

IMPOSSIBLE MISSION II™

OBJECTIF

En tant qu'agent de l'Agence sur le terrain, vous devez atteindre plusieurs objectifs afin d'empêcher la destruction du monde. Il vous faut tout d'abord rassembler le code de passe à 3 chiffres correspondant à chaque tour et en même temps, éviter les robots d'Elvin et les combattre en vous servant de son propre système de sécurité pour vous aider. Ensuite, vous devez repérer les coffres-forts d'Elvin et les ouvrir et récupérer les séquences musicales qui y sont enfermées. Quand vous les aurez mises à l'abri, il faudra les harmoniser entre elles pour en faire une mélodie qui ouvrira les portes de l'ascenseur express menant à la salle de commande de la tour centrale. Et enfin, vous devrez découvrir le terminal correct de la salle de commande d'Elvin qui va désarmer les codes de lancement des missiles avant votre destruction et celle du monde entier.

Vous marquez des points chaque fois que vous entrez dans les tours, que vous explorez les salles, que vous découvrez les numéros des codes de passe et lorsque vous arrivez à la salle de commande centrale. Plus vous arrivez vite à cette salle centrale, plus vous marquez de points.

COMMANDES DU CLAVIER

AMSTRAD

Pause – ESC

Recommencer – DEL

DEBUT DU JEU

Pendant le chargement du jeu, vous allez voir sur l'écran une vue extérieure de la forteresse d'Elvin. Lorsque le chargement est terminé, vous verrez votre agent à l'intérieur d'un ascenseur dans une des tours de la forteresse. L'affichage en bas de votre écran représente votre ordinateur de poche.

COMMANDES

DANS LES ASCENSEURS

Poussez la manette vers l'avant ou vers l'arrière pour monter ou descendre. Poussez la manette vers la droite ou vers la gauche pour entrer dans un couloir.

DANS LES COULOIRS

Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour avancer le long du couloir. Si vous sortez l'écran, c'est que vous êtes entre dans une salle ou dans une autre partie du couloir.

DANS LES SALLES

Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour vous déplacer dans l'une ou l'autre de ces directions. Si vous appuyez sur le bouton FEU, votre agent va sauter en avant, ce qui est utile pour sauter par dessus les robots, sauter en l'air de plusieurs étages et prendre son élan pour enjamber les trous dans le plancher et par dessus les petits murs. Si vous tirez la manette vers l'arrière, votre agent se mettra en position accroupie. Il faut qu'il soit accroupi pour poser des bombes ou des mines.

SUR LES PLATEFORMES ÉLÉVATRICES ET LES PLATEFORMES À DÉPLACEMENT HORIZONTAL

Si vous vous trouvez sur une plateforme élévatrice à rayures (vous pouvez voir ses glissières verticales dans le mur), poussez la manette vers l'avant ou vers l'arrière pour monter ou descendre. Si vous êtes debout sur une plateforme à déplacement horizontal à rayures (vous pouvez voir ses glissières horizontales dans le mur). Poussez la manette vers le haut ou vers le bas puis vers la gauche ou vers la droite, pour faire déplacer cette plateforme.

JEU

Quand vous explorez le complexe des tours d'Elvin vous pouvez vérifier où vous vous trouvez et les salles que vous visitez à l'aide de votre ordinateur de poche. L'affichage de votre ordinateur de poche apparaît en bas de votre écran chaque fois que votre agent se trouve dans un couloir ou dans un ascenseur. Vous pouvez voir la carte de la tour où vous vous trouvez et ses ouvertures sur les deux tours avoisinantes au centre de l'affichage. Une lumière indique votre position dans la tour. Quand vous êtes entré dans une salle, elle devient noire. Une vue aérienne du complexe des tours est affichée à gauche de la carte de votre ordinateur de poche. Une lumière vous indique aussi votre position et le numéro de la tour où vous vous trouvez est éclairé.

RECHERCHE DES CODES

Dans chaque salle, vous allez chercher autant d'objets que possible. Ils comprennent des voitures dans la tour-garage d'Elvin et des agrès athlétiques ainsi que des armoire-vestiaires dans sa tour-salle de gymnastique. Ne négligez pas les plantes ni les tableaux sur les murs. Pour vous les approprier, tenez-vous en face d'eux et poussez la manette vers l'avant.

Le mot Searching (recherche) sera affiché dans une case à côté de l'épaule de votre agent. Vous verrez aussi un indicateur de temps horizontal qui indiquera la durée de la recherche. Vous devez continuer de maintenir la manette vers l'avant jusqu'à ce que l'indicateur disparaisse. Si votre recherche est interrompue pour une raison quelconque (en général, c'est un robot qui vous tombe dessus), vous pouvez retourner chercher l'objet et reprendre votre recherche là où vous vous êtes arrêté. Chaque objet disparaît après que vous avez fouillé dedans.

