A DROITE	:	Joystick à droite
ALLER A GAUCHE	:	Joystick à gauche
SAUT HORIZONTAL	:	Courir + bouton de feu
LANCER UN ROCHER	:	Immobile + bouton de feu
RAMASSER UN OBJET	:	Rester sur l'objet + joystick bas
ENTRER DANS L'ARMURE	:	Marcher en avant en regardant vers l'extérieur
SORTIR DE L'ARMURE	:	Aller à droite ou à gauche
FIN DE JEU	:	
NOUVELLE PARTIE	:	Touche <Q>

Un coup de pouce, maître

L'armure, croyez-moi, j'en connais un rayon. Il me semble honnête de vous faire profiter de mon expérience, car j'avoue que ce jeu est loin d'être le plus facile de ceux que j'ai croisés sur mon CPC. Les cascades d'énergie sont là pour bloquer le passage de l'armure ; alors n'insistez pas ! Si vous voulez les franchir il faudra sortir de celle-ci. (Dans le volcan se cache une surprise agréable derrière une de ces cascades). Si par mégarde vous vous trouvez dans les hauts niveaux du volcan et que l'énergie de votre armure atteint le niveau zéro, pas de panique, prenez votre souffle, sortez de l'armure et courez comme un fou vers les crevasses qui vous feront descendre vers la forêt (cela bien entendu si vous ne voyez pas d'élément de rechargement à portée de main). Une fois en bas vous ne risquez plus rien, il n'y a plus, ou presque, de radiations. Alors, cherchez un élément de rechargement et dirigez-vous vers la droite dans la forêt. Dans les dernières cases, montez de deux niveaux et, ô miracle, vous verrez un "I" dans un cercle lumineux. Il s'agit d'un module de télétransportation qui vous ramènera en moins d'une seconde dans l'armure (sympa, non ?). Il y a également des éléments qui ne sont pas évidents à prendre. Le rayon d'oscillateur à impulsions demande une très grande dextérité. Posez-vous dans la salle voisine, à droite, sortez de l'armure et dirigez-vous vers la salle de gauche (celle où un lion tient un canon laser avec lequel "il fait rien qu'à vous mitrailler !). Approchez-vous de lui en évitant son tir. Pour cela il suffit de vous baisser. La fréquence de tir étant assez rapide, cette approche vous de-

Photo 6 : Un dernier objet avant d'atteindre le réacteur : la mine d'implosion

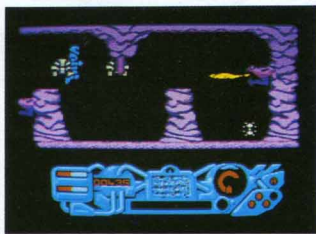


Photo 7 : Affrontez les derniers résistants !

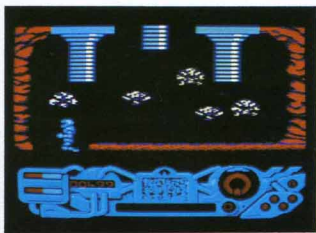
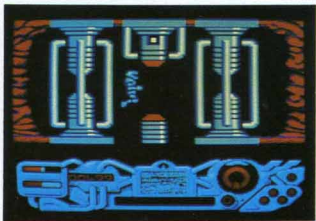


Photo 8 : Faites sauter le réacteur, vous avez sauvé l'humanité.



mandera une très grande patience. Autant vous prévenir : c'est un coup de main qu'il vous faudra acquérir. Une fois le rayon d'oscillateur à impulsions, en votre possession, de la même façon, éloignez-vous du canon laser pour rejoindre l'armure. Les autres éléments ne sont pas vraiment durs à prendre, mais plutôt durs à trouver, donc bonne recherche dans le volcan ! Apprenez également à éviter les flammes du volcan qui ne sont pas vraiment bonnes pour votre petite santé.

Une erreur bien sympa

Dans tout programme, si l'on cherche bien, on peut trouver des bugs. Vous savez, ce sont des erreurs de programmation (erreurs provoquées par l'imprévu). L'armure n'a pas échappé à cette règle, car si vous vous placez devant un obstacle et que vous lancez des rochers tout en essayant d'avancer, vous serez surpris de vous transformer en passe-muraille ! Cela peut vous rendre de sacrés services dans des situations que je vous laisse découvrir en temps voulu ... Je suis persuadé que vous prendrez un immense plaisir à jouer avec l'armure sacrée d'Antiriad, car, contrairement à la plupart des jeux, vous allez de découverte en découverte et, plus vous avancez dans ce jeu, plus vous avez de nouvelles surprises, cela jusqu'à la destruction finale du réacteur de la dernière salle. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bon jeu. Prions pour qu'il y ait encore beaucoup de jeux aussi raffinés que cette sacrée armure d'Antiriad ! (NDLR : au fait, qui c'est celui-là, Antiriad, hum ? Amis lecteurs, je vous laisse le soin d'éclairer les petits camarades dans notre prochain courrier ...) ■