
SWEEVO'S WORLD

VIE DE SWEEVO

Pour un robot obstiné, construit tout spécialement pour alléger les charges de l'homme, rechercher des environnements extrêmes et d'une façon générale y aller hardiment, SWEEVO avait tout du raté. Jusqu'à présent, à l'École de Formation des Robots d'Android (RATS), il avait échoué à l'essai de Mémoire (il a oublié de se présenter), échoué à l'essai d'Intelligence (il a oublié son nom) et il avait été disqualifié pour les Course de Coordination quand, en essayant de se gratter le genou, il avait coupé l'allumage. Pour tout dire, un vrai désastre...

Mais le bon vieux Robo-Master avait décidé de donner au pauvre SWEEVO une dernière chance, essentiellement en espérant s'en débarrasser pour toujours!

Chaque organisme professionnel d'environnement extrême pour volontaires était affecté d'une planète problème dont il fallait se débarrasser avant d'être affecté au Service Actif. Ces mondes abandonnés dans le Grand Empire de l'Homme (qui avait tendance à être passablement en désordre, avec toute une Galaxie à faire tourner et tout le reste); Odoreta 5, par exemple, la maison pour les Vieux Souliers d'Entraînement dans le Secteur de Sirius, ou Riglis, qui pour une raison connue seulement de la Guilde de la Pêche dans l'Espace, était entièrement peuplée de vers.

Le vieux SWEEVO chanceux était tombé sur un astéroïde artificiel figurant sur les cartes des étoiles sous le nom de Knutz Folly. Construit par le Baron Knutz fou pour sa femme Hazel, une beauté aux yeux en amande, venue du Brésil, la Folly était la planète la plus bizarre de l'Empire. Longtemps désertée par les êtres humains, elle était maintenant peuplée d'une ribambelle d'expériences génétiques créées par Knutz avant qu'il ne devienne complètement fou et ne perde les pédales...

Notre héros peut-il surmonter les dangers absurdes qu'il a à affronter et parvenir à l'Etat Actif? Le bon vieux Robo-Master subira-t-il le choc de voir revenir SWEEVO de sa mission? Knutz Folly sera-t-elle rebaptisée MONDE DE SWEEVO? Probablement non...

LA QUESTION DE TOUT CELA...

Les résultats des étranges expériences génétiques du Baron ont complètement dévasté l'astéroïde artificiel et doivent d'une certaine façon être éliminés. La tâche principale semblerait être l'extermination d'un organisme initialement conçu pour surveiller le Folly et le tenir propre – les Groupes d'Ingestion des Déchets et Portiers (connus couramment sous le nom de widgers) – ils ne sont pas vraiment dangereux mais sont extrêmement agaçants et méritent bien tout ce qui leur arrive! D'autre part, les créatures construites pour garder la place sont très dangereuses et attaqueront à chaque occasion; heureusement, en raison des privations subies pendant l'enfance dans les bacs d'évelage, ils ont chacun une faiblesse particulière qui peut être utilisée pour les attaquer...

On peut juger du niveau d'énergie de SWEEVO par l'expression sur la face du grand cadran: cependant, l'Oie qui pond l'Erg en or fournira un supplément d'énergie si elle est affrayée par derrière!

L'Impulsion sur le Sélecteur montre la position à occuper si un objet vers lequel il faut aller si on le laisse tomber.

Le marquage des points est très complexe et en grande partie hors de propos, mais souvenez-vous que pour que SWEEVO parvienne à l'état actif, tous les autres organismes doivent être éliminés.

Et attention au fruit!

COMMENT JOUER Commandes du Clavier:

QWERT Up Left

YUIOP Up Right

ASDFG Down Left

HJKL-ENTER Down Right

barre d'ESPACEMENT Prise (Pick up), Chute (Drop), Huée (BOO).

Vous pouvez aussi vous servir de la manette de jeux

Le bouton Fire assume les fonctions de
Prise (Pick up), Chute (Drop) et Huée (BOO).

Pour Geler le jeu: appuyer sur **0** sur le clavier numérique.

SWEEVO'S WORLD est fabriqué et commercialisé par Gargoyle Games Ltd., 74 King St., Dudley, West Midlands.

SWEEVO'S WORLD © 1985 Carter Follis Software Associates: Tous droits réservés dans le monde entier.