



## **"Les enculés de l'espace" \***

[Click here for an english version](#)

[Le scenario](#)

[Cliquez ici pour entrer dans le Labyrinthe de la Peur](#)

[Cliquez aussi ici pour une surprise](#)

[Problèmes techniques](#)

[Crédits et autres conneries légales](#)

\* traduction plus ou moins libre

# Space Bastards

(1996) Didier Dambrin

This game is freeware. That means you don't have to pay or register anything at all. You are free/encouraged to distribute it.

Although you don't have to pay anything you can send me something (postcard/EMail). It would be great. You don't have to. But it would be great.

The story of the game hasn't been translated from the french version. It was stupid anyway. There's nothing to explain as the game is quite easy to understand. You have a gun & there are alien bastards to kill. You don't need any brain to play this game. Look at me, I can play it so you should too.

Technical problems:

Space Bastards v1.0 is designed to work under Windows 3.1 & Windows 95. It should work. But...

WinG:

Before DirectDraw was WinG. WinG allows faster & smoother animation under Windows 3.1.

Problems may happen on some graphic cards but that's not my fault. Thanks Bill Gates.

One other problem may come from the missing DVA.386 file. You should have it but if you don't then copy it from the DLL directory to your Windows system directory. Then add the following line to the [386Enh] section of the Windows SYSTEM.INI file:

```
device=dva.386
```

WAVEMIX:

If the game samples happen to sound not when they have to, you may modify your wavemix.ini file located in your windows directory. Just edit it & check the WaveBlockLen variable. It should be at least 1024. If not then change it.

```
WaveBlockLen=1024
```

The music:

I'm using a Turtle Beach sound card with a wavetable so the music will sound crappy when played by a stupid Adlib card. That's not my fault. Thanks Bill Gates for having standardized midi files under Windows. Music is not just partitions.

My address:

**Didier 'Sir Gogol' Dambrin**  
**didi.d@skynet.be**  
**(or maybe at didi.d@image-line.com)**

**29, rue du Petit Pavé**  
**7641 Bruyelle**  
**Belgium**

# Space Bastards - l'histoire

Vous êtes le capitaine GogolBlaster, envoyé par l'Alliance pour défendre la planète Gogol menacée par les aliens pourris.

Voici votre mission:

KILL MORT TUE DESTROY BLASTE

Eh oui, il faut pas oublier que le capitaine GogolBlaster est un militaire. Faudrait pas non plus lui confier une mission trop compliquée...

"A un c'est bien, à deux c'est mieux" (Charles Bronson)

Plus on est de fous, plus on est de fous pour blaster les aliens.

Vous serez aidé dans votre mission, si vous le désirez, par le colonel Pulvonium, qui se trouve être votre frère jumeau, même si il a un nom différent du vôtre. C'est comme ça. Il trouvait son nom ridicule, alors il a changé. Et pas vous. Parce que vous votre nom vous l'aimez bien. Et puis vous vous aimez pas Goldorak. Goldorak il a même pas d'orteils. Juste des réacteurs à la place des pieds.

# Le Labyrinthe de la Peur qui Tue

L'hypertexte dont VOUS êtes le héro

On vous avez dit de pas y aller, mais bon, maintenant, vous y êtes...

Vous vous trouvez face à la tour principale.

Vous poussez la porte. Criik (elle est rouillée).

Une froideur toute froide venant de l'intérieur vous envahit le visage.

Vous entrez.

[Rendez-vous en page 73...](#)

Vous êtes dans le couloir principal. La porte se referme brusquement derrière vous, sans même grincer.  
«Elle n'est plus rouillée» vous dites-vous.  
Vous avancez.

"Bonk!"

Votre nez vient de heurter un mur. Il saigne (le nez).  
Vous vous apercevez que vous marchez dans le noir (quel con).  
Vous allumez une torche.

[Rendez-vous en page 44](#)

Devant vous, un mur. Le couloir se prolonge à gauche et à droite.

[A gauche...](#)

[A droite...](#)

[Demi-tour, je veux pas y aller...](#)

Vous prenez à gauche.  
Une araignée vous pique.  
Ouch! Vous hurlez de douleur. Le poison vous paralyse peu à peu.  
L'araignée en profite pour venir vous mordre les yeux.  
Ouch! (vous avez mal aux yeux)  
Vous rampez avec difficulté pour essayer d'échapper à l'araignée,  
mais il est trop tard, elle vous rattrape. Elle vous pique la cheville pour la seconde fois.  
Vous essayer de l'écarter avec la main. Elle vous pique la main.  
Vous êtes maintenant presque entièrement paralysé. L'araignée continue de  
vous piquer là où elle ne l'avait pas encore fait. Ouch! Ouch!  
Vous êtes mort.

