

MISSION IMPOSSIBLE

INSTRUCTIONS POUR L'AGENT 4125

Sujet: opération urgent de sécurité nationale à commencer de suite.

Situation: au cours des 3 dernières années les installations informatiques contrôlant les forces d'attaque des grandes puissances nucléaires ont été victimes de pannes dans leur système de sécurité. Un seul homme au monde est capable de telles prouesses le professeur Elvin nous avons de bonnes raisons de penser qu'il a l'intention de percer les codes secrets qui permettront de lancer les missiles et d'organiser prochainement un holocauste nucléaire.

MISSION: pénétrer dans l'installation souterraine de ELVIN et neutraliser son centre de contrôle en trouvant le code secret et en échappant aux robots qui patrouillent. Vos prédécesseurs ont échoué mais ont pu faire parvenir avant leur mort quelques informations. Vos seules armes, votre intelligence et votre ordinateur de poche.

LE PROFESSEUR ELVIN: l'homme est âgé de 62 ans, évite les hommes et hait les animaux. Il a eu une enfance heureuse mais fut toujours turbulent. Un jour il se mit en tête de battre un record du monde pour un jeu vidéo et au moment où il allait réussir après plusieurs jours d'effort il y eut une coupure de courant. Il en voulut à la terre entière et jura un jour de se venger. Après être devenu un savant et professeur en informatique et robotique il disparut.

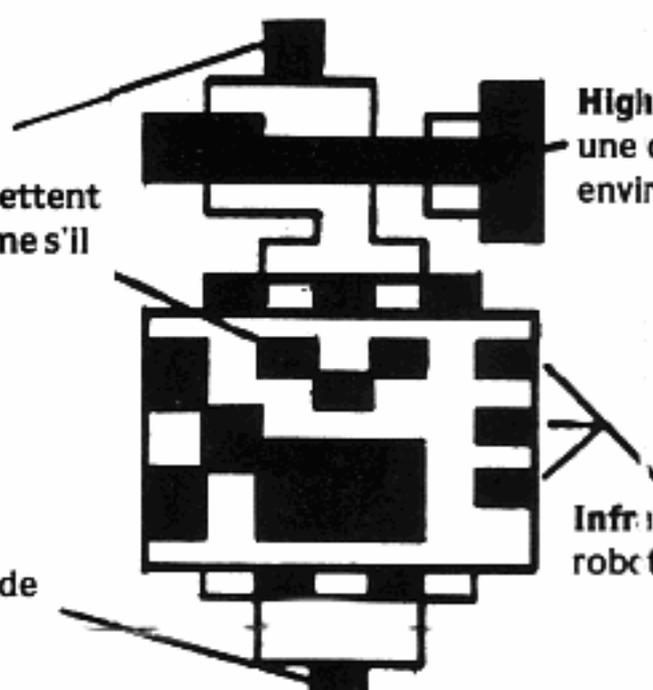
L'ABRI DE ELVIN: nous estimons qu'il va trouver les codes dans 6 heures et

L'ABRI DE ELVIN: nous estimons qu'il va trouver les codes dans 6 heures et vous devez donc accomplir votre mission dans ce laps de temps. Construit avec l'argent détourné des banques en falsifiant leur système informatique, l'abri de ELVIN contient 32 pièces qui ont la particularité d'avoir toutes des étages qui communiquent par l'intermédiaire d'ascenseurs, chaque étage étant patrouillé par des robots gardiens.

LES ROBOTS: (voir dessin)

Sound motion sensor: les oreilles du robot lui permettent de se diriger vers vous, même s'il ne vous voit pas.

Linéar induction magnet: système de propulsion et de guidage au sol



High voltage electrode: émet une décharge électrique sur environ 2 mètres.

Infrared photocells: les yeux du robot détectent la chaleur émise.

