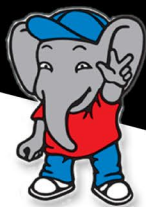


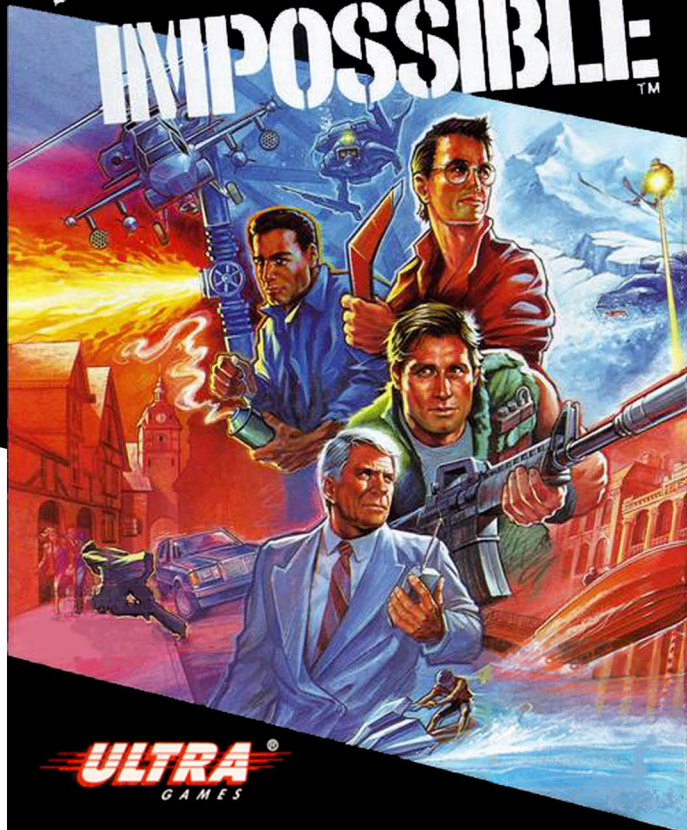
ULTRA
GAMES

КАК ИГРАТЬ

MISSION: IMPOSSIBLE



Dendy



ULTRA
GAMES

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ULTRA!

Теперь вы гордый владелец подлинной версии ULTRA Миссия: Невыполнима для Телевизионной Игровой Системы Dendy. Мы советуем тщательно прочитать следующие инструкции, прежде чем приступить к вашей спасательной миссии.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ / КАК ИГРАТЬ.....	3
ВАШИ АГЕНТЫ.....	6
УПРАВЛЕНИЕ СУПЕР АГЕНТАМИ.....	9
ПРОКРУТКА ЭКРАНА.....	10
ВВОД ПАРОЛЯ И ПРОДОЛЖЕНИЕ.....	12
ОСТАВАЙСЯ В ЖИВЫХ.....	13
УРОВЕНЬ СПАСЕНИЯ.....	14
ОСМОТР ПРЕДМЕТОВ.....	16
ЛИЦОМ К ЛИЦУ С ВРАГОМ.....	19
ЗАМЕТКИ.....	21



ВЫ ОСМЕЛИЛИСЬ ПРИНЯТЬ ЭТУ МИССИЮ???

Так не привлекал внимания похищениями Лимберг Кейси, как похищение доктора «О». Кажется, это всемирно-известный учёный военной системы обороны США наслаждался завтраком Брейнселлс (порошкообразные яйца и виноградный сок), когда он и его секретарша Шенон были нещадно похищены «Зловещей Семёркой». Неизвестных похитителей «Зловещей Семёрки» поразил тот факт, что Шенон – это очень способная стенографистка – на самом деле агент от Сил по Невыполнимым Заданиям (IMF), назначенный для охраны доктора. Используя всё своё мастерство и хитрость, она успела отправить вам шифровку о том, где они находятся.

Но прежде чем вы и ваша команда спец агентов начнёт прикалываться друг над другом, вам придётся идти в рукопашную с такими подонками, как Слэш Стиллето и Жан-Клод Киллер. И прокладывать свой путь через 6 смертоносных лабиринтов, от военных подземелий у берегов Кипра, с гранатой в руке пробираться в Швейцарские Альпы. Так же в эти смертельные лабиринты включено множество Шпионских Зон.

