

MISSION PAS POSSIBLE

Cette notice s'autodétruira si... vous l'y aidez en l'enflammant avec une allumette. Nous ne sommes en aucun cas responsables de votre mission... pas possible.

OBJECTIF: détruire le laboratoire secret de VON DEBAR (impossible!).

MOYENS: votre cerveau et votre astuce (tests peu optimistes...).

POURCENTAGE DE REUSSITES ESTIME: 0,0000001 % (pas lourd!).

Vous voyez que vous disposez de tout un arsenal pour une mission facile... alors **BONNE CHANCE!**

• Comment charger le programme "MISSION PAS POSSIBLE" ?

2

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR MO-5

Chargement sur cassette :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale MO-5
- Lecteur enregistreur de programmes

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Connectez le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
2. Mettez sous tension votre unité centrale.
3. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante pour le MO-5, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez RUN", puis appuyez sur la touche ENTREE. Le lecteur démarre automatiquement, le programme est alors chargé et démarrera en fin de chargement tout seul.

SI VOUS POSSEDEZ UN MICRO-ORDINATEUR TO-7 OU TO-7/70

Chargement sur cassette :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- Unité centrale TO-7 ou TO-7/70
- MEMO 7 BASIC
- Extension mémoire 16K (pour le modèle TO-7 uniquement)
- Lecteur enregistreur de programmes.

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 BASIC dans la trappe prévue à cet effet.
2. Connectez alors le lecteur enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran s'affiche un menu.

4. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante aux TO-7, appuyez sur la touche lecture > il est normal que le lecteur ne démarre pas.
5. Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez RUN" puis appuyez sur ENTREE.
6. Le lecteur démarre automatiquement, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

• But du jeu

Pour jouer, il faut converser avec la machine sous la forme verbe + complément de quatre lettres chacun. Exemple : PRENDre CORDe s'écrit PREN CORD.

Pour vous aider (quand même !), voici un texte où est cachée une bonne partie du vocabulaire nécessaire à la mission.

Extrait du manuel de l'agent plus spécial que les spéciaux : MAPSQS (prononcez MAXPQRZ).

Entrer par effraction : pour pénétrer dans une pièce par effraction, voici les principaux conseils que nous pouvons vous fournir : commencez par examiner la situation, peut-on escalader ce mur ? Scier cette paroi ? Se glisser dans cette fente ? Crocheter la serrure ?... A un moment donné, il est tout de même conseillé de prendre une décision, utilisez alors votre doigté pour casser une vitre, sectionner un fil d'alarme, en évitant tout bruit intempestif.

Lisez soigneusement ces conseils de vieil agent pour éviter de tomber dans le panneau.

Voir dans le noir : voici un résumé des techniques les plus classiques pour voir dans l'obscurité totale. Premièrement, ne jamais crier, pousser à la limite un petit gémissement. Craquez une allumette pour allumer la torche, naturellement si vous avez une allumette et une torche, l'un sans l'autre ne sert à rien. Attention de ne pas perdre les piles de votre torche électrique : si elles roulent au sol, il sera délicat de les retrouver. Si par hasard vous n'avez plus de piles, considérez

comme une priorité de les remplacer, rappelez-vous qu'une lompe sans piles, c'est un sabre jedi sans laser, un diamant sans éclat, un point d'appui sans levier... Si malgré tous vos efforts, vous échouez dans votre quête de lumière, il vous reste le bouton de l'interrupteur, ne le négligez pas: parfois, il n'est pas trop tard!

Avoir chaud quand il fait froid: quelle situation délicate que celle de l'agent transi, en transit dans une gare, hagard et grelottant, d'autant plus qu'il existe des techniques classiques pour y remédier: les mains dans les manches reste la plus courante, une main dans chaque manche et réciproquement, vous agitez vos menottes et faites craquer vos doigts. Mais souvent, cela ne suffit pas, et il faut carrément risquer la boîte à ordures: vous rompez discrètement jusqu'au trou le plus proche, remplissez vos poches de veste de quelques papiers gras auxquels vous mettez le feu. Au bout de quelques minutes, une douce tiédeur vous envahit et vous allez jusqu'à quitter la veste; de nombreux tests concluants ont abouti à des sauts de joie des agents qui bondissent de plaisir.

Repérer sans repère: cette tâche délicate que ne peut mener à bien qu'un certain type d'agents, ceux du troisième, consiste en un repérage de repère sans aucun repère. Il faut commencer par repérer qui-où-qu'est-ce qui est à repérer, ou mieux: où est ce qui est à repérer, derrière une statue? Dans une boîte?... Là, le plus dur est fait, glissez un aimant à proximité du repère et activez votre lame de couteau en la frottant sur votre manche: attirée par l'aimant, elle vous donnera très exactement la direction du repère. Du grand art, mais dangereux, surtout la phase II où de nombreux agents ont laissé leur vie, décapités ou étranglés par d'heureux pères, pris pour des repères, paix à leurs lomes.

• En cas de difficulté

Voici quelques conseils utiles pour le cas où vous rencontreriez des difficultés :

Si le programme ne se charge pas :

Vérifiez successivement les points suivants.

- L'unité centrale et le lecteur de programmes sont sous tension.
- Le câble de raccordement est branché.
- Le MEMO 7 BASIC est en place.
- La cassette est bien rebobinée.
- L'extension mémoire est effectivement connectée.

Recommencez alors l'opération de chargement. Si, après plusieurs essais, le programme ne se charge toujours pas, il existe un deuxième enregistrement du programme sur l'autre face de la cassette.

Essayez de le charger.

Si vous n'obtenez toujours rien, adressez-vous à votre revendeur qui vous échangera le cas échéant la cassette.

Conditions de garantie

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée de trois ans contre tous vices de fabrication. En cas de retour, les cassettes défectueuses seront échangées après vérification. Pour échanger une cassette, veuillez vous adresser à votre revendeur **INFOGRAMES** et lui remettre la cassette dans son emballage d'origine.

Il ne sera fait aucun échange de cassette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des champs magnétiques, chutes...).

