THE FINAL MATRIX

par S. Marsden & D. Cooke

Lors de création de l'univers deux formes de vie évoluèrent, d'une part des êtres organiques telle que l'espèce humaine et d'autre part des formes mécaniques tels que les Bioptons. Les Bioptons sont une race pacifique; ils habitent une planète appelée Pludos. Un groupe de Bioptons se déplaçait dans l'espace lorsque, malheureusement, leur véhicule spatial fut intercepté par des Cratons hostiles. Tous les Bioptons furent pris en otage et placés sous une surveillance étroite dans le réseau à matrices des Cratons. Ce sinistre réseau de 'prisons spatiales' est extrêmement bien protégé contre les attaques et il est impossible d'envoyer un véhicule pour libérer les otages. Il existe un seul moyen de libérer les Bioptons – un Biopton courageux doit s'approcher de chaque matrice à bord de son véhicule spatial et atterrir sur la matrice elle-même pour libérer chaque otage individuellement.

Le pauvre Nimrod a été désigné par le gouvernement Biopton pour libérer tous les otages. Il s'agit d'une tâche bien difficile – pour commencer personne ne sait exactement combien d'otages doivent être libérés et encore moins où ils se trouvent! La seule consolation pour Nimrod c'est que vous pouvez l'aider à trouver les Bioptons désemparés à l'aide d'un véhicule spatial muni du dispositif de navigation le plus sophistiqué – la 'pentavision'.

La visualisation en 'pentavision' représente une carte des étoiles dans la galaxie Craton ainsi que les positions de la matrice. Aux commandes de votre véhicule dans l'espace, vous devez manoeuvrer une matrice dans la section rouge au milieu de l'écran à pentavision afin de permettre à Nimrod d'atterrir sur cette matrice. Lorsqu'on aura centré une matrice de cette façon, on appuiera sur le bouton de tir pour permettre à Nimrod d'effectuer la séquence d'atterrissage automatique.

Chaque matrice port un nom et possède une capacité défensive en fonction du nombre de fois que Nimrod se rend dans la matrice en question. Bien entendu Nimrod s'efforcera de ne visiter une matrice qu'une seule fois – ou bien il risque d'être très désintégré! Le pupitre de commande du véhicule indique également à Nimrod le nombre d'otages libérés et le temps qu'il lui reste. Les Cratons ont averti les membres du gouvernement Biopton qu'ils leur accordent un délai de 99 éons avant d'exécuter les otages! (un éon est une période infiniment longue mais, en tant que joueur, vous n'aurez pas à attendre aussi longtemps – vos éons correspondent environ à une minute terrestre).

Dès que Nimrod aura atterri sur une matrice, il sera équipé avec une seule arme. Ceci lui permettra de résister légèrement aux attaques mais d'autres armes ont été dispersées dans la matrice – par exemple les puissantes Méga-foudres qui sont en mesure d'anéantir même des obstacles épais en forme de blocs. En général, les activités de Nimrod sont limitées au sol mais s'il trouve un 'Thrustpak' ou groupe prupulseur, le bouton de tire de son arme devient une commande de propulsion. Cette propulsion en haut est limitée à deux fois la hauteur de Nimrod mais cela pourrait quand même lui être utile pour ses déplacements. Pour se procurer une arme ou un dispositif de propulsion, Nimrod n'a qu'à les toucher. Il convient de préciser que les armes épuisent les munitions et que les propulseurs ne disposent que d'une quantité de carburant limitée!

Le lieu d'atterrissage de Nimrod sur la matrice sera également l'endroit d'où il décollera – si possible avec un otage libéré – pour regagner son véhicule spatial. Pour l'aider à repérer le lieu d'atterrissage, le dispositif d'affichage indique la direction du lieu de décollage par rapport à Nimrod. Pour permettre à Nimrod de regagner son véhicule spatial, positionnez-le sur ce site puis appuyez sur le bouton de tir. En supposant que Nimrod était immobile, il se lancera lui-même hors de la surface de la Matrice et retournera dans son véhicule spatial. Si l'otage était près de Nimrod au lieu de décollage, il fera comme Nimrod et il se lancera dans l'espace.

Heureusement, les Cratons ont installé un système d'écrans de contrôle qui ne fut jamais utilisé par les habitants de la Matrice. Cependant Nimrod est en mesure de se tenir sur un écran de télévision et d'obtenir des renseignements importants sur la matrice sur laquelle il se trouve. En outre, l'écran fournira à Nimrod un plan de la matrice.

La matrice dispose d'un système de sécurité sophistiqué et de plusieurs moyens de s'occuper de Nimrod ou de tout autre visiteur étranger, à savoir:

1. Des gardes
2. Des perturbateurs
3. Des mines
4. Des ports à commande par patin.
5. Des obstacles de grande taille
6. Des antagonistes à bâti en fil de fer
7. Des carrés rebondissents
8. Des carrés à perte d'énergie
9. Du verglas meurtrier

Les gardes patrouillent certaines parties de les matrices; ils se déplacent sur des lignes droites qui peuvent repérer les déplacements de Nimrod. Ils tirent au hasard sur Nimrod et sont extrêmement dangereux. Comme leur nom l'indique, les perturbateurs sont des

objets sphériques et rapides qui feront dévier Nimrod – ou, d'ailleurs, n'importe qui. Méfiez-vous!
Les mines représentent la destruction immédiate de Nimrod ou de l'otage.
On pourra ouvrir les portes en se tenant sur un commutateur à contact à pression dans le plancher.
Les antagonistes à bâti en fil de fer sont une forme de défense sinistre mise au point par les Cratons. Ils ne font rien de bien précis mais ils poussent Nimrod là où il ne veut pas aller.
Les carrés rebondissants compliquent énormément les manoeuvres – faites bien attention!
Nimrod doit éviter également les carrés à perte d'énergie – à moins qu'il ne se sente en pleine forme.
Lorsque Nimrod se trouve sur du verglas, il dépensera son énergie très rapidement – dirigez-le vers le plancher le plus proche pour arrêter cette perte d'énergie. Essayez de trouver un carré de ravitaillement pour faire le plein d'énergie.
Un des aspects extraordinaires des Cratons est que la société qui fut chargée de la construction de réseau à matrices – Associated Craton Enterprises ('A.C.E.') – était tout à fait comme une entreprise de construction terrestre, c'est à dire qu'elle laissa tous ses matériaux de construction traîner un peu partout. On trouvera des caisses de tous genres ici et là, remplies de béton et entravant les déplacements dans les Matrices, ainsi que quelques caisses légères qui, en fait, pourront aider Nimrod à libérer les otages.
Lorsqu'un otage aura été localisé, il suivra Nimrod et leur tâche est maintenant de revenir au lieu de décollage. Votre mission sera plus difficile maintenant que vous avez un otage à protéger!

SOYEZ SUR VOS GARDES ET BONNE CHANCE!

LES TOUCHES

T, U, O, joystick à gauche — **Q, W, E, R, joystick en haut**
Y, I, P, joystick à droite — **A, S, D, F, joystick en bas**

BARRE D'ESPACEMENT, TOUCHE MAJUSCULES, Z, X, C, V, B, N, M, BOUTON DE TIR DU JOYSTICK – Tir
H – Arrêt
Appuyez sur **ENTER** pour basculer – Effets, marche/arrêt
Appuyez sur **BREAK** – Remise du jeu à l'état initial.
Appuyez sur **1** puis sur la touche **BREAK** – Remise de l'ordinateur à l'état initial.