Помните, что у вас есть контроль над 3 разными шпионами индивидуально – Макс, Грант и Николас. Каждый имеет свои таланты (быстрая смена личности и бомбы дистанционного управления), которые необходимы, что бы остаться в живых среди кислотного пламени, ядовитого газа и многого, многого другого.

Так что вперёд, Джимбо. Направьте свою жизненную линию и примите, казалось бы, не выполнимое задание. Иначе добрый учёный будет подвергнут пыткам о сверхсекретных разработках военной обороны США (это грозит тем, что на неделе во вторник вы сможете наблюдать поднимающийся над планетой дым в виде гриба).

КАК ИГРАТЬ (ДА, ДАЖЕ СЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ ИМЕЮТ ПРАВИЛА).

Цель вашей миссии, спасение доктора «О» и Шенон из грязных лап «Зловещей Семёрки» как можно скорее. А так же выяснить мотивы похищения и предотвратить исполнение дьявольских планов этих международных террористов.

Прокладывая свой боевой путь в каждой области, вы должны получить жизненно необходимую информацию и Карты Доступа. Если вы сойдёте с пути или попадёте без удостоверения, можете потерять одного из членов вашей команды. Главное не теряйте уверенность. Подсказка: Пленные заключённые могут быть полезны. Во время этой миссии хорошее чувство направления ещё полдела. Ведь кислотное пламя, сточные воды, опалюющий пар, высокое напряжение и отравляющий газ будут блокировать вам путь на каждом шагу. Вы так же должны иметь достаточно здравого смысла, что бы держать открытыми глаза на специальные переключатели, которые отключают различные членовредительские устройства (например: костедробильные стены).

Теперь к хорошим новостям. В вашем распоряжении имеется три агента – Макс, Грант и Николас. Каждый из них имеет собственный набор атак. Вы можете выбрать любого агента в любое время и использовать его навыки для прохождения затруднительных мест.

Линия жизни вашего агента уменьшается каждый раз, когда он попадает под вражеские пули, либо пойман в ловушку. Агент выбывает из игры, когда линия жизни заканчивается, либо он попадает под машину, тонет в воде, падает в скрытую яму или ущелье.

После того как один из агентов выбывает, в игру вступает следующий по линии слева на право. (Примечание: агенты показаны в правом нижнем углу экрана).

Однако если вы пройдёте весь путь, потеряв кого либо, выбывшие агенты восстановятся в начале следующего этапа.

Если все три агента выбывают из игры, то вы и ваша команда «IMF» проваливает задание. Но вы можете ещё искупить свою вину при выборе режима продолжить, что бы начать с того уровня где погиб последний агент.

Да, кстати, если вы начнёте чувствовать себя как лабораторная крыса в этих шести невыносимых лабиринтах, помните, что вы могли сказать НЕТ этому заданию. К счастью для мира вы большой и сильный агент, который плюёт на все опасности... Верно? Я правильно сказал, да?!

КРЕСТ НА ЗЕЛЕНЫХ, А НЕ МЕЖДУ НИМИ (ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПЕШЕХОДОВ)

На первом этапе (по улице), есть некоторые пешеходы, которые не будут нападать на агентов.

Они обычные граждане, поэтому игнорируйте их поход по магазинам. Если один из агентов случайно атакует одного из этих неосторожных пешеходов, полицейский вертолет будет задерживать агента, и не освободит его до момента перехода вами на следующий уровень.

Примечание: единственный раз, когда вы должны атаковать таких пешеходов, это если они кричат и начинают преследовать вас с Узи Зонтиком.

ЗНАКОМСТВО С КОМАНДОЙ СПЕЦИАЛЬНЫХ АГЕНТОВ.

Вам необходимо знать этих ребят, как пальцы вашей руки. Они ваши глаза, ваши уши и, самое главное, ваш палец на курке.

Каждый из этих агентов имеет «А» и «В» оружие, на котором он специализируется. В качестве члена «IMF», ваша обязанность запомнить атаки каждого агента.



