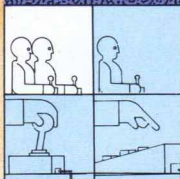
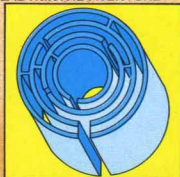


LABYRINTHE-AVENTURE



Bactron : Le premier soft antibiotique

**Virus, bacilles et colibacilles
vont en faire une jaunisse
car le Bactron cracheur est arrivé !**

Lou
Ford

Pas moyen de s'en débarrasser, une crève d'enfer, le truc qui vous cloue au lit. Avec une fièvre à faire péter le thermomètre et le cœur qui bat la chamade aussi fort que Rambo sur la tête de ses adversaires. Des virus pas gentils du tout se baladent en vous. Heureusement il y a Bactron, l'anti-virus numéro un, qui vous protège depuis votre naissance et vous a déjà sauvé la vie plusieurs fois. Mais ce coup-ci, ça va vraiment mal...

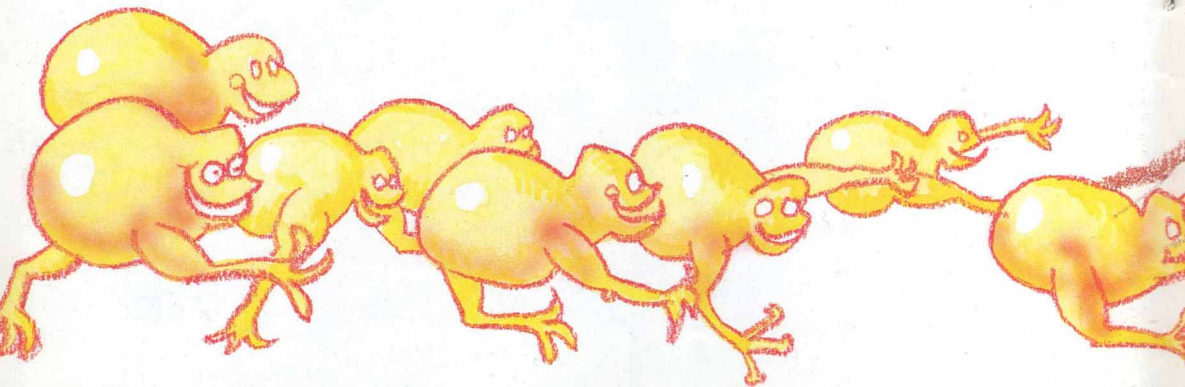
Tel un super médicament, votre pote Bactron vous avait débarrassé de tous vos petits bobos. Il n'avait fait qu'une bouchée du virus infectieux à tendance anti-ludique. Il avait réduit à néant la maladie dite amstradophibe qui s'attrape après un séjour trop prolongé au lycée. Bref, il vous avait débarrassé de tous les petits tracas qui rendent la vie ennuyeuse et triste à mourir. Sans vous déranger, Bactron s'en était chargé, il avait agi tout seul, comme un grand. Mais cette fois là