Quand votre agent aura terminé sa recherche d'un objet, un des quatre éléments suivants sera affiché au-dessus de son épaule:

- Le mot "Nothing" (rien) qui indique qu'il est bredouille.
- Un numéro de code de passe.
- Une image de commande pour les terminaux de sécurité.
- Une prolongation.

COMMENT UTILISER LES TERMINAUX DE SECURITE

Vous pourrez utiliser les commandes des terminaux de sécurité que vous avez recueillies dans tous les terminaux de sécurité du complexe d'Elvin. En général, ces terminaux sont situés près de l'entrée à l'intérieur de chaque salle. Ils ressemblent à des postes de télévision dont l'écran foncé est tourné vers vous.

Pour utiliser un terminal de sécurité placez-vous directement devant celui-ci et poussez la manette vers l'avant. L'écran du terminal de sécurité remplira votre affichage. Le terminal de sécurité commande des images, et le numéro mis à votre disposition sera affiché à l'écran. Ce sont:



LE SYMBOLE DE PLATEFORME

Remet à l'état initial les plateformes d'ascenseur vertical.



LE SYMBOLE DE PLATEFORME

Fait déplacer les plateformes horizontales à gauche ou à droite.



LA PRISE ELECTRIQUE

Désactive temporairement les robots.



L'AMPOULE

Éclaire les salles sans lumière (peut être utilisé dans n'importe quel pièce de la tour, pour éclairer d'autres pièce de la tour).



LA BOMBE A FUSEE REGLEE

Amorce une bombe que votre agent pourra déposer pour faire sauter un coffre-fort (tirez la manette vers l'arrière et appuyez sur le bouton de FEU pour déposer la bombe).

La bombe explosera quelques secondes après l'avoir déposée, ce qui laisse le temps à l'agent de rentrer au coffre-fort et de chercher les morceaux de musique.



MINE

Amorce une mine que votre agent peut poser. La mine fera sauter tous ceux, y compris l'agent qui entrent en contact avec elle. Elle laisse un large cratère dans le plancher et pour l'enjamber, l'agent doit faire un saut périlleux.

Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour évoluer parmi les images de commande et appuyez sur le bouton TIR pour sélectionner celle que vous voulez utiliser.

ORDINATEUR DE POCHE

Votre ordinateur de poche est un dispositif sensationnel qui non seulement vous permet de vous situer dans le complexe d'Elvin, mais vous aide aussi à rassembler le code de passe pour pouvoir passer d'une tour à l'autre grâce à son lecteur de cassettes incorporé qui vous permettra de reconstituer la séquence musicale dont vous avez besoin pour pénétrer dans la tour centrale d'Elvin. Votre calculateur vous montre aussi combien il vous reste de temps avant qu'Elvin ne détruise le monde entier.

Pour activer ces deux dernières fonctions, il faut vous trouver dans un couloir ou un ascenseur. Appuyez sur le bouton de TIR

Il faut remarquer que vous ne pouvez pas utiliser votre ordinateur de poche dans les salles. Appuyez sur le bouton de TIR dans une salle pour faire saut périlleux.

Lorsque vous activez ces fonctions, une main est affichée près des trois boutons en bas à droite de l'écran. Trois numéros sont inscrits sur le bouton de droite. Un lecteur de cassettes est dessiné sur le bouton central. Le mot "OFF" (arrêt) est écrit sur le bouton de gauche. Au-dessus de ces boutons, vous verrez trois ensembles de boutons à flèches dirigées vers le haut et vers le bas.

Vous pouvez déplacer la main grâce à la manette de jeu. Pour sélectionner un bouton, déplacez la main pour la mettre sur ce bouton, puis appuyez sur le bouton de TIR. Quand vous sélectionnez le bouton des numéros, la carte du complexe des tours disparaît et trois fenêtres apparaissent à sa place. C'est là que se trouve le code de passe à trois chiffres qui permet de pénétrer dans les tours avoisinantes, les numéros sont en trois couleurs différents et chaque couleur est indiquée à sa propre fenêtre. Lorsque vous déplacez la main jusqu'aux flèches vers le haut et vers le bas, et que vous en sélectionnez une en appuyant sur le bouton FEU. Les numéros que vous avez trouvés dans la tour sont affichés dans les fenêtres. Ils peuvent se répéter. Lorsque vous aurez trouvé le numéro correct, l'indicateur "Found" (trouvé) au-dessous des fenêtres s'allumera. Passez à la fenêtre suivante et découvrez le numéro correct suivant. Lorsque vous aurez trouvé les trois numéros du code de passe, l'indicateur "Complete" (complet) au-dessous des fenêtres s'allumera, vous pouvez alors passer les portes d'accès de sécurité dans la porte de la tour d'à côté.