LE SYSTEME DE SECURITE

ELVIN utilise 3 types de codes ou mot de passe pour son système de sécurité. Un code immobilise les robots SNOOZE un autre repositionne les ascenseurs LIFT, INIT et le dernier donne accès à la chambre de contrôle. Le plus étrange, on pense que ELVIN cache ses codes dans ses meubles, car comme il est distrait c'est la seule façon pour lui de les retrouver. Sans les codes vous ne pourrez rien faire. Une fois que vous aurez les codes vous n'aurez pas de difficulté à les utiliser, vous irez au tableau de contrôle de chaque pièce en y entrant et pourrez y désactiver les robots et contrôler les ascenseurs. En ce qui concerne le mot de passe donnant accès à la chambre de contrôle c'est une autre affaire. Elvin conscient de l'importance de ce code l'a divisé en plusieurs puzzles que vous devez reconstituer peu à peu en rassemblant les pièces réparties dans les pièces. Dépêchez-vous de les rassembler, la survie du monde dépend de vous.

OBJECTIFS

Pour réussir cette mission, vous devez pénétrer dans les salles et les tunnels de l'abri souterrain, éviter les robots, et reconstituer le mot de passe secret pour mettre fin à ses plans diaboliques. Vous serez crédité de points chaque fois que vous aurez trouvé une pièce et si vous parvenez à pénétrer dans la pièce de contrôle avant la fin du temps imparti. Vous pourrez améliorer votre score d'une partie à l'autre en trouvant le code chaque fois différent, plus rapidement.

DEBUT DU JEU

Au début du jeu ELVIN vous accueille dans son abri, et vous commencez dans un ascenseur, l'affichage en bas de l'écran est votre ordinateur.

CONTROLES

Dans l'ascenseur, inclinez la manette vers l'**AVANT** ou l'**ARRIERE** pour monter ou descendre, vers la **DROITE** ou la **GAUCHE** pour vous déplacer dans les couloirs, si vous dépassez les bords de l'écran vous changez de pièce. Dans les pièces, inclinez la manette vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE** pour vous

déplacer. Si vous appuyez sur le bouton **FEU** de la manette votre agent fera un bond qui vous surprendra et qui sera très utile en cas de rencontre fortuite avec un robot. Sur les plateformes mobiles, indiquées par des rayures, inclinez la manette vers l'**AVANT** ou l'**ARRIERE** pour monter ou descendre.

LE JEU

En cours de jeu, votre ordinateur de poche affiche une carte des pièces et des tunnels que vous avez déjà visités, et vous devez tous les fouiller. Chercher les codes: fouillez chaque objet ou meuble pour trouver les codes ou les pièces du puzzle pour cela tenez – vous en face de l'objet et inclinez la manette vers l'**AVANT** le mot **SEARCHING** (fouille) apparaît alors dans une boîte près de l'épaule de votre agent. Vous devez maintenir la manette en position jusqu'à ce que la barre disparaisse indiquant la fin de la fouille. Si vous devez interrompre la fouille en cours vous pouvez la reprendre où vous en étiez seul si vous quittez la pièce.

Quand la fouille est terminée 4 possibilités seront affichées. **Nothing here** (rien trouvé).

Le dessin d'un robot endormi: C'est un **SNOOZE** qui vous permettra de désactiver temporairement un robot dans une pièce.

Une pièce du puzzle, elle sera entrée automatiquement dans votre ordinateur de poche pour être utilisée ensuite.

UTILISATION DES POSTES DE CONTROLE

Ces postes se trouvent à l'entrée des pièces et ressemblent à un téléviseur. Pour les faire fonctionner placez-vous devant et inclinez la manette vers l'**AVANT**. L'affichage sera agrandi et vous pourrez choisir une des trois options en déplaçant le curseur (+ **FEU**) sur l'option voulue.

Répositionner l'ascenseur il vous faut un **LIFT INIT**.

Désactiver temporairement les robots il vous faut un **SNOOZE**. Terminer le contrôle.