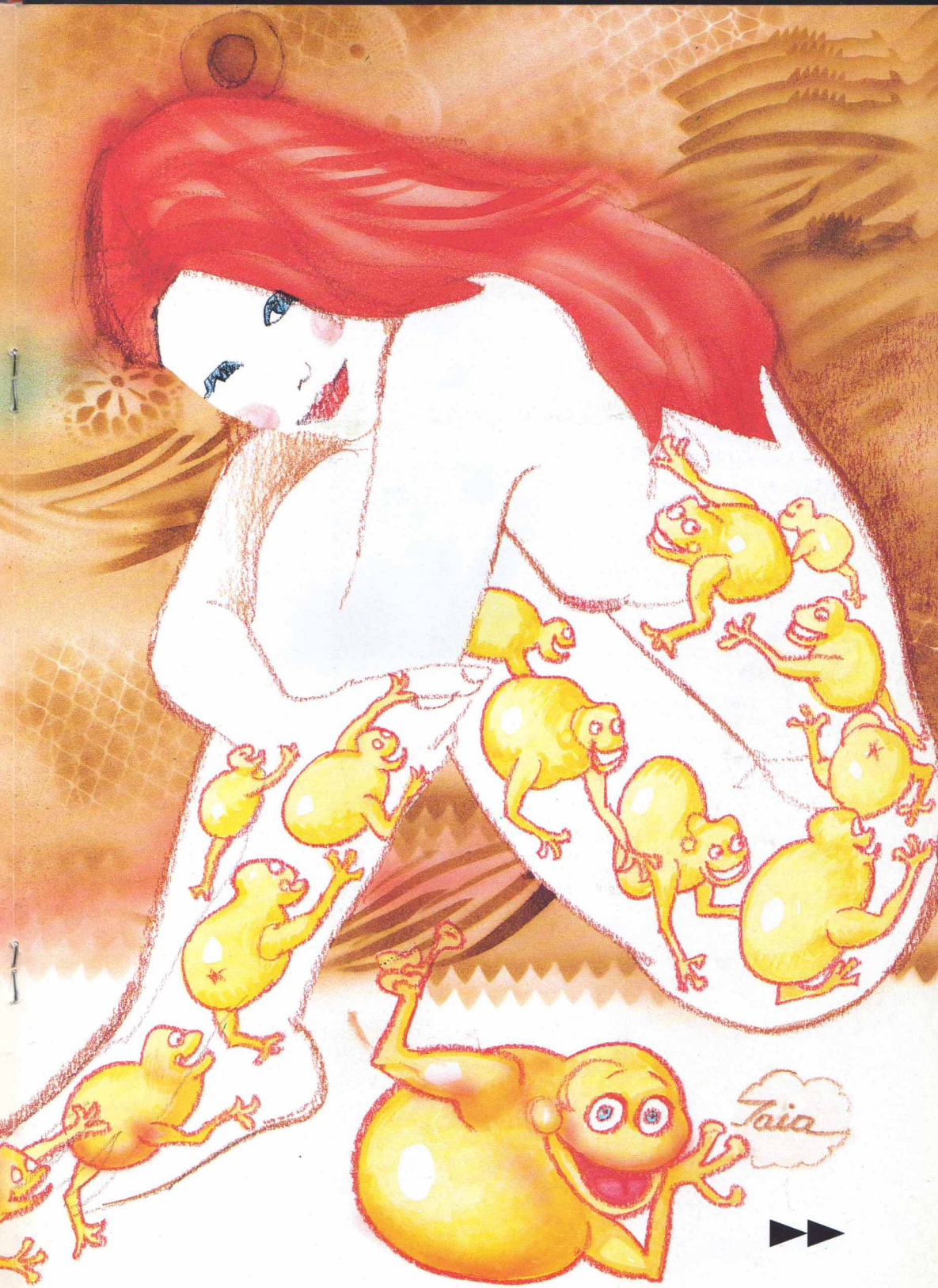
partie est beaucoup plus difficile. De nouveaux microbes infectieux, d'une nature inconnue jusqu'à présent, se sont emparés de votre corps. Ces horribles petits monstres ont pour noms : Balut le macrophage, Blénot le staphylocoque, Syphilo le bacille, sans parler de Zip, Momol et tous les autres... Au milieu de cette faune microscopique, Bactron ne s'en sort plus, l'invasion le submerge, et la maladie ne fait qu'empirer sans qu'il puisse lutter efficacement contre elle... Il faut que vous y mettiez du vôtre, que vous aidiez Bactron.

Les enzymes dormeurs

Les virus qui vous rendent malade ont endormi les enzymes qui régulaient votre santé. Pour retrouver tout votre tonus, il va falloir les réveiller pour qu'ils redeviennent actifs. La deuxième phase de votre guérison passera par la destruction totale de tous ces microbes macrophages. Les enzymes,

lorsqu'ils dorment, ont l'aspect de petits cubes jaunes. Ils sont immobiles et les virus tournoient autour d'eux dans un ballet ironique et agaçant. Comme des bouledogues protégeant un os, ils gardent jalousement les zones où sont disposés les enzymes. Lorsque Bactron arrive malgré tout à s'en approcher assez près, les enzymes redeviennent actifs et commencent à lutter contre les virus. Si Bactron réveille suffisamment d'enzymes, la partie est gagnée. Mais vous êtes encore loin du résultat. La lutte ne fait que commencer. Pour vaincre, il faudra repérer les enzymes et guider Bactron à l'intérieur de votre propre organisme, lui faire traverser vos artères et vos cellules, en essayant d'éviter les virus qui, non contents de vous rendre malade, sont capables de détruire Bactron. C'est à vous de jouer maintenant, vous devez prendre les choses en main. Vous dirigez Bactron et avec son aide vous devrez localiser et réactiver les enzymes...





