

SABOTEUR II - toutes versions

Vous devenez la superbe soeur du Ninja qui doit venger son frère mortellement blessé. Dans "SABOTEUR I", il s'est introduit dans le bâtiment de central de la sécurité et a volé une disquette contenant le nom des chefs rebelles. La disquette contient également des informations sur l'énorme silo missile du dictateur. Votre mission nocturne est de fouiller ce complexe de bâtiments extrêmement bien protégé et ses passages souterrains (sur 700 écrans) à la recherche des morceaux d'une bande perforée contrôlant la trajectoire de vol du missile pour lui changer de cap avant l'explosion. Vous devez ensuite vous échapper en moto par le seul tunnel de sortie. Le site est gardé la nuit par d'énormes gardes androïdes équipés de lance-flammes, par des chauve-souris vampires et par de redoutables pumas noirs.

COMMANDES

<i>Spectrum & C64</i>	<i>Amstrad</i>	<i>Manette de jeu</i>	<i>Opération</i>
A	:	VERS LE HAUT	Pour monter, ou donner un coup de pied sans bouger.
Z	?	VERS LE BAS	Pour descendre ou pour esquiver
M	S	VERS LA DROITE	Pour se déplacer vers la droite
N	A	VERS LA GAUCHE	Pour se déplacer vers la gauche
ESPACE	ESPACE	BOUTON DE TIR	Pour lancer / utiliser / saisir ou donner un coup de poing

COMMANDES SPECIALES

La séquence 'déplacement - vers le haut' vous permet de sauter en courant.

La séquence 'déplacement - saut' vous permet de donner un coup de pied en extension.

La séquence 'lancer - vers le haut' ou 'lancer - vers le bas' vous permet de viser.

Pour 'saisir' un objet, appuyez sur la touche correspondante lorsqu'il s'affiche.

Le bouton de tir vous permet de sortir de votre planeur.

Pour monter sur votre moto et la démarrer, manœuvrez la manette de jeu vers le haut (ou frappez la touche correspondante). Vous devez toutefois vous tenir à côté du siège et être tourné dans la même direction que la moto.

Pour opérer les TERMINAUX de contrôle, exécutez une commande 'd'utilisation'.

CENTRE DE CONTROLE

Le nouveau centre de contrôle du dictateur et son complexe de bureaux est bâti au sommet d'une montagne percée de tunnels souterrains et de cavernes. Le bâtiment d'armurerie est situé à gauche, au sommet, tandis que le silo de missile se trouve, lui, à droite. Le développement de la zone centrale au sommet n'est pas encore terminé. Il n'existe qu'une seule voie de sortie : un long tunnel à gauche au pied de la montagne. Il est parfois protégé par une barrière électrifiée. Ce site occupe 700 écrans différents. Sur la disquette, les rebelles ont trouvé un plan assez grossier.

DEMARRAGE RAPIDE

Descendez dans le bâtiment. Prenez-garde aux pumas et aux gardes androïdes. Fouillez le centre de contrôle pour trouver les caisses de ravitaillement (elles contiennent les objets apparaissant dans la fenêtre HELD). Fouillez chacune d'entre elles pour retrouver les morceaux de la BANDE PERFOREE (et essayez de vous rappeler leur emplacement pour les parties suivantes). Vous marquez des points en tuant des gardes et des pumas, en trouvant des morceaux de la bande et en vous échappant. Vous découvrirez la moto qui vous mènera vers la liberté en bas et au centre des caves souterraines (si vous manquez de temps, servez-vous des ascenseurs).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE 'HELD' indique les objets que vous transportez et que vous êtes prêt à lancer.

LA FENETRE 'NEAR' vous indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser; En exécutant une commande de SAISIE lorsqu'un objet est affiché dans la fenêtre NEAR, ce dernier est transféré dans la fenêtre HELD. Les objets se trouvent généralement dans des caisses dont certaines contiennent plusieurs éléments. A chaque fois que vous exécutez une commande LANCER/UTILISER, l'objet au sommet de la fenêtre est échangé contre l'objet en vigueur s'affichant au bas de la fenêtre. Certains objets ne sont pas visibles dans le noir et sont représentés par des POINTS D'INTERROGATION. S'il s'agit d'un morceau de la bande, il est rajouté directement à votre collection. S'il s'agit d'une arme quelconque pouvant être jetée (tel qu'un rocher), elle est placée dans la fenêtre HELD. Examinez TOUS LES OBJETS contenus dans une caisse particulière (lorsque le mot "NEAR" change de couleur) car elle peut très bien dissimuler un morceau de la bande. A noter que les caisses sont situées au même endroit au début de toutes les missions, et qu'elles contiennent les mêmes objets. Il est donc conseillé de sélectionner le niveau de difficulté le plus faible pour les repérer dans le bâtiment. Lorsqu'une caisse est vide, une flèche apparaît au sommet de la caisse dans la fenêtre NEAR.

