

Il 90070342
DURELL



SABOTEUR II

La Revanche de l'Ange

Traduit par UBI SOFT

SABOTEUR II

Vous jouez le rôle de la jolie sœur de Ninja, qui doit venger son frère mortellement blessé. Dans "Saboteur I" Ninja était entré par effraction dans le bâtiment de sécurité d'une centrale et avait volé une disquette d'ordinateur comprenant une liste des noms des chefs rebelles. Sur cette disquette vous trouverez aussi des données sur l'importante réserve de missiles du dictateur. Votre mission nocturne consiste à : entrer en deltaplane dans ce complexe de haute sécurité - bâtiments et passages souterrains (sur 700 écrans), rechercher les fragments de la bande informatique perforée qui permet de contrôler la trajectoire du missile, le réorienter avant sa mise à feu, et enfin vous enfuir en moto par la seule et unique sortie, c'est à dire le tunnel. La nuit le site est gardé par de colossaux gardes androïdes équipés de lances-flammes, de vampires, et de pumas noirs aux instincts meurtriers.

INSTRUCTIONS POUR INTRODUIRE...

Chargement

Introduisez la cassette dans le lecteur (6128) ou dans le Datacorder (464) et rembobinez pour démarrer. Eteignez l'ordinateur, puis rallumez-le, tout en maintenant la touche CTRL, appuyez sur la touche ENTER (6128) ou sur la PETITE touche ENTER (464). Pressez sur la touche PLAY, enfin appuyez sur la barre ESPACE pour commencer le chargement.

Contrôles standard

A	Joystick vers le HAUT	Escalader, donner un coup de pied si vous êtes immobile.
Z	Joystick vers le BAS	Descendre, ou plonger si vous êtes immobile
M	Joystick à DROITE	Bouger vers la droite
N	Joystick à GAUCHE	Bouger vers la gauche
Espace .	Joystick FIRE	Lancer, utiliser, saisir un objet, ou donner un coup de poing s'il n'y a aucun objet.

Si vous appuyez sur MOVE + UP vous accomplirez un saut tout en courant.

Si vous appuyez sur MOVE + PUNCH vous donnerez un coup de

poing tout en volant.

THROW + UP ou THROW + DOWN orientera vos projectiles.

Appuyez sur TAKE quand un objet se trouve AFFICHÉ A VOTRE PROXIMITÉ, et l'objet PROCHE sera TENU (HELD). FIRE vous fait descendre du DELTAPLANE.

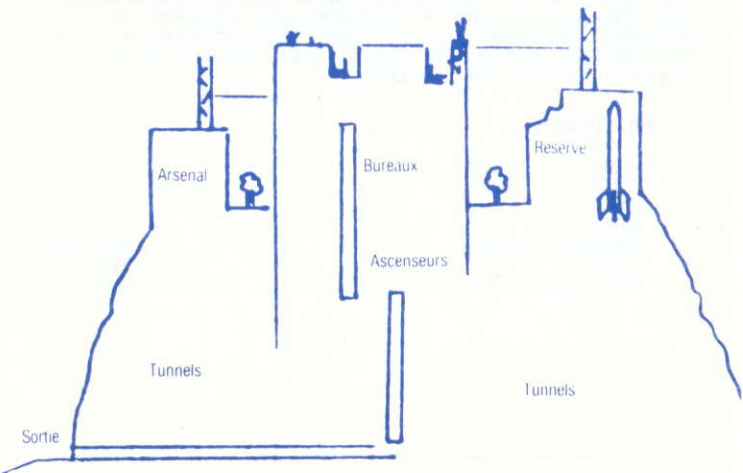
UP vous permet de monter sur la MOTO et de la faire démarrer, à condition que vous vous teniez à côté du siège et que vous soyez orienté dans la même direction que la moto.

UP ou DOWN met en mouvement la plateforme d'ASCENSEUR au milieu de laquelle vous vous trouvez.

USE fait fonctionner les TERMINAUX de contrôle.

Le centre de commandes

Le nouveau centre de commandes du dictateur et l'ensemble de bureaux ont été construits au sommet d'une montagne creusée de toutes parts de tunnels et des grottes. Un arsenal se situe en haut à



gauche de la montagne, et la réserve de missiles se trouve en haut à droite. La zone au milieu du sommet est toujours en cours de développement. Il n'y a qu'un seul moyen de sortir de la montagne : le long tunnel servant aussi d'entrée, au fond à gauche, parfois protégé par une clôture électrifiée. Ce site recouvre 700 écrans d'ordinateurs. Les rebelles ont découvert une petite carte sur la disquette volée...

INSTRUCTIONS POUR COMMENCER RAPIDEMENT

Entrez dans le bâtiment. Méfiez-vous des pumas et des gardes androïdes. Fouillez tout le centre pour trouver des boîtes de fournitures (elles contiennent les objets qui apparaissent sur votre écran HELD). Vérifiez si aucune boîte ne contient des fragments de bande perforée (et mémorisez l'emplacement des boîtes pour vos prochaines parties). Vous serez payé pour tuer les gardes et les pumas, pour récupérer la bande informatique, et pour vous enfuir. Descendez vers le centre des grottes souterraines (utilisez les ascenseurs si le temps vous manque). Vous trouverez dans ces grottes une moto qui vous conduira à l'abri du danger.

