

ALIEN 8

Pour contrôler votre robot

Commandes au clavier

GAUCHE Alien 8 tourne à gauche à l'aide des touches **Z, C, B**, et **M**.

DROITE Alien 8 tourne à droite à l'aide des touches **X, V, N**, et **SYMBOL SHIFT**.

VERS L'AVANT Alien 8 saute si vous utilisez n'importe quelle touche de la seconde rangée : **A, S, D, F**, etc.

POUR SAUTER Alien 8 saute si vous utilisez n'importe laquelle des touches de la troisième rangée : **Q, W, E, R**, etc.

RAMASSER/LAISSER TOMBER Alien 8 peut ramasser ou laisser tomber un objet quelconque avec les touches **1 à 0**

PAUSE Vous pouvez suspendre le jeu complet en utilisant **CAPS SHIFT (MAJUSCULES)** ou **SPACE/BREAK**

Commandes au joystick

Vous pouvez commander entièrement Alien 8 en utilisant l'interface

KEMPSTON, L'INTERFACE A COMMANDE PAR

CURSEUR ou **L'INTERFACE II SINCLAIR** et le joystick, en remplaçant les commandes **GAUCHE, DROITE, VERS**

L'AVANT, SAUTER et **RAMASSER/LAISSER TOMBER**.

La Planète

Il y a des missions d'années... dans une galaxie éloignée, sur une planète en cours de disparition, les derniers "gardiens" préparent leur astronef à son dernier voyage. Toutes les bibliothèques, les archives et les connaissances de leur race ont été embarquées à bord du véhicule spatial, qui emporte également les meilleurs spécimens de leur race, préservés par cryogénie.

La fin de la planète est proche ; les gardiens chargent leur dernier matériel et le plus important. Il est activé et les panneaux se ferment.

Le Cybat ALIEN 8, "ULTRA-EVOLUE", se déclenche, et son incroyable intelligence cybernétique prend la commande.

Tous les panneaux d'accès sont scellés et le vaisseau spatial se prépare à son long voyage dans les ténèbres de l'espace.

Le Voyage

Des milliers d'années plus tard, ALIEN 8 fonctionne toujours admirablement, et poursuit son voyage, rapidement et silencieusement, sur ses thermo-roulements parfaitement étanches, sous enveloppe ciro-lumineuse. ALIEN 8 représente vraiment le summum de l'évolution de la robotique en provenance d'une planète disparue depuis longtemps. Sa tâche vitale est de maintenir activés les "cryonaughts" reposant dans leur fluide cryogénique, en assurant comme il convient la maintenance de leur système de survie.

Pour le reste, il suffit d'attendre... Le long voyage est presque achevé : l'ordinateur central vous avertit que vous vous rapprochez du système solaire qui constitue votre destination. La poussière des siècles recouvre les mémoires vieillissantes de l'unité centrale, fatiguée par des siècles de calculs répétitifs mais qui, enfin, va lancer les opérations séquentielles de l'atterrissage final.

A plusieurs centaines d'années-lumière de son but, l'astronef commence déjà sa séquence de ralentissement finale.

Presqu'immédiatement, l'astronef ralentit jusqu'à sa vitesse sub-hyper-interstellaire et il devient alors possible de l'attaquer.

Tous les systèmes de défense principaux du véhicule spatial sont demeurés désactivés tandis que les propulseurs à ions négatifs et polarité inverse absorbent toute la puissance disponible afin de tenter d'arrêter la masse énorme de l'astronef.

L'ordinateur principal signale la pénétration de créatures d'autres mondes dans presque toutes les zones du véhicule ; tous les systèmes de survie sont soit avariés, soit désactivés. Il faut donc réactiver tous les circuits cryogéniques avant que les systèmes de poussée à phase automatique puissent manoeuvrer l'astronef jusqu'à son orbite planétaire semi-cyclique, à 0 année-lumière de la planète. Votre programmation insiste pour que vous acheviez cette mission et que vous rétablissiez parfaitement tous les systèmes de survie cryogéniques.

Le vaisseau interplanétaire

A. Cet astronef peut être attaqué par l'ennemi aux vitesses inférieures à la vitesse hyper-interstellaire. En effet, les créatures moins évoluées n'ayant pas la capacité mentale requise pour voyager à cette incroyable rapidité, la vitesse hyper-interstellaire est relativement sans danger.

Une fois que votre véhicule ralentit au-dessous de cette vitesse, pour se préparer à l'atterrissage (bien qu'il se trouve encore à plusieurs centaines d'années-lumière de la planète), il devient vulnérable aux attaques et à l'intrusion par les "Aliens".

B. Une fois que votre véhicule spatial a ralenti jusqu'aux vitesses sub-hyper-interstellaires et amorce son orbite semi-cyclique, il ne dispose plus d'une quantité de combustible suffisante pour récupérer.

C. Il est équipé de robotroïdes indestructibles multi-commandés.

Programmation de Alien 8

A. Tous les "cryonaughts" doivent demeurer activés.

B. Découvrez et récupérez toutes les soupapes thermolect et les éléments de rechange ALIEN 8.

C. Assurez-vous que tous les soupapes thermolect sont introduites dans les douilles appropriées pour éviter toute perte d'activation.

D. Découvrez et activez toutes les chambres cryogéniques.

E. Tous les cryonaughts doivent demeurer activés avant l'arrivée sur la planète, ce qui leur permettra d'effectuer la séquence d'atterrissage finale.

F. Vous avez, pour commencer, 5 "recharges" initiales mais vous allez peut-être en trouver d'autres dans votre véhicule spatial. Ils vous serviront à prolonger votre existence en cas d'avarie, de collision, etc.

SI VOUS NE PARVENEZ PAS A EFFECTUER TOUTES LES TACHES CI-DESSUS, VOUS AVEZ ECHOUÉ DANS VOTRE MISSION PROGRAMMÉE ET VOUS ALLEZ PEUT-ÊTRE DEVOIR SUBIR UNE NOUVELLE PROGRAMMATION. EN CAS D'ÉCHEC, L'ASTRONEF ET TOUTS LES CRYONAUGHTS SONT PERDUS.