L'araignée, elle, s'en va. En fait, elle n'était même pas affamée, c'était juste pour s'amuser...

[Restart game](#)

Vous prenez à droite.  
Vous apercevez un coffre poussiéreux. Il n'y a pas de serrure.

[Ouvre le coffre](#)



Vous tentez d'ouvrir le coffre mais n'y parvenez pas. Il doit être rouillé, lui aussi.

Force la serrure

Fais-lui un coup de pompe

Fais-lui une prise de catch

Le coffre ne possède pas de serrure, il est juste un peu rouillé, vous dis-je.  
Essayez autre chose.

[File-lui un coup de pompe](#)

[Fais-lui une prise de catch](#)

Le coffre cède.

Dedans vous trouvez un parchemin ainsi qu'une figurine de Power Ranger (TM).

Vous prenez la figurine.

[Lire le parchemin](#)

[Continuer la quête](#)

Vous déroulez le parchemin:

"Toi qui trouveras la statue qui rougeoie  
Sur l'oeil gauche tu appuyeras  
Et ainsi entreras sans effort  
Dans la chambre du trésor"

Plus bas vous trouvez encore ces quelques mots:

"Que la force soit avec toi, Jean-Luc..."

Vous vous sentez moins con.

[Continuer la quête](#)

Vous continuez. Un peu plus loin, un carrefour.

Tout droit

A gauche

A droite

Vous décidez de prendre tout droit. Quelques mètres plus loin, vous faites face à un mur. Apparemment, c'est un cul-de-sac.  
Cependant, sur le mur, une petite tache sombre attire votre attention.

[Examine la tache](#)  
[Fais demi-tour](#)

Vous examinez la tache. C'est une moisissure, rien de plus.

Fais demi-tour

Vous prenez à gauche. Face à vous se dresse une statue.  
C'est une sorte de gargouille dont la tête est penchée vers l'avant.  
Vous approchez votre torche et vous apercevez qu'elle est en or.  
Ses yeux attirent votre attention. On dirait deux rubis.

[Appuyer sur l'oeil gauche](#)

[Appuyer sur l'oeil droit](#)

[Filer un coup de pied à la statue](#)



La statue pivote et dévoile un passage secret!

[Emprunte passage](#)

Le passage vous conduit dans une immense salle. Vous apercevez des tas de coffres, sûrement remplis d'or.

Mais vous ne vous attardez pas trop sur ceux-ci car un ogre des bois apparaît devant vous, massue à la main.

Il mesure deux mètres et il grogne.

[Parler à l'ogre des bois](#)

[Offrir la figurine de Power Ranger \(TM\) à l'ogre des bois](#)

[Chanter une chanson de merde](#)

[Cracher sur l'ogre](#)

Vous parlez à l'ogre:

«Ogre des bois, que fais-tu donc si loin des bois?»

«Grmph» fait l'ogre.

«Ecoute, tu as dû mal comprendre. Je vais reformuler ma question.»

Ouch! L'ogre vous a frappé avec sa massue.

[Montrer la figurine de Power Ranger \(TM\) à l'ogre](#)

[Chanter une chanson de merde](#)

[Cracher sur l'ogre](#)

Vous offrez la figurine de Power Ranger (TM) à l'ogre des bois.  
Celui-ci s'en fout et vous écrase la tête avec sa massue.  
Vous vous écroulez sur le sol. L'ogre en profite pour frapper à nouveau. Ouch!  
Une araignée qui passait par là vous pique. Ouch!  
Vous essayez de vous relever mais vous glissez sur une chauve-souris morte et retombez sur le sol où vous perdez connaissance.  
L'ogre vous emmène dans son antre et vous jette dans son chaudron, vous cuisine et vous mange. Il absorbe de ce fait le poison de l'araignée qui vous avait piqué et meurt à son tour, servant ainsi de déjeuner à l'araignée qui avait tout manigancé.  
En effet, l'araignée était complice de la chauve souris (qui n'était en fait pas morte, du moins pas avant d'être écrasée) et s'était arrangée avec l'ogre (qu'elle a donc trahi) pour vous tendre un piège. L'araignée fourbe était donc parvenue à se débarrasser de l'ogre qui la trompait avait la chauve souris, cette dernière ignorant en fait que l'araignée savait.  
Le crime parfait, moi je dis.

[Recommence a new game](#)

Hélène... je m'appelle Hélène...

