

HOSTAGES

I - CHOIX DE LA MISSION

Le niveau de difficulté influe sur la durée de l'ultimatum, le nombre et l'agressivité des terroristes ainsi que sur leur capacité de réaction. Vous pouvez choisir dans un premier menu : LIEUTENANT (avec une faible agressivité et un petit nombre de terroristes), CAPITAINE (le nombre de terroristes augmente ainsi que leur rapidité d'intervention et de réaction), COMMANDER (le nombre des terroristes ainsi que celui des otages à délivrer est au maximum).

Le joueur devra faire un sans-faute et veiller tout particulièrement à la coordination de son équipe pour réussir).

Puis dans un second menu : TRAINING (il n'y a pas d'otage), TARGET, ULTIMATUM, RESCUE (SAUVETAGE), JUPITER (ASSAULT). Plus la mission est difficile, plus le temps alloué pour la réussite de la mission est faible.

Sélectionnez en déplaçant le curseur à l'aide des touches "haut" et "bas", ou en manipulant le joystick. Puis validez avec la barre d'espace ou le bouton Action.

II - PREMIERE PARTIE

A) POSITIONNEMENT DES TIREURS D'ELITE

Vous avez à votre disposition 3 tireurs d'élite pour effectuer la surveillance des 3 côtés du bâtiment. Ils doivent prendre position dans les meilleures conditions possibles. Le joueur contrôle un par un les 3 tireurs. Lorsqu'il joue un tireur d'élite, son nom et son numéro apparaissent à l'écran. Les 3 tireurs DELTA, ECHO, MIKE se jouent à l'aide des touches de fonction F1, F2, F3 (ou 1, 2, 3 au pavé numérique sur AMSTRAD).

Pour changer de tireur d'élite, commencez par mettre à couvert le tireur actuel puis passez en mode carte (touche "fire", bouton du joystick, ou ESC) et sélectionnez le tireur avec F1, F2, ou F3 (1, 2, ou 3).

B) LE PLAN GENERAL DE LA PROGRESSION

Sur le plan, le joueur voit les endroits où il doit poster ses hommes pour surveiller les 3 côtés de l'Ambassade. Ceux-ci sont symbolisés par des CROIX. Lorsqu'un joueur veut repérer l'avancée d'un de ses hommes, il passe en mode carte, avec la touche "fire" (AMSTRAD) et appuie sur F1, F2, F3. Celui-ci "sort" de la carte pour lui indiquer sa situation.

C) LE DEPLACEMENT : COMMANDES

Le joueur doit éviter les spots des projecteurs des terroristes. Si un des hommes se trouve dans leurs faisceaux, les terroristes ouvrent le feu et peuvent ainsi l'éliminer.

Pour éviter de se faire repérer et arriver jusqu'aux bons endroits marqués par des croix sur le plan, le joueur a à sa disposition plusieurs mouvements en utilisant le joystick ou le clavier :

Joystick	Action	
→ droite	progression droite	
← gauche	progression gauche	
↓ bas	se coucher au sol	
↑ haut	se cacher	
↘ bas + droite	roulé boulé à droite	} Si l'on est en position de départ debout
↙ bas + gauche	roulé boulé à gauche	
↘ bas + droite	ramper à droite	} Si l'on est en position de départ couché
↙ bas + gauche	ramper à gauche	

Sur AMSTRAD :

la direction "bas" sert pour sortir par une porte ou par une fenêtre et la touche "fire" sert à s'arrêter instantanément si l'on est en train de marcher. Vous utiliserez les touches du clavier que vous avez sélectionnées pour les déplacements. Ou sinon, le joystick.

Retour à la carte :

Il ne peut s'opérer que si le tirour d'élite que vous dirigez est caché à l'intérieur d'un immeuble, dans une porte ou une fenêtre

Il faut appuyer sur la touche ESCAPE, ESPACE ou FIRE.

Dans ce mode : F1, F2, F3 (1, 2, 3) pour sélectionner Delta, Echo ou Mike.

D) FIN DE LA SEQUENCE

Elle arrive lorsque tous vos personnages vivants sont placés sur des croix (s'ils sont tous morts, on reprend).

Appuyez sur RETURN pour la seconde partie, sur DELETE pour recommencer la première partie. Pour information, il n'y a aucune nécessité à placer un homme sur chaque croix. Il peut y avoir moins de 3 tireurs d'élite qui survivent à cette partie, ainsi que deux ou trois tireurs d'élite sur la même croix, surveillant ainsi un seul côté du bâtiment.

III - DEUXIEME PARTIE

Sur la version AMSTRAD on vous demandera en Anglais, de retourner la disquette ou la cassette et d'appuyer sur le bouton ACTION pour charger la deuxième partie.

