

FROGGY SOFTWARE PRESENTE:
LE MUR DE BERLIN VA SAUTER
de TRISTAN CAZENAVE

D'accord, c'est pas du gâteau. Mais il faut mener votre mission à terme. Sinon, Carlus fera sauter ce foutu mur de Berlin!!

En vous dirigeant au sud, vous découvrez un étrange entrepôt, non loin des miradors. Mû par la curiosité, vous ouvrez une des caisses qui s'y trouvent. Stupéfaction! Celle ci contient un couteau. Aussitôt, vous le prenez.

Puis, ébloui par les projecteurs des miradors, vous vous sauvez vers le Nord. Ce balayeur étrange semble garder la poubelle pleine de détritrus. Armé de votre couteau, vous le menacez. (Grrrrr!) Effrayé, il laisse tomber son balai. Vous le ramassez, mais c'est un objet très encombrant. Vous imaginez qu'en le cassant, il fera une matraque tout à fait correcte. Aussitôt dit, aussitôt fait!

Un bruit de pas attire votre attention vers la droite. Vous partez donc à l'Est. Horreur! Un flic! Votre mission est totalement officieuse. La police ne peut que vous apporter des emm..... Avec votre matraque, assommez sournoisement ce policier! Fouillez-le frénétiquement (6 fois!). Il a des objets plein les poches. Prenez la clé et le dollar.

Fort de ce larcin, videz les lieux (ouest- ouest). Vos pas vous mènent devant un magasin d'antiquités. L'antiquaire a vraiment une tête curieuse. Est-ce un espion? Pour le tester, proposez-lui un marché. Vous lui offrez la vieille clé et le dollar trouvés sur le policier. Mystérieusement et sans commentaires, il vous remet en échange un pot de peinture. Ne cherchez pas à comprendre! Vous repartez voir le balayeur, sans trop savoir si on vous a berné ou non. Ce pot doit avoir une utilité...

Le balayeur n'a pas bougé, mais il n'est pas dangereux. Vous fouillez trois fois la poubelle qu'il semble garder. Tout au fond, vous trouvez un ticket de métro usagé. Si vous le repeignez, les guichetiers des bains turcs n'y verront que du feu et vous laisseront entrer dans leur nid d'espions. Abandonnez le pot de peinture et courez aux bains! Le premier personnage que vous rencontrez est une ignoble taupe. Vous connaissiez sa tête mais vous ne savez pas pour qui il travaille. Sans scrupules, vous l'éliminez.

A côté de lui, vous repérez un masque de plongée. Vous le prenez et sautez dans le bassin. Bon sang! Il y a une trappe au fond, avec un anneau. En glissant un levier dans cet anneau, vous pourriez l'ouvrir. La matraque fera parfaitement l'affaire. Une paire de lunettes apparaît, ramassez la! Vous remontez, et avant de partir, vous allez fouiller les vestiaires. Dans le costume, vous trouvez une grenade que vous emportez.

Vous errez dans la ville quelque temps. Repassant devant l'entrepôt, vous songez que certaines caisses sont restées fermées. Il faut les faire sauter. En dégoupillant la grenade, vous vous esquiviez rapidement vers le Nord. BAAOUM!!! Ca saute. De retour, vous trouvez une bague de grande valeur. Vous vous en emparez. Balancez la montre qui ne vous sert à rien.

Tous les objets que vous portez deviennent compromettants. Vous profitez donc de votre passage devant le policier assommé pour lui piquer sa carte. (Ca peut servir)

Mais vous n'avez toujours pas repéré Carlus. Une descente dans le métro vous en apprendra davantage. Ce vieux clochard a l'air à la fois sympathique et vicieux. Vous discutez avec lui. Il a perdu beaucoup de choses dans sa vie, et en particulier une superbe bague qui était toute sa fortune. Damned! Vous lui montrez celle que vous portez. C'est la sienne! Sûr et certain! Pour vous remercier de l'avoir retrouvée il vous donne une clé. Avec ça, dit-il, vous pourrez entrer au Ciné-Folies. L'acteur Carlus y est en vedette. Carlus??? Ne serait-ce point le terroriste que vous recherchez???

Immédiatement, vous vous rendez au cinéma. Le film est très porno (beurk!). Sur un siège traîne une perruque de travelo. Vous la ramassez et vous sortez. En repassant devant le flic assommé, vous faites le bilan de tout ce que vous portez: trop de choses. Vous posez tout. Puis vous récupérez la perruque, le masque, la casquette et le gilet. Quatre éléments pour vous déguiser et entrer au Gay-Pard, la boîte de nuit homo. Dans les toilettes de celle-ci vous découvrez un revolver. Mais surtout, vous remarquez un message en lettres de sang sur le mur: CARLUS A UN MING. Pas de doute. Ce sont les dernières paroles de votre malheureux "contact" avant son assassinat.

Un Ming... Vous en avez vu un chez l'antiquaire!! Gosh !!! Vous foncez là-bas et vous le menacez avec votre revolver. Bon sang! C'était bien lui!! Grossen TERRORISTE!!! Démasqué, il avale une pilule de cyanure. Vous n'avez pas le temps de réagir. En tombant, il déclenche le mécanisme de la bombe qui fait sauter le mur de Berlin. Tout est foutu. Le conflit mondial éclate! Rassurez-vous.....on n'échappe pas à son destin. Et ce jeu est le premier avec lequel on ne puisse que perdre! (scandale et dépression nerveuse).

ORDINOGRAMME DE LA SOLUTION

-LE MUR DE BERLIN VA SAUTER-

SUD (entrepôt) - OUVRIR CAISSES - PRENDRE COUTEAU - NORD (balayeur) - MENACER BALAYEUR - PRENDRE BALAI - CASSER BALAI - EST (policier) MATRAQUER POLICIER - FOUILLER POLICIER (6 FOIS) - PRENDRE CLE - PRENDRE DOLLAR - OUEST - OUEST - NORD (antiquaire) - DONNER CLE - DONNER DOLLAR - PRENDRE POT - SUD - EST - (poubelle) - FOUILLER POUBELLE (3 FOIS) - PRENDRE TICKET - PEINDRE TICKET - POSER POT - EST - SUD - EST - (bains turcs) - TUER ESPION - PRENDRE MASQUE - ALLER BASSIN - UTILISER MATRAQUE - PRENDRE LUNETTES - OUEST - SUD (vestiaires) - FOUILLER COSTUME - PRENDRE GRENADE - NORD - OUEST - NORD - OUEST - SUD - (entrepôt) - DEGOUILLER GRENADE - NORD - SUD - VOIR - PRENDRE BAGUE - POSER MONTRE - NORD - EST - (policier) - PRENDRE CARTE - OUEST - NORD - (métro) - BAS - NORD - (clochard) - ECHANGER BAGUE - PRENDRE CLE - SUD - HAUT - SUD - OUEST - OUEST - NORD - (cinéma) - VOIR FILM - VOIR - PRENDRE PERRUQUE - SUD - EST - EST - EST - (policier) - POSER TOUT - PRENDRE CASQUETTE - PRENDRE GILET - PRENDRE PERRUQUE - PRENDRE MASQUE - OUEST - NORD - NORD - NORD - (boîte de nuit) NORD - (toilettes) - PRENDRE REVOLVER - VOIR GRAFFITI - SUD - SUD - SUD - SUD - EST - (policier) - POSER CASQUETTE - PRENDRE LUNETTES - OUEST - OUEST - NORD - (antiquaire) - MENACER ANTIQUAIRE - (attendre.....) -