L'ogre crie et s'enfuit. Il ne reviendra pas. Jamais.

[Inspecte les coffres](#)

Vous ouvrez les coffres et découvrez...

## **des pièces d'or!!! des pièces d'or!!!**

Bon d'accord c'est pas très original, mais j'ai rien trouvé d'autre.  
Allez, vous trouvez aussi deux fausses Rolex, trois auto-radios et un Twix a moitié bouffé.  
Voilà c'est mieux.

Hourra!

Maintenant vous êtes riche alors l'histoire est finie.  
De toute manière vous êtes mort quand même. C'est moi qui décide.

C'est pas juste

Vous êtes mort.  
C'est même pas la peine de continuer, vous êtes mort.  
Faut être con aussi pour cracher sur un ogre qui a une massue.

[Je suis mort mais c'est pas grave car je vais recommencer](#)

Vous appuyez sur l'oeil droit mais rien ne se passe.  
Vous appuyez une seconde fois.  
La statue bascule et vous tombe dessus. Ouch!

Vous parvenez à vous dégager et découvrez un passage dans le mur,  
à l'endroit même où la gargouille trônait.

[Emprunte passage secret](#)



Vous avancez. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds.  
Ouch! Vous atterrissez cinq mètres plus bas et vous cassez la jambe gauche.

Il fait très sombre. C'est normal, votre torche s'est éteinte dans la chute.  
C'est en boitant que vous poursuivez votre route.

[Rendez-vous en page 86](#)

Oups! Vous glissez sur une chauve-souris morte.  
Vous vous cassez la jambe droite.

Votre quête s'achève ici.

[Restart jeu](#)

[Cliquez ici](#)

Vous êtes mort.

Un héros ne peut pas fuir, ça n'est pas possible. Ca n'est pas comme ça que ça marche.

[Recommence](#)

**Surprise!**

[Ca ne me fait pas rire...](#)

# Un problème?

Space Bastards v1.0 devrait normalement fonctionner correctement sous Windows 3.1 et bien sûr Windows 95. Normalement.

WinG:

WinG est le pauvre équivalent de DirectDraw sous Windows 3.1. WinG permet un affichage plus rapide et plus direct mais peut poser quelques problèmes à certaines cartes graphiques. C'est pas ma faute.

Remerciez Bill Gates.

En ce qui concerne le son,

WAVEMIX:

Pour ceux qui ont des problèmes avec les bruitages qui ne se font pas entendre assez vite dans les menus, éditez le fichier wavemix.ini de votre répertoire Windows et cherchez WaveBlockLen.

Assurez vous que celui ci est au moins égal a 1024 (si c'est 688, c'est trop petit pour un buffer de mixage).

WaveBlockLen=1024

La musique:

Composées pour une carte Turtle Beach avec wavetable, celles-ci sembleront peut être bizarres avec les instruments d'une autre carte sonore. En particulier avec les sous-instruments émulsés par les cartes Adlib. Ne m'en veuillez pas.

Remerciez Bill Gates pour avoir fait du MIDI un standard sous Windows.

Au passage, remerciez aussi Bill Gates pour:

- la fluidité légendaire des jeux sous Windows
- les pauses non désirées mais fréquentes durant le jeu, notamment à la fin des midis.
- les plantages
- tout ce qui marche pas sous Windows
- tout ce qui marche pas sous Windows 95
- tout ce qui marchera pas sous Windows 97

# Space Bastards

(1996) Didier Dambrin

Ce jeu est un freeware. Ca veut dire qu'il n'y a RIEN à payer ni à enregistrer.

De plus vous serez gentils tout plein si vous distribuez le jeu autour de vous, le plus possible.

Ce jeu est un freeware, ca veut dire aussi que si il y a un truc qui ne marche pas sur votre machine, je m'en fous, j'en suis pas responsable. Alors ne m'écrivez pas pour vous plaindre.

Il n'y a rien à payer, mais vous pouvez m'envoyer un truc si vous voulez, un EMail, une carte postale, un Twix ENTIER, un CD, un truc quoi.

Maintenant, si vous êtes milliardaire, vous pouvez aussi m'envoyer du fric (ca ne me dérange pas du tout).

Vous pouvez aussi m'envoyer des lettres d'insultes, mais dans ce cas vous serez un gros bâtard de l'espace. Voilà.

**Didier 'Sir Gogol' Dambrin**  
**didi.d@skynet.be**  
**(ou didi.d@image-line.com)**

**29, rue du Petit Pavé**  
**7641 Bruyelle**  
**Belgique**