Taia





Bonjour, moi c'est Bactron

Maintenant que le décor est planté et que les grandes lignes du scénario sont posées, passons au jeu proprement dit. Dès que la page écran apparaît, vous vous rendez compte de la qualité des graphismes. Sur cette page s'inscrivent le titre et les 6 sprites qui décomposent l'animation de la marche de Bactron dans une direction donnée. Bactron est un être étrange, ce qui paraît normal pour un spécialiste de la chasse au virus. Il ne ressemble à rien de ce que vous connaissez. D'abord il est tout jaune, avec un corps ressemblant un peu à celui d'un poussin. Il n'a pas de cou et sa tête se termine avec un bec toujours entrouvert, ce qui lui donne l'air de sourire et le rend sympathique. Il a de grandes pattes un peu comme celles des autruches, mais les siennes se terminent par des ventouses préhensibles comme en ont les mouches. Ces ventouses lui permettent de saisir des objets pour les tirer ou les pousser, ce qui, comme nous le verrons plus tard, s'avérera fort utile. Bactron se déplace à grands pas, sa démarche est très souple, sans aucune saccade ; il est rapide et change de direction facilement. Ne l'oublions pas, il est fait pour combattre et, malgré son apparence douce, il reste un prédateur. Pour se frayer un passage parmi les virus, ses ennemis, son agilité et sa vitesse restent ses atouts principaux. Cependant, il dispose d'autres qualités. Même si cela pourra vous paraître un peu bizarre, Bactron crache. Eh oui, votre allié pour lutter contre la maladie est un cracheur. Mais attention, il ne crache pas n'importe quoi. Sa salive à lui est composée d'éthyl succinate. Cette substance chi-



Bactron doit éviter les bactéries féroces



Il y a deux portes dans cette salle?



Passage bloqué : trouve une autre issue

mique à la propriété d'immobiliser pour quelques instants les virus qui s'en trouvent aspergés. Bien sûr, les virus ainsi immobilisés ne sont pas sans danger, mais, pendant qu'ils ne bougent plus, Bactron pourra trouver son chemin ou s'approcher suffisamment des enzymes pour les réactiver. Ce que redoute par-dessus tout Bactron, c'est le contact avec les virus contagieux. Dès qu'il se trouve collé à eux, sa vitalité décroît rapidement et il se trouve incapable de se déplacer dans la direction qu'il avait avant ce redoutable côtoiement. Par contre, il peut se défendre en crachant, ses joues se gonflent et de son bec sort un jet d'éthyl succinate, qui forme un petit nuage de fumée quand il touche les virus. Attention, cette action peut être dangereuse, car à chaque fois que Bactron crache, il se fatigue et sa vitalité diminue. A vous de savoir doser ses jets de salive...

Etats de santé

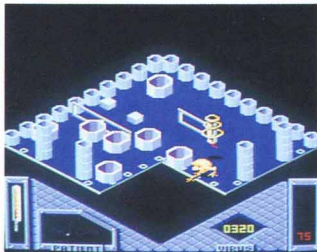
Une fois la page écran passée, vous entrez de plein pied dans votre propre corps. Ou plutôt, dans l'organisme que vous ont imaginé les programmeurs de Loricels : B. Masson et V. Baillet. C'est un univers étrange et, franchement, je n'aurais jamais pensé que nous étions faits de la sorte... En bas de l'écran où s'affiche l'aire de jeux se trouvent les niveaux qui indiquent le degré de votre état de santé. Tout à gauche se trouve un thermomètre où s'inscrit, en rouge, votre température. Plus le temps passe et plus celle-ci augmente. Juste à la droite du thermomètre se trouve votre électrocardiogramme qui scande par de petits "bips" sonores la rapidité de votre rythme cardiaque. Lorsque vous aurez perdu, ne vous inquiétez pas, ça arrive

