

MASK

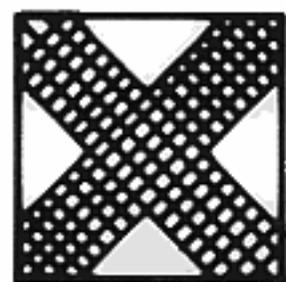
Une fois le jeu chargé, vous vous trouvez au premier des endroits suivants:

- **BOULDER HILL**
- **PRE-HISTORIC**
- **FAR FUTURE**
- **VENOM BASE**

A chaque endroit, vous devez sauver deux agents excepté dans le premier niveau. Matt doit en effet y découvrir son MASQUE et un autre agent. Au cours de l'opération de sauvetage, vous devez repérer l'agent et retrouver son MASQUE.

Pour repérer un agent, commencez par rechercher le scanner (un par agent) illustré au bas de l'écran pour l'activer. Le scanner vous indique à quel endroit se dissimule l'agent pour vous aider à le retrouver. Les scanners ne peuvent fonctionner tant que vous n'avez pas rassemblé les quatre morceaux de la clé de sécurité dans la fenêtre au bas de l'écran.

Pour ramasser les clés et les autres objets, il vous suffit de survoler l'objet choisi à bord de Thunderhawk. Vous pouvez ramasser les objets suivants:



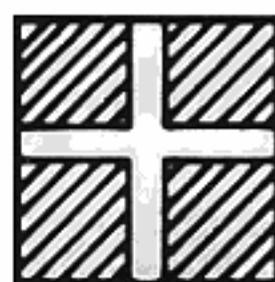
BOMBES



CLE DE SECURITE



SCANNER



TROUSSE A OUTILS



MASQUES

N.B. sur CBM64/128 une image de l'objet ramassé s'affiche

à droite du panneau au bas de l'écran.

Chaque niveau contient plusieurs clés dont huit seulement activent les deux scanners. Les autres clés sont des faux. Vous ne pouvez transporter que 3 morceaux de clé à la fois. Si vous essayez de ramasser un septième morceau, vous en perdez automatiquement un autre.

En frappant "**W**", vous obtenez un écran de montage illustrant les morceaux de la clé que vous avez ramassés et qui sont agrandis plusieurs fois au centre de l'écran. A vous de choisir les morceaux de la clé formant une lettre et de les assembler de la manière suivante:

Frappiez une des touches suivantes au clavier:

CBM64/128 - SPECTRUM

AMSTRAD

1

2

3

F7

F8

F9

4

5

6

F4

F5

F6

pour assembler la section de la clé en position correspondante sur l'écran de montage. L'ordinateur ne vous laisse pas assembler les clés qui ne concordent pas. Si vous changez d'avis, frappez la **BARRE D'ESPACEMENT** à partir de l'écran de montage pour annuler toute les pièces assemblées précédemment. Une fois que vous avez réussi à assembler la clé, frappez la touche correspondante pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Continuez à survoler la zone à bord de votre Thunderhawk en suivant la direction indiquée par le scanner (au bas de l'écran) pour découvrir l'agent. En suivant votre itinéraire, vous découvrirez des conteneurs de **MASQUES** dont vous pourrez

examiner le contenu en les survolant. Le MASQUE ne peut être ramassé qu'après avoir sauvé l'agent auquel il appartient.

Les agents sont emprisonnés dans différents encadrements de porte, qui ne semblent pas toujours l'endroit évident pour dissimuler des prisonniers. Une fois que vous avez identifié l'endroit où se cache éventuellement un agent, il vous suffit de vous y rendre. Si un agent y est caché, il monte directement à bord du Thunderhawk. Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Vous devez détruire les obstacles qui vous barrent le chemin en utilisant les bombes ramassées au cours du jeu: vous pouvez en transporter trois à la fois. Pour larguer une bombe, frappez la BARRE D'ESPACEMENT. Les rôdeurs près de la bombe sont également anéantis ainsi que la cible visée, et Thunderhawk s'il se trouve trop près.

Une fois l'agent sauvé, une feuille d'état, similaire à celle qui apparaît lorsque vous examinez un MASQUE, s'affiche. Après avoir sauvé tous les agents, ramenez-les au vortex et poursuivez au niveau suivant.

Pour survivre, vous devez régulièrement faire réparer les dommages subis par le Thunderhawk. Une trousse à outils suffit à réparer deux unités de dégâts. Si vous n'avez pas atteint deux unités de dégâts, vous ne pouvez pas ramasser la trousse à outils.

La limite de temps imposée rend le jeu plus difficile. La minuterie au bas de l'écran vous indique le temps dont vous disposez pour mener à bien votre mission. Pendant votre voyage d'exploration dans l'espace et le temps vous rencontrerez les éléments suivants:

Boulder Hill

SWITCHBLADE - hélicoptère bombardier super intelligent
JEEPS ET CHARS - se lancent à votre poursuite dès qu'ils vous aperçoivent

CHUTES DE PIERRES

TRAINS DE MARCHANDISES

Far Future

VAISSEAU PRINCIPAL OVNI - produit des petites soucoupes volantes lançant des attaques aériennes

SKIMMER engin de combat volant - redoutable

TROU NOIR - magnétisme de gravitation - à éviter à tout prix

CHASSEUR DELTA WING

MONORAIL

EMPLACEMENT DES CANONS DE

BOMBARDEMENT DECHETS RADIOACTIFS

EN EBULLITION

Pré-historic

PTERYDACTYLE - animal ailé et sournois lançant des rochers

TORTUES - partiales envers Thunderhawk

DINOSAURES

VOLCANS EN ERUPTION

LAVE EN FUSION

Base VENOM

SWITCH BLADE - hélicoptère (voir Present Day)

GEYSER EN EBULLITION - particulièrement friand de ragoût d'agent MASK

MINES TERRESTRES

MARES D'ACIDE

TOURS LASER - peuvent être mises provisoirement hors de combat en les bombardant

ARAIGNEES GEANTES

CITERNES

Pour terminer votre mission, vous devez récupérer tous les agents et leur masques avant de détruire totalement la base de serpents VENOM en trois phases. Vous devez tout d'abord bombarder la tête pour l'empêcher de tirer.

Bombardez ensuite la plus basse partie du serpent pour exposer les portes métalliques. Pour terminer, bombardez les portes et retournez dans le vortex du temps.

MASK™ ET LES MARQUEES ASSOCIEES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

© 1987. Gremlin Graphics Software Limited