LES "CODES ROOMS"

L'abri contient 2 pièces spéciales qui vous permettront de gagner des codes supplémentaires. Placez-vous devant la console, inclinez la manette vers l'**AVANT** et un dernier apparaît avec des cases qui clignotent en produisant une note de musique. Déplacez le gant pour jouer une séquence de notes qui doit être ascendante. Si vous réussissez l'ensemble clignotera et vous obtiendrez des mois de passe **SNOOZE** ou **LIFT INIT**. Recommencez l'opération autant de fois que vous le voulez ou arrêtez en appuyant sur la **BARRE** **pourpre**.

Arrow Keys: faire défiler les pièces du puzzle dans la fenêtre.

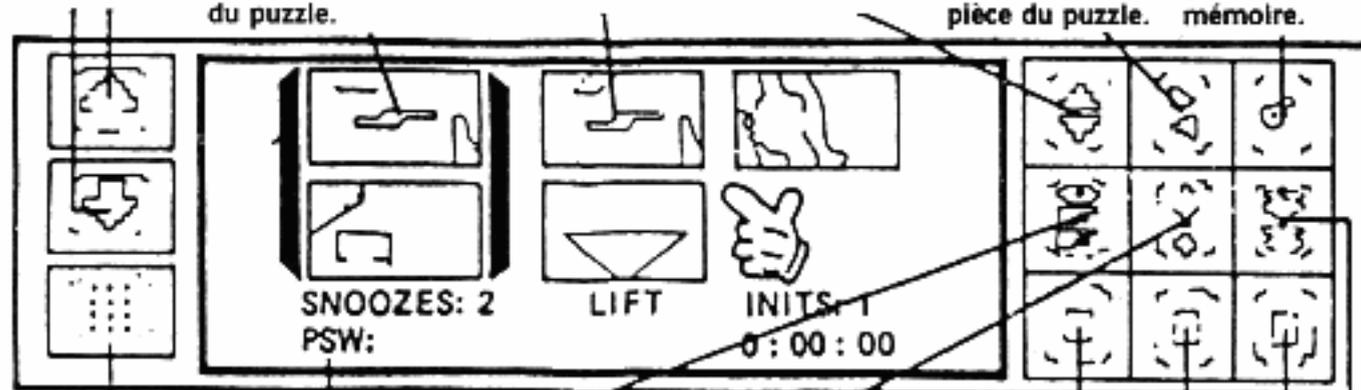
Memory Window: fenêtre de mémoire qui affiche 2 pièces du puzzle.

Selected Puzzle Key: la pièce du puzzle que vous utilisez.

Vertical Flip Key: retournement vertical de la pièce du puzzle.

Horizontal Flip Key: retournement horizontal de la pièce du puzzle.

Trash Can Key: éliminé la pièce de l'écran mais la garde en mémoire.



Phone Key: appeler l'extérieur. Voir UTILISATION DU TELEPHONE.

Password: emplacement où s'affiche le mot de passé.

Off Key: éteint l'ordinateur de poche.

Exclamation Key: Si vous avez assemblé des pièces du puzzle ensemble, vous pouvez l'utiliser pour "annuler" la dernière pièce.

Couleur Keys: Changer le couleur de la pièce du puzzle.

Pause Key: pause.

L'ORDINATEUR DE POCHE

Votre ordinateur de poche va vous permettre de manipuler les pièces pour reconstituer le puzzle.

Quand votre ordinateur est active, l'abri disparaît et le gant blanc apparaît. Utilisez le pour reconstituer le puzzle qui vous permettra de pénétrer dans la salle de contrôle (Voir Schema dans le manuel page 9).

UTILISATION DU GANT

Pour diriger le gant inclinez la manette dans la direction voulue.

Pour activer une touche de fonction, pointez sur la touche (FEU).

Pour prendre une pièce du puzzle dans la fenêtre mémoire pointez avec le gant et appuyez sur FEU vous pouvez alors la déplacer. Pour lâcher une pièce du puzzle appuyez sur le bouton FEU. Pour faire une copie d'une pièce, pointez-là avec le gant et appuyez sur FEU.

Pour remettre une copie, remettez la copie sur la pièce d'origine et appuyez sur FEU.