Lorsque vous aurez recueilli une ou plusieurs séquences musicales dans les coffre-forts d'Elvin, vous pourrez les faire passer sur votre ordinateur de poche. Placez la main sur le bouton de la cassette et appuyez sur votre bouton de TIR. Un lecteur de cassettes comprenant des commandes standard jeu, avance et retour rapides est affiché au centre de votre ordinateur de poche. Rembobinez et appuyez sur PLAY et vous pourrez entendre toutes les séquences musicales que vous avez recueillies. Écoutez-les attentivement car elles peuvent se répéter. Un indicateur numérique vous permet de repérer le début de la séquence musicale. Utilisez-le pour vous aider à enregistrer une nouvelle séquence par dessus celles qui se répètent au fur et à mesure que vous recueillez d'autres séquences dans les coffre-forts de chaque tour. Lorsque vous avez recueilli et fait jouer six séquences musicales qui ne se répètent pas et qu'elles sont reliées entre elles pour constituer une mélodie, vous pouvez entrer dans l'ascenseur express qui vous amènera à la salle de commande d'Elvin.

Il vous faut enregistrer une séquence musicale avant de quitter une tour parce que vous ne pouvez pas y retourner. Si vous oubliez d'enregistrer la musique dans le coffre-fort de chaque tour, vous ne pouvez pas gagner le jeu. Cependant si vous avez de la chance, la musique que vous oubliez pourrait être reproduite plus tard, donc vous pourriez gagner.

ROBOTS D'ELVIN



SENTRYBOT DE SECURITE

Ce robot, qui est le plus courant et le plus dangereux, est armé d'un pistolet de plasma haute tension. Il peut tirer dès qu'il détecte une présence humaine à six pieds et ne manque jamais son but à cette distance. Les humains meurent dès qu'ils sont touchés par la redoutable décharge électrique de son arme. Les humains ont toutefois l'avantage d'une plus grande mobilité. Vous pouvez esquiver les sentrybots en faisant une pirouette au bon moment. Les sentrybots ne peuvent quitter l'étage ou la plate-forme qui leur a été assigné, mais peuvent en revanche entrer dans n'importe quelle pièce.



MINEBOT

Ce robot que l'on rencontre dans les pièces des différentes tours se déplace et pose des mines au hasard. Les mines sont visibles et faciles à détecter. A la différence des mines posées par le joueur, les mines des robots n'ont aucun effet sur le sol.



PESTBOT

Ce robot relativement inoffensif mais très embêtant se rencontre dans toutes les tours. Il passe son temps à se balader sur les plates-formes élévatrices et à égarer la stratégie du joueur. Il n'est pas dangereux.



SQUATBOT

Ce petit robot trapu ressemblant à une tortue se rencontre dans toutes les tours. En faisant preuve de synchronisation, vous parviendrez à grimper dessus pour pouvoir ensuite sauter plus haut. Mais si vous n'y prenez pas garde, il va s'élever au bout de trois secondes et vous écraser contre la platfond.



BASHBOT

Le second type de robot le plus courant qui se rencontre dans toutes les tours. Il a la forme d'un mini-bulldozer. Lorsqu'il vous repère, il essaie de vous faire tomber du bord de la plate-forme la plus proche ou de vous écraser contre un mur. Près d'une porte, il vous repousse dans le couloir adjacent.



SUICIDEBOT

Lorsqu'il détecte une présence humaine, il 'commet un suicide' en essayant de vous emporter avec lui. Il se rencontre dans toutes les tours.

NOTE: Les illustrations correspondent à la version Commodore et varient parfois dans les autres versions.

SALLE DE COMMANDE D'ELVIN

C'est une salle extrêmement complexe et remplie de robots. Elle comprend des terminaux de sécurité, vous pouvez donc vous servir des commandes de sécurité que vous avez recueillies pour vous aider. Remarquez les trois terminaux au centre de la salle. L'un d'eux peut servir à désactiver les codes de commande de lancement des missiles et sauver le monde. Les deux autres vont vous tuer. Sélectionnez un terminal, placez-vous devant et commencez votre recherche en poussant votre manette vers l'avant. Si vous avez de la chance, vous allez désactiver les codes de commande et faire face à Elvin.

ASCENSEUR EXPRESS D'ELVIN

Vous pouvez trouver les portes pour prendre l'ascenseur express d'Elvin entre les portes de sécurité entre les tours dans l'un des passages souterrains ou dans l'un des couloirs zériens. Arrêtez-vous devant l'ascenseur express et poussez votre manette vers l'avant. Vous allez pouvoir monter dans l'ascenseur et réapparaître dans la salle de commande d'Elvin.

© 1988 EPYX Inc. Tous droits réservés.