A) POSITIONNEMENT SUR LE TOIT

PLAN GENERAL DE LA SITUATION : AMSTRAD 128 K
ESCAPE sur ATARI et AMIGA.

Lorsque vous entrez dans cette partie, vous êtes directement dans le mode carte. Les tireurs d'élite que vous avez réussi à placer sont symbolisés par leurs numéros sur les bâtiments avoisinants (AMSTRAD 128K) Les hommes sur le toit de l'ambassade sont également visualisés par des numéros. Leurs noms de code sont F4, F5, F6 ou 1, 2, 3 (sur AMSTRAD).

B) POUR JOUER UN PERSONNAGE

Il suffit d'appuyer sur la touche qui correspond à son code.

Sur le plan, on peut, par les touches du clavier ou par le joystick, faire bouger la croix ou le numéro qui le représente sur le toit de l'ambassade et sur ses côtés. Lorsqu'on a positionné la croix ou le numéro sur un côté du toit, cet homme est alors prêt à descendre en rappel. Appuyez alors sur ESC ou la touche MENU MAP sur AMSTRAD.

Vous passerez en mode descente en rappel. Le plan peut être appelé par la touche "MENU MAP" (ou ESCAPE) à tout moment. On peut changer de personnage à tout moment.

Mode jeu :

Lorsque vous dirigez directement un tireur d'élite, que vous soyez en train de descendre une façade du bâtiment ou que vous soyez à l'intérieur du bâtiment, vous vous trouvez en mode jeu.

Important : dans ce mode jeu, il n'y a pas d'obligation à passer par le mode carte pour changer d'un tireur d'élite à l'autre. Pressez simplement la touche numéro qui correspond à votre tireur. Le changement d'un homme à l'autre est symbolisé par un effet vidéo.

C) SITUATION D'URGENCE

Si un de vos personnages introduit dans l'Ambassade ou en position de rappel est dans une situation délicate (présence de terroriste dans la pièce d'à côté ou dans la même pièce), son code sur le tableau de bord général se met à CLIGNOTER, indiquant une situation d'urgence. Le joueur doit alors intervenir en changeant de personnage et en appuyant sur la touche qui correspond à son numéro. Si le joueur attend trop, son homme peut être neutralisé définitivement par les terroristes.

D) LA DESCENTE EN RAPPEL (Uniquement pour les versions 128K)

Note : Pour les versions AMSTRAD 464-664, les hommes du GIGN apparaissent directement dans la pièce dite de "sécurité" au 3ème étage.

Lorsqu'un de vos hommes sur le toit est positionné sur un côté, il peut alors être utilisé pour faire du rappel sur la façade et pénétrer dans l'Ambassade. Sélectionnez votre homme par son numéro, puis appuyez sur la touche ESCAPE ou MENU MAP sur AMSTRAD pour passer en mode descente.

3 mouvements sont à votre disposition :

1) **IMPULSION = "FIRE"** : Afin de pousser sur vos jambes pour vous écarter du mur, maintenez la pression sur le bouton Action de la manette ou sur la barre d'espace ou la touche clavier correspondante sur AMSTRAD, pour donner la force d'impulsion que vous jugerez nécessaire. Puis relâchez et passez immédiatement à la phase 2.

2) **OUVERTURE DE LA CORDE = A DROITE** : Pour descendre la corde doit glisser le long de votre corps. Pour cela, vous relâchez la corde dans votre main en prenant la direction DROITE avec le joystick ou les touches correspondantes. Votre personnage, en fonction de la force d'impulsion donnée, se met à descendre le long de la façade. N'attendez pas trop avant de passer à la phase numéro 3, sinon celui-ci ira s'écraser sur le sol à cause de la vitesse prise dans sa descente.

3) ARRET DE LA DESCENTE = A GAUCHE : Lorsque vous voulez passer à travers une fenêtre pour entrer dans l'ambassade ou simplement vous arrêter sur la façade, vous prenez la direction GAUCHE qui bloque votre main droite et arrête ainsi le défilement de la corde.

POUR REMONTER EN CAS D'ECHEC : Direction en HAUT.

N'OUBLIEZ PAS ! A TOUT MOMENT, vous pouvez changer de personnage. Vous pouvez également passer en mode TIREUR D'ELITE en appuyant sur les touches de fonction correspondantes aux hommes que vous avez placés sur les bâtiments avoisinant l'ambassade. Sur AMSTRAD, pressez d'abord la touche MENU MAP.