МАКС «ЕЗДИТ КАК ВЕТЕР» ХАРТ

Макс очень быстр и силен. Однако в этой миссии он вынужден носить тяжелое защитное снаряжение, которое замедляет его до черепашьяго темпа. Его тип оружия «А» винтовка. Тип оружия «В» состоит из 10 кассетных бомб дистанционного управления. Нажмите кнопку «В» один раз для установки бомбы, затем ещё раз, что бы взорвать её.



ГРАНТ «ГАЗЕЛЬ» КОЛЬЕР

Газель является профессионалом в сфере электроники и техники. По каким-то причинам в своё время был отчислен из Электротехнического института. Грант решил направить свои профессиональные знания против сил зла, вступив в «IMF» прошлой весной. Он является самым быстрым из трех агентов. Отдает предпочтение ближнему бою, так что его тип оружия «А» Кулак. Тип оружия «В» 10 гранат с усыпляющим газом, способные отправить противника в глубокий сон в течение небольшого периода времени (к сожалению, они не работают на всех). Грант кидает гранаты на небольшое расстояние, при взрыве происходит распыление газа по фиксированному периметру, заставляя всё живое погружаться в сон.



Николас «Скрытый Шекспир» Блэк
Николас является учителем драмы, которому также случается быть мастером маскировки голоса и лица. Во время прослушивания в колледже он подвернул лодыжку и теперь вынужден планировать кропотливо (на актёрском сленге идти медленно). Уроженец Австралии, Ник предпочитает бумеранг для своего типа оружия «А». Его тип «В» оружия это не оружие вообще, а набор переодетаний, которые могут быть использованы до 5 раз. Когда он инкогнито, враги не могут идентифицировать его в течение ограниченного периода времени.



Джим «ПОЖАЛУЙСТА, НЕ НАЗЫВАЙТЕ МЕНЯ ДИГТЕР» Фелпс
Джимбо является лидером команды «IMF». Он организует команду для этой миссии, инструктирует и отправляет их в путь. А также он влюблен в Шеннон, и будет бороться за неё всей своей (и его команды) мощью.

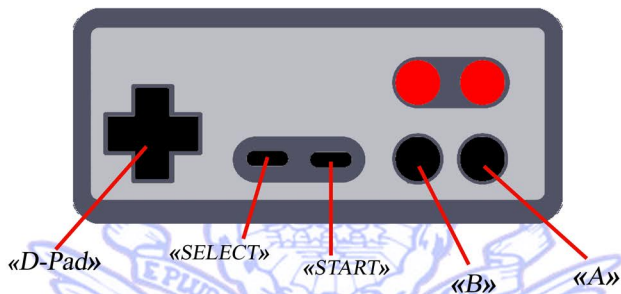


Шеннон «Квазар Поиск» Рид
Шеннон является новичком в команде «IMF». Она красивая женщина, бывший атлет и полицейский с опытом работы в области радиовещания. На этом задании она позиционировалась в качестве личного секретаря доктора «О», ну, вы знаете...

ПАРА СЛОВ О ЗАГАДОЧНОМ ДОКТОРЕ «О».

Доктор «О» известен во всем мире за свой поразительный интеллект и эксцентричность. Он только что закончил программирование новейшей военной системы обороны, когда его так грубо прервали во время завтрака (обеда он никогда не пропускает, потому что как врач он знает, как важно начать день с большим количеством клетчатки, витаминов и кофеина).

УПРАВЛЕНИЕ ВАШИМИ СУПЕР АГЕНТАМИ



В САМОМ НАЧАЛЕ.

Во время открытия демонстрации, нажмите либо кнопку «START» и игра начнется. После того, как игра началась, используйте кнопку «А», чтобы отменить разговор в окне. Но будьте осторожны, в том, что вы стираете: информация может иметь жизненно-важное значение.

Примечание: в зоне 2 (Канал Венеции) вы будете управлять катером «Killcraft» (кораблеубийца). Оружие на палубе пушки «Bass Master». Нажмите кнопку «А» что бы открыть огонь. В зоне 5 (Альпийская Боевая Зона) Ваш агент будет оснащён специально изготовленными лыжными палками «IMF». Нажмите кнопку