

CHARGEMENT DE L'APPAREIL — AMSTRAD

Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes et rembobinez. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes, puis en tenant enfoncée la touche CTRL de votre Amstrad. Appuyez sur la touche ENTER bleue (sur le clavier numérique), enfin appuyez sur la barre ESPACE pour commencer le chargement (NB : si vous avez un lecteur de disquette connecté, vous devrez taper TAPE avant ce processus).

N.B. : Si vous actionnez les commandes HAUT et DROITE ou GAUCHE en même temps, vous effectuerez un SAUT SUR LE COTÉ. La longueur du saut varie selon que vous êtes immobile ou dans les pièces à bas plafond.

N.B. : Si vous utilisez la commande LANCER seule, les objets seront lancés horizontalement. Si vous voulez viser un objet, vous devrez actionner la commande HAUT ou BAS en même temps que la commande LANCER. Ceci aura pour effet de diriger l'objet vers le haut ou vers le bas (selon un angle de 22 degrés).

N.B. : Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER lorsqu'un objet se trouve sur l'écran, NEAR (à proximité) devient HELD (en main). Si vous avez déjà un objet HELD, il s'opère un échange entre ces deux objets. Cet échange continue jusqu'à ce que vous vous éloigniez de l'objet NEAR.

N.B. : La commande HAUT fait aussi démarrer l'hélicoptère.

PREMIERES DIRECTIVES :

Entrez dans l'entrepôt. Évitez les chiens, les gardes, et les armes anti-personnel fixées au plafond, guidées par des caméras. Montez plusieurs étages et passez de l'autre côté de l'entrepôt par-dessus les ascenseurs. Il vous faudra utiliser les terminaux d'ordinateur pour déverrouiller certaines portes. Descendez ensuite dans les égouts. En chemin, vous devrez essayer de trouver une bombe à retardement cachée et la porter au centre d'ordinateurs sous-terrain. Utilisez deux mini-trains qui relient les égouts au centre d'ordinateurs. Prenez le disque (ou échangez-le avec la bombe) puis enfuyez-vous en prenant l'hélicoptère qui est sur le toit de l'entrepôt. (Il vous faudra escalader les montants et sauter les portiques jusqu'au dernier étage).

MESSAGES D'ÉCRAN :

L'écran HELD montre l'objet que vous tenez prêt à lancer. Certains objets (c'est-à-dire la disquette et la bombe) ne peuvent être lancés (cependant tout objet peut être déposé et repris par la suite). Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER quand cet écran est vide (ou contient le disque ou la bombe), vous ne ferez que donner un COUP DE POING.

L'écran NEAR montre les objets proches que vous pouvez ramasser ou utiliser. Si vous actionnez la commande LANCER/UTILISER quand l'écran montre 1 objet, celui-ci passe dans l'écran HELD. Une seule exception existe pour les terminaux d'ordinateurs que vous pouvez UTILISER pour verrouiller ou déverrouiller des portes quand un terminal apparaît dans l'écran NEAR. Notez que seulement quelques terminaux commandent les portes, les autres ont différentes fonctions qui ne vous affectent pas. Si vous changez un état de verrouillage d'une porte quand vous UTILISEZ un terminal l'écran NEAR montrera le terminal changeant de couleur. (c'est-à-dire si vous quittez un terminal quand il est violet vous avez changé leur état de verrouillage). Notez que vous ne pouvez pas lancer ou utiliser un objet HELD quand l'écran NEAR contient un objet. Pour activer la bombe à retardement vous devez l'échanger contre le disque (dans l'emplacement d'origine du disque).

Au début du jeu, l'écran TIME montre combien de temps il vous reste pour atteindre le disque (avant que ses informations soient envoyées aux stations externes de sécurité, et que votre mission soit interrompue). Si vous réussissez à placer la bombe à l'emplacement d'origine du disque, l'écran TIME montrera combien de temps il vous reste pour atteindre l'hélicoptère et vous enfuir. Vous n'êtes pas obligé de prendre le disque ou d'activer la bombe à retardement avant de vous enfuir, mais vous serez fortement récompensé si vous le faites.

L'écran PAY montre votre salaire en dollars US. Vous ne gagnez rien si vous blessez les chiens, et pas grand chose si vous tuez des gardes. Vous obtiendrez de gros boni si vous vous enfuyez avec le disque après avoir activé la bombe.

La barre rouge sous l'écran PAY montre votre niveau d'énergie. Elle descendra quand on vous tirera dessus, quand vous vous battrez, quand vous tomberez ou quand on vous mordra, mais elle montera quand vous serez immobile. Si vous n'avez plus d'énergie vous mourez.

LUTTE

Les CHIENS vous mordront les talons et feront baisser votre énergie. Vous pourrez sauter par-dessus ou, si vous êtes méchant vous pourrez les tuer en leur lançant une arme (auquel cas vous devrez viser en utilisant la commande BAS).

Les GARDES se tiendront parfois immobiles en regardant du côté opposé, auquel cas, si vous vous déplacez très doucement vous serez peut-

être capable de passer près d'eux (ou bien de quitter la pièce) en passant inaperçu. Tous les GARDES ont des couteaux, un revolver (chargé avec des balles en caoutchouc, car ils préfèrent capturer les intrus plutôt que de les tuer sur le champ), et auront peut-être recours à un combat sans arme (coups de poing et coups de pied) bien qu'ils n'aient pas vos dons de Ninja et par conséquent ne seront capables de tuer d'un seul coup comme vous. Si un garde vous lance un couteau ou vous tire dessus, vous pouvez vous baisser pour l'éviter, bien que finalement vous devrez le tuer ou vous enfuir. Notez que vous ne pouvez pas donner un coup de pied à un garde dans une pièce à bas plafond.

Les ARMES que vous pouvez lancer comprennent : des couteaux, des shurikens (étoiles pointues), des grenades, des briques, des cailloux, et des bouts de tuyau. Vous pouvez lancer ces armes quand elles se trouvent dans l'écran HELD, et viser votre cible en actionnant les commandes HAUT ou BAS en même temps que la commande LANCER. Vous pouvez donner un coup de pied en actionnant la commande COUP DE PIED lorsque vous êtes immobile, ou bien donner un coup de poing en actionnant la commande COUP DE POING quand l'écran HELD est vide.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Ces niveaux affectent la durée entre les tirs des gardes et des armes anti-personnel (c'est-à-dire votre temps de réponse). Ils affectent également les chiens de garde qui deviennent plus méchants aux niveaux les plus élevés. Ils commandent aussi la position de la bombe à retardement que vous devrez porter plus loin aux niveaux les plus élevés (NB : tant que vous resterez au même niveau vous trouverez toujours la bombe au même endroit).

SCORE

Chien tué	0	(quel intérêt ?)
Garde tué par une arme	100	
Garde tué par un coup de poing ou de pied	500	
Prendre le disque à temps	5000	
Échanger la bombe contre le disque	5000	
S'enfuir (en hélicoptère)	1000	
S'enfuir avec le disque (bonus)	5000	
S'enfuir avec le disque et la bombe activée	10000	