Visuels à l'écran

Le visuel HELD indique l'objet que vous portez et que vous êtes sur le point de lancer.

Le visuel NEAR vous montre les objets proches que vous pouvez saisir et utiliser. Si vous utilisez la commande TAKE quand un objet apparaît dans le visuel NEAR, celui-ci passera au visuel HELD. Les articles sont surtout emmagasinés dans des boîtes, et certaines d'entre elles peuvent en contenir une multitude. A chaque fois que vous utiliserez la commande THROW/USE, vous échangerez l'objet en haut de la boîte avec l'article en cours d'utilisation. Celui-ci ira au fond de la boîte. On ne peut pas distinguer certains objets dans l'obscurité, ils apparaissent alors comme des POINTS d'INTERROGATION. Si vous en saisissez un et s'il s'agit de la bande perforée, elle viendra s'ajouter automatiquement à votre collection, autrement ce seront des projectiles (ex. un rocher) affichés dans HELD. Ne négligez AUCUN OBJET dans une boîte - quand le mot "NEAR" changera de couleur - afin de mieux retrouver la bande perforée. Notez qu'au début de toutes les missions ces boîtes resteront au même endroit avec les mêmes objets, alors profitez-en pour jouer à un premier niveau et découvrir ainsi leur

emplacement dans le bâtiment. Quand une boîte est vide, le haut de la boîte avec une flèche sera affiché dans DISPLAY.

Le CHRONOMÈTRE indique le temps qui s'écoule jusqu'au lancement du missile. Au cours des niveaux supérieurs (ou "missions sélectionnées") vous devrez récupérer suffisamment de bande perforée pour pouvoir faire fonctionner le terminal à côté du missile avant la mise à feu. Ceci vous permettra de réorienter sa trajectoire (et de gagner un bonus important). Si vous tenez à votre vie (et à vos points supplémentaires) essayez donc de vous enfuir avant la mise à feu.

Le VISUEL PAY indique vos gains en dollars américains. Vous serez payé pour récupérer la bande perforée, pour réorienter le missile (en utilisant le terminal de contrôle à côté de celui-ci), pour lutter contre les pumas et les gardes, et pour vous enfuir.

La BARRE ROUGE à côté du VISUEL PAY indique votre niveau d'énergie. Il diminue si vous vous brûlez, quand vous combattez, quand vous tombez, vous noyez ou vous faites mordre, mais il augmente quand vous restez immobile. Si vous consommez toute votre énergie vous mourrez.

Entre le visuel "pay" et celui de l'énergie des parties de la BANDE PERFORÉE apparaîtront une à une. Quand vous disposerez de suffisamment de fragments pour pouvoir réorienter le missile, il deviendra VERT. Au niveau 1, on ne vous demandera pas de le réorienter, la bande restera blanche.

Terminaux de contrôle

Dans différentes parties du complexe, vous trouverez des terminaux d'ordinateur, avec quelques fois un écran vidéo sur le mur derrière eux (à l'exception des grottes). Déplacez-vous jusqu'au centre d'un terminal et utilisez la commande USE pour le mettre en marche. Les terminaux contrôlent les ascenseurs, le missile, et la clôture électrifiée.

Combattre

Les PUMAS essaieront de mordre vos talons et feront baisser votre niveau d'énergie. Vous pouvez les éviter en sautant au dessus d'eux, ou les tuer en leur lançant des objets (n'oubliez pas alors d'appuyer sur la touche DOWN en même temps que sur la touche THROW), ou en vous accroupissant et en leur lançant des coups de poing dans les crocs. On prétend que le dictateur emploie des chauves-souris vampires.

Tous les GARDES ANDROÏDES sont armés de lances, de lances-flammes et peuvent en venir au combat à mains nues (coups de poing et de pied). Ils sont très forts, d'une cruauté inhumaine, et capables de tuer d'un simple coup. Essayez tout d'abord de leur lancer un couteau, puis donnez-leur un grand coup de pied en volant suivi d'une série de coups de poings bas. Si un garde vous jette un couteau ou tire sur vous, vous pouvez **PLONGER** hors de sa trajectoire, ou essayez de vous en tirer par une culbute ou par un tonneau. Ils ne pourront pas vous poursuivre d'étage en étage. Selon la rumeur publique, le dictateur dispose d'une source inépuisable d'énergie profondément enfouie sous terre.

Niveaux de jeu

A moins qu'un ami vous fasse part des mots de passe, vous ne pourrez jouer qu'au premier niveau jusqu'à ce que vous ayez accompli la mission avec succès. Après chaque mission réussie, vous obtiendrez le code de la suivante, plus complexe. Au cours des différents niveaux de jeu ou missions, il vous faudra accomplir des tâches de plus en plus compliquées et recueillir de nouveaux fragments de bande (14 au maximum).

Les performances

PUMA	frappé	20 points
PUMA	tué	100 points
GARDE	frappé	20 points
GARDE	tué	100 points
Réorienter un missile		5000 points
S'enfuir		5000 points
BONUS pour avoir accompli une mission		10 000 points