E) UTILISATION DU TIREUR D'ELITE

En appuyant sur les touches de fonction correspondantes, vous incarnez un des tireurs d'élite en position. Chaque tireur surveille une seule façade du bâtiment. **LA VUE :** Vous voyez votre tireur d'élite en position, prêt à tirer. Pour déplacer son viseur, utilisez les touches clavier ou le joystick. Lorsque vous passez sur une fenêtre, un point ROUGE ou NOIR (AMSTRAD) apparaît dans votre viseur. Vous êtes prêt pour éliminer un terroriste. En effet, derrière les fenêtres apparaissent en fonction des tours de garde des terroristes, des ombres et des mouvements. Elles peuvent représenter également des otages qui sont retenus prisonniers dans la pièce. Si vous décidez d'intervenir, vous appuyez "FIRE" (ou barre d'ESPACE). Votre fusil se recharge automatiquement. Si vous voulez changer de façade et donc de tireur d'élite, vous appuyez sur la touche correspondante. Vous pouvez également passer à des hommes situés sur le toit, ou dans l'Ambassade elle-même. Faites attention à ne pas éliminer un coéquipier ou un otage.

F) EXPLORATION DES PIECES

a) MINI-PLAN

Si vous décidez de jouer un homme à l'intérieur du bâtiment, vous passez alors en mode d'exploration. Pour vous déplacer, vous devez vous repérer sur le mini-plan affiché à droite de l'écran. En fonction de l'étage où vous êtes, ce mini plan vous indique les couloirs et les pièces. Vous êtes symbolisé par une PETITE FLECHE ROUGE (BLANCHE sur AMSTRAD). Celle-ci, non seulement, vous indique votre position mais également la DIRECTION DE VOTRE REGARD.

Pour AMSTRAD, les otages sont représentés par un point blanc, les terroristes par un point vert et les hommes du GIGN par un point bleu.

b) DEPLACEMENT

Vous utilisez le joystick ou les touches curseur.

Dans une pièce :

Pour progresser en direction du regard :	Direction HAUTE :	↑
Pour progresser à droite de la direction du regard :	Direction DROITE :	→
Pour progresser à gauche de la direction du regard :	Direction GAUCHE :	←
Pour faire demi-tour :	Direction BASSE :	↓

Dans le couloir :

seule la direction haute permet d'avancer. Les touches "droite" et "gauche" permettent de pivoter. La touche "bas" = demi-tour.

G) RENCONTRES AVEC DES TERRORISTES

Lorsque vous en rencontrez un ou plusieurs, vous devez passer en mode tir en appuyant sur la BARRE D'ESPACE. A ce moment-là, par les commandes DROITE-GAUCHE vous dirigez votre fusil pour le pointer sur le terroriste tout en conservant la touche action ou espace appuyée. Le plus rapide et le plus précis gagnera la bataille.

Pour vous déplacer à nouveau, relâchez la barre d'espace puis enchaînez par une commande de direction. Vous pouvez également tenter de fuir rapidement si la situation l'exige.

Sur AMSTRAD :

Passez en mode tir en appuyant sur le bouton ACTION de votre joystick ou la touche "fire". Un curseur apparaît, il symbolise le point d'impact de votre tir. Déplacez-le avec le joystick ou les touches du clavier. Lorsque vous relâchez le bouton feu ou le bouton action, le tir s'arrête et vous pouvez recommencer à vous déplacer. Car pendant la phase de tir, vous ne pouvez déplacer votre personnage.

H) RENCONTRES AVEC DES OTAGES

Une fois que vous avez neutralisé les terroristes de l'étage, vous pouvez délivrer le ou les otages. Vous les rejoignez dans les pièces où ils sont détenus. Placez-vous en face de l'un d'eux et il vous suivra (un seul à la fois). Vous devez le guider jusqu'à une pièce du 3ème étage qui ne comporte aucune fenêtre. Lorsqu'ils sont dans cette pièce, le ou les otages sont en plus grande sécurité. Si vous avez réussi à récupérer tous les otages, la partie se termine.

Cependant, dans certaines missions, des terroristes peuvent venir dans cette pièce et les récupérer. Vous devrez alors protéger les otages et neutraliser les terroristes.

I) RENCONTRE ENTRE TERRORISTES, OTAGES et GIGN

Si vous rencontrez dans une chambre ou dans un couloir, un terroriste accompagné d'un otage, vous devrez neutraliser le terroriste sans porter atteinte à l'otage. Aucune erreur ou bavure n'est tolérée. Votre mission n'est réussie à 100% que si tous les otages sont libérés et vivants.

IV - FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque :

VICTOIRE TOTALE : Vous avez regroupé tous les otages dans la pièce sans fenêtre du troisième étage ou vous avez neutralisé tous les terroristes présents dans l'Ambassade.

DEFAITE : Tous les hommes qui étaient à votre disposition ont été neutralisés par les terroristes. Si votre situation se trouve entre les deux cas, du fait que vous avez perdu des hommes sur le terrain ou que vous n'avez pas réussi à délivrer vivants tous les otages, des commentaires et des statistiques vous sont fournis par l'intermédiaire du journal de fin de jeu sur votre action.