

INFILTRATE™

12

jeux video pour un ou deux joueurs



GAMES BY APOLLO, INC.

1300 East Arapaho Road Richardson, Texas 75081

INFILTRATE™

LA SITUATION

En tant qu'agent secret en mission d'importance cruciale, il vous faut infiltrer une forteresse ultra-secrète. Votre but est non seulement de capturer les documents de l'ennemi, mais encore de vous en sortir sain et sauf.

Votre défi: Le diabolique labyrinthe de corridors et d'ascenseurs dont le seul but est de vous embrouiller et du même coup vous empêcher d'obtenir lesdits documents.

Votre risque: des assassins ennemis ont été programmés à faire feu à première vue. Votre arme: un pistolet-laser de grande puissance, aussi efficace que celui de votre ennemi. Votre avantage: grâce à votre intelligence, il vous sera possible d'esquiver les coups de feu.

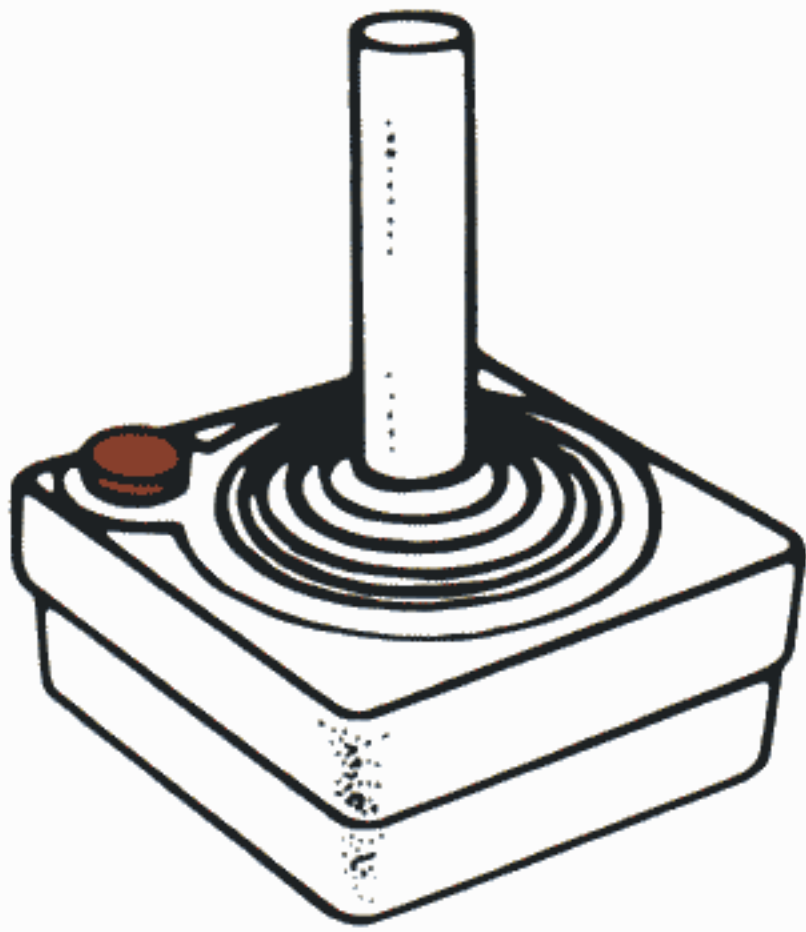
La chasse est trépidante. Sauter dans un ascenseur, survivre au tir de l'ennemi, faire feu soi-même, esquiver les coups de feu. Infiltez donc . . . si vous osez!

LE FONCTIONNEMENT

INFILTRATE™ (Infiltez) se joue avec un ou deux joueurs utilisant le levier de commande. Assurez-vous que l'appareil est hors-circuit avant d'introduire la cassette INFILTRATE™ dans votre système de jeux vidéo ou de l'en retirer.