Pour sélectionner une pièce du puzzle qui n'est pas déjà sélectionnée, pointez-là et appuyez sur FEU.

Pour savoir si deux 2 pièces coincident mettez-les l'une sur l'autre (+FEU).

RESOUDRE LE PUZZLE

Pour savoir si 2 pièces coincident n'oubliez pas de les permuter. Les pièces doivent être de la même couleur. Si 2 pièces semblent coincider sans être de la même couleur utilisez la touche COULEUR. Le puzzle terminé ressemble à une carte perforée (rectangle). Un puzzle peut être correct mais à l'envers, mettez-le à l'endroit. Il y a 4 pièces par puzzle et 9 puzzles dans le jeu. Après

chaque puzzle terminé une lettre du mot de passe apparaît sur l'ordinateur de poche. Quand vous aurez les 9 lettres du mot de passe vous pourrez entrer dans la chambre de contrôle et sauver le monde.

LA SALLE DE CONTROLE

La porte de la salle de contrôle se trouve dans une pièce bleue quand le puzzle est terminée placez votre agent en face de la porte, inclinez la manette vers l'avant... et vous aurez le dernier mot.

UTILISATION DU TELEPHONE

Vous pouvez téléphoner à votre ordinateur central pour vous aider à résoudre le puzzle mais chaque appel vous coûtera 2 minutes. Cet appel vous permettra d'accéder à 2 types d'information que vous choisirez en déplaçant le gant sur votre choix.

Orientation correcte des pièces de gauche: l'ordinateur mettra en position correcte les 2 pièces par un point rouge les pièces correctement positionées. Avez vous suffisamment de pièces pour résoudre le côté haut et gauche du puzzle. L'ordinateur vous indiquera si vous avez les 3 pièces nécessaires pour constituer le côté supérieur gauche du puzzle.

SUITE DU JEU

Vous pouvez à tout moment reprendre un jeu en appuyant sur **RESTORE LE SCORE**. L'horloge indique 10.00 au début du jeu qui s'arrête quand elle affiche 0.00. Si vous tombez en bas de l'écran ou si vous êtes touché par un robot ou un objet volant vous êtes pénalisé de 10 minutes. Chaque coup de téléphone vous coûte 2 minutes. A la fin de jeu vos points sont comptés de la façon suivante.

1 point pour chaque seconde restant.

100 points pour chaque pièce de puzzle.

100 points pour chaque code SNOOZE ou LIFT INIT.

500 points pour chaque puzzle réussi.

1000 points pour avoir accompli la mission.

QUELQUES TRUCS

Certaines pièces sont plus difficiles, ne vous acharnez pas et revenez-y quand vous aurez des codes SNOOZE et LIFT INIT. Chaque robot a sa propre programmation observez-les. Votre ordinateur de poche peut vous laisser combiner des pièces qui correspondent mais n'appartiennent pas au même puzzle, attention il n'est pas toujours nécessaire de sauter au-dessus des trous s'ils ne sont pas larges vous pouvez marcher mais ne vous arrêtez pas en route. Pour passer un grande vide vous pouvez prendre appui avec un pied dans le trou si vous le faites au bon moment... **BONNE CHANCE.**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Appuyez sur les touches **CNTL/SHIFT/ESC** en même temps.
2. CPC464. Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez-la. Appuyez sur **CNTL/SMALL ENTER** en même temps.
3. CPC664/CPC6128. Branchez le lecteur de cassettes et insérez la cassette. Tapez **/TAPE** et appuyez sur **RETURN**. **N.B.** Appuyez sur **SHIFT/** pour CPC664. Appuyez sur **CNTL/SMALL ENTER** en même temps. CPC6128: Appuyez sur **CNTL/ENTER** en même temps.
4. Le jeu se chargera automatiquement quand vous appuyez sur n'importe quelle touche.

CBM 64/128

Cassette: Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassette.

Disque: Tapez **LOAD "*" ,8,1**, et appuyez sur **RETURN**.