MEMENTO

JEU :	joystick + bouton de feu ou clavier (barre espace)
DEPLACEMENTS :	joystick ou clavier à droite ou touches (W) ou (X) ou (C) à gauche ou touches (B) ou (?) ou (;) en bas ou touches (Q) ou (S) ou (D) en haut ou touches (J) ou (K) ou (L)
CRACHER :	joystick + bouton de feu u clavier (barre espace)
FIN :	touche (ESC)



N'hésitez pas à cracher sur les microbes audacieux



Poussez les objets pour vous frayer un passage



Activez les enzymes en passant dessus

même aux meilleurs, votre électrocardiogramme s'accélérera brutalement puis deviendra complètement plat et émettra un triste sifflement continu, tandis que la température du thermomètre grimpera jusqu'à le faire éclater. Il sera alors temps de reprendre une nouvelle partie. Complètement en bas à gauche de l'écran se trouve le nombre de vies de Bactron (il en possède trois supplémentaires), ainsi que sa propre vitalité qui est indiquée par un score allant de 99 à 0. Evidemment, lorsque le score atteint 0, votre Bactron se désintègre. Sa vitalité diminue lentement au fur à mesure que le temps passe. Par contre, elle chute rapidement quand il est en contact direct avec un virus. Dans ce cas, il n'a que quelques secondes et vous devez réagir rapidement pour l'éloigner de ces maudits microbes malsains. A gauche des indications concernant Bactron se trouve votre score, qui augmente en fonction du nombre de cellules visitées ainsi que du nombre d'enzymes que vous avez réussi à réactiver. Vous marquerez de 20 à 30 points supplémentaires par cellule et 200 points pour chaque enzyme réveillé. Après une heure de jeu, si vous arrivez à un total proche de 1200 ce sera fort honorable.

Mais ne vous découragez pas si vous faites moins, car, comme vous vous en rendez compte rapidement, votre score final dépendra de l'endroit où vous aurez commencé votre chasse aux virus.

En mon for intérieur

Je l'ai évoqué tout à l'heure, l'idée que se font les auteurs du jeu de l'intérieur de notre corps est plus que bizarre. Bien que je n'y sois jamais allé voir de mes propres yeux. En fait, l'univers

dans lequel évolue Bactron peut se classer en deux grandes catégories, que j'appellerais les artères et les cellules. Ces deux types de décor sont en fait des salles dont les parois évoquent soit le système sanguin soit le système cellulaire. Pour les artères, vous remarquerez des tubes de différentes tailles qui entourent et meublent la salle. Dans les cellules ce sont soit de grosses boules rondes et blanchâtres qui ressemblent à des leucocytes, soit des parallélépipèdes empilés les uns sur les autres. Quant aux microbes, je vous ai déjà donné leurs noms, mais je ne résiste pas au plaisir de vous les décrire. Balut le macrophage, c'est un virus particulier, composé de deux grosses boules grises suspendues dans les airs qui rebondissent mollement sur le sol. Méfiez-vous bien de lui, car, même s'il est très lent, vos jets de salive n'auront aucune influence sur lui. Blénot le staphylo ressemble à un grosse mouche avec des pattes blanches et des yeux rouges, il est très rapide et se déplace souvent avec son frère jumeau. Syphilo le bacille se déplace en tournoyant sur lui-même, il est fin comme une épingle qui serait passée à travers un timbre-poste. Zip est fait d'un cylindre terminé par une petite queue sur laquelle il se déplace. Tout autour du cylindre, un ressort se tend et se détend suivant un rythme régulier. Momol ressemble comme deux gouttes d'eau aux enzymes à l'exception près qu'il est bleu et non pas jaune. Bon j'arrête là la visite du musée des horreurs, parce que je vous sens pâlir à vue d'oeil. De toute façon, vous aurez le temps de faire connaissance avec ces maudits microbes malsains au cours des longues parties de Bactron que vous ne manquerez pas de faire et de refaire. Ne l'oubliez pas, votre vie est en danger... ■