LE COMMUTATEUR DE DIFFICULTE

Le commutateur de difficulté placé en position "B" donne le jeu le plus facile. Dans ce mode "B", la portée des coups de feu des assassins cherchant à vous détruire est limitée à environ la moitié de la superficie du jeu, alors que dans le mode "A", plus difficile, les lasers de vos ennemis peuvent traverser toute la superficie du jeu.



LE LEVIER DE COMMANDE

Maintenez le levier de commande de façon à ce que le bouton rouge "FEU" soit dans le coin supérieur gauche. En déplaçant le levier à gauche ou à droite, vous commanderez le mouvement de votre agent dans la même direction. En appuyant sur le bouton rouge "FEU", votre agent tirera dans la même direction de son mouvement le plus récent. Il esquive le tir ennemi lorsque vous déplacez le levier vers le bas (c'est-à-dire vers vous), permettant ainsi aux rayons laser des assassins de leur passer sur la tête sans aucun danger.

L'esquive est une position défensive; votre agent est, par conséquent, incapable de tirer. En s'approchant d'un ascenseur, votre agent s'arrêtera automatiquement au point de chargement voulu et entrera dans l'ascenseur lorsque ce dernier aura atteint son étage. Si vous continuez à appuyer sur le levier, l'agent marchera à travers l'ascenseur dans la direction désirée. Une fois dans un ascenseur, votre agent y demeurera jusqu'au moment où, en appuyant sur le levier dans la direction choisie, vous le ferez sortir à droite ou à gauche lorsque l'ascenseur aura atteint un étage quelconque. Tout contact physique avec n'importe quel assassin détruira votre agent d'une manière aussi efficace que si l'adversaire l'avait atteint au laser; alors, rappelez-vous . . . il faut éviter que les assassins ne le touchent.

LES POINTS

Afin d'obtenir les documents secrets qu'il cherche, votre agent doit atteindre les étages supérieur et inférieur et, à chaque fois qu'il aura traversé tous les étages, soit de bas en haut, soit de haut en bas, il recevra 3 000 points. En cours de route, s'il tue des assassins, non seulement sera-t-il sauvé, mais de plus il gagnera 250 points pour chaque assassin détruit, avec une prime supplémentaire de 75 points si l'assassin se trouve dans un ascenseur lors de sa destruction. Vous avez trois agents à votre disposition pour accomplir votre mission. Les chapeaux qui se trouvent au-dessus de vos points représentent le nombre d'agents que vous avez en réserve. A chaque fois que vous gagnez 10 000 points, vous recevrez un agent supplémentaire, jusqu'à un maximum de six agents.

DIFFERENTES OPTIONS



En mode "deux joueurs", chaque fois que vous perdez un agent, c'est au tour de votre adversaire de jouer . . . jusqu'à ce que ce soit lui qui perde un agent. A la fin du jeu, les points du premier joueur apparaîtront tout d'abord, alternant avec les points du second joueur. Il y a douze variantes de INFILTRATE™, comme le montre le tableau-matrice ci-dessous. De même, chaque joueur peut opter individuellement pour la position novice (portée de tir limitée des assassins), ou pour la position experte

(portée de tir illimitée des assassins), en plaçant le commutateur de difficulté à la position désirée. Au fur et à mesure que le jeu avance, les robots deviennent à la fois plus intelligents, plus rapides et plus tenaces . . . Aussi faut-il vous méfier! Pour les vrais amateurs de défi, il est possible de choisir le mode "assassins invisibles", dans lequel les ennemis sont visibles uniquement lorsqu'ils se trouvent dans des ascenseurs!

MENU DES JEUX

NUMÉRO DU JEU		1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6
UN JOUEUR													
DEUX JOUEURS													
VITESSE ET INTELLIGENCE DES ASSASSINS	NIVEAU 1												
	NIVEAU 2												
	NIVEAU 3												
ASSASSINS INVISIBLES													

INFILTRATE™ vous offre douze variantes. Grâce à notre tableau des jeux cidessus, vous pourrez choisir la variante que vous préférez à l'aide du commutateur de sélection des jeux qui se trouve sur votre console.