

# PRODIGY

## FRANÇAIS PRODIGE

Programme conçu et rédigé par Mev Dinc

Imprimé des banques de données de Mechworld News:

### WARDLOCK CREE LA VIE ORGANIQUE

Wardlock le Sorcier Machine a créé la vie organique dans ses laboratoires tout puissants. Jusqu'à maintenant, la vie organique a été inexistante sur notre planète machine, bien que certains de nos machines et ordinateurs puissants aient élaboré la théorie d'une existence possible d'intelligence sous forme de chair. Lorsque Wardlock, le Sorcier Machine fut interrogé, il répondit:

"Mes terminaux bourdonnent de plaisir à la pensée de cette création que je contrôle maintenant dans la sécurité de mes laboratoires incroyables. J'espère pouvoir étudier pendant longtemps ces formes de vie organique dans l'arène de mon domaine verrouillée avec sécurité."

Wardlock eut l'amabilité de nous faire visiter ces laboratoires qui sont divisés en quatre zones:

Zone Glaciaire      Zone végétale      Zone Tech      Zone Feu

En sautant d'une zone à l'autre nous avons vu les résultats d'expériences précédentes ayant eu moins de succès, les Globewels étranges et les Bloberites moins menaçants, jusqu'à notre rencontre finale avec les toutes dernières arrivées de Wardlock: Nejo un bébé humanoïde et Solo le Syntleman, une forme charnelle humanoïde et synthétique. Lorsque l'on demanda à Wardlock si Nejo ou Solo représentait une sorte de menace à la vie ordonnée de notre planète, il nous répondit avec véhémence que ses créations étaient en lieu sûr sans aucune chance de contact avec les machines de notre monde.

Extrait du journal intime de Solo le Syntleman:

Je ne sais pas combien de temps j'ai été pris dans ce labyrinthe cauchemardesque des Laboratoires, mais enfin un autre humanoïde est arrivé pour partager mon incarcération. Le nouvel arrivant s'appelle Nejo, un bébé qui me suit partout et a besoin d'une surveillance constante; il a aussi besoin d'être nourri et lavé dans les douches et d'être protégé des Bloberites et de Globewels. Maintenant que Nejo est avec moi mon besoin d'échapper à Wardlock est encore plus urgent. Afin d'y réussir, j'ai conçu un plan pour distraire Wardlock en introduisant de fausses données dans ses terminaux et en désengageant son système de sécurité. J'ai aussi découvert que pour

ouvrir les portes sur le monde extérieur j'ai besoin de rassembler quatre Clés Pouvoir et de les placer dans le verrouillage de Feu. Le système Téléport servant à voyager entre la Zone Glaciaire, la zone Végétale, la Zone Tech et la Zone Feu a commencé à marcher ce qui peut me donner la chance essentielle de devancer Wardlock. Mon canon à bulles marche bien et je peux désormais écarter les créatures charnelles ratéens de Wardlock... Quoiqu'il en soit, nous devons sortir dans l'espace et trouver une autre vie organique avant que Wardlock commence à faire des expériences sur nous...

### REGLES DU JEU

Vous êtes entrain d'observer les Laboratoires d'un des postes de surveillance de Wardlock. Sur le côté du moniteur se trouvent quatre indicateurs de Système de Sécurité (cubes rotatifs). Il y a aussi trois indicateurs en haut du moniteur pour l'alimentation en Oxygène, la Nourriture de Nejo et les Couches de Nejo. Ceux-ci vous indiqueront lorsque vous aurez besoin de remplir votre réserve d'Oxygène, combien il vous reste de lait pour Nejo et lorsqu'il est temps d'emmener Nejo à la douche pour le nettoyer. En bas de l'écran vous trouverez un téléscripateur qui inscrira des messages pour vous aider au cours du jeu.

Pour remplir votre réserve d'Oxygène vous devez aller dans la Zone Glaciaire et faire éclater des Ballons d'Oxygène.

Pour nourrir Nejo vous devez trouver Chef MechDonald et utiliser le canon à Bulles. Pour désengager le Système de Sécurité de Wardlock vous devez rassembler les unités de Sécurité et les amener au Centre de Contrôle de l'Ordinateur. Vous pouvez contrôler les mouvements de Solo le Syntleman. Nejo vous suivra si vous ne marchez pas trop vite et si vous l'attendez pour qu'il vous suive. Les commandes se présentent ainsi:

GAUCHE .....	N
DROITE .....	M
HAUT .....	A
BAS .....	Z
TIR DU CANON A BULLES .....	ESPACE OU VIRGULE
RAMASSER .....	1
LAISSER TOMBER .....	2
PAUSE .....	ESC
CHANGER COULEURS .....	TAB
BASCULE ENTRE MONOCHROME/ COULEUR	
AFFICHAGE .....	BLOCAGE CAPITALES
ENTIEREMENT COMPATIBLE AVEC JOYSTICK	