La minuterie indique le temps dont vous disposez jusqu'au lancement du missile. Aux niveaux de difficulté plus élevés, il vous faudra trouver suffisamment de morceaux de bande perforée pour opérer le terminal à proximité du missile avant que ce dernier ne décolle afin de lui changer de cap (et obtenir un bonus). Si vous craignez pour votre vie (et si vous souhaitez obtenir un meilleur score) vous avez également intérêt à vous échapper avant l'explosion.

La FENETRE PAY vous indique votre score en DOLLARS U.S. Vous marquez des points en trouvant des morceaux de bande perforée, en changeant de cap au missile (en vous servant du terminal de contrôle à proximité), en combattant les pumas et les gardes et en vous échappant.

La BARRE ROUGE au-dessous de la FENETRE PAY vous signale votre réserve d'énergie qui diminue lorsque vous êtes touché, lorsque vous combattez, lorsque vous tombez, lorsque vous vous noyez ou lorsque vous êtes mordu. En revanche, elle augmente lorsque vous vous tenez tranquille. Si vous laissez votre réserve d'énergie s'épuiser, vous mourrez.

Les morceaux de la BANDE PERFOREE s'affichent un à un entre la fenêtre PAY et la barre d'énergie. Lorsque vous possédez suffisamment de morceaux pour changer de cap au missile, le dernier d'entre eux vire au VERT. Au premier niveau, vous n'avez pas à changer de cap au missile et tous les morceaux de la bande restent donc blancs.

TERMINAUX DE CONTROLE

Dans les différentes sections du complexe, vous découvrirez des terminaux de contrôle (à la hauteur de la taille) ayant parfois derrière eux un affichage vidéo (pas dans les caves). Rendez-vous au centre du terminal et exécutez une commande d'utilisation pour l'opérer. Les terminaux contrôlent les ascenseurs, le missile et les barrières électrifiées.

COMBAT

Les PUMAS vous mordent les talons et font baisser votre réserve d'énergie. Vous pouvez sauter pour les éviter ou les tuer en leur lançant des objets (n'oubliez pas de frapper à la fois la touche 'vers le bas' et 'lancer'). Il est également possible de se taper et d'infliger un coup de poing dans les dents aux pumas. On dit que le dictateur possède également des chauve-souris vampires.

Tous les GARDES ANDROIDES sont armés de couteaux et d'un lance-flammes. Ils choisissent

parfois de se battre à main nue (en donnant des coups de poing et des coups de pied). Ils n'ont absolument rien d'humain mais possèdent une force incroyable. Il est donc rare de les supprimer d'un seul coup. Essayez de leur lancer un couteau et de leur donner un coup de pied en extension avant de leur infliger deux coups de poing en visant assez bas. Lorsqu'un garde vous lance un couteau ou qu'il tire sur vous, ESQUIVEZ-LE et essayez de vous tirer d'embaras en effectuant une pirouette. Ils ne peuvent pas vous suivre au niveau suivant. On dit que le dictateur dispose d'une source infinie d'énergie quelque part dans les profondeurs souterraines.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous ne pouvez passer au niveau suivant qu'après avoir mené à bien la première mission, à moins qu'un ami ne vous divulgue le code d'accès. A la fin de chaque mission réussie, vous obtenez en effet un code vous permettant d'accéder au niveau suivant.

Les niveaux de difficulté ou 'missions' vous obligent à remplir des tâches de plus en plus périlleuses et à ramasser des morceaux de bande supplémentaires (14 au maximum).

SCORE

Puma touché	20	Garde tué	100
Puma tué	100	Missile redirigé	5 000
Garde touché	20	Evasion	5 000
		Bonus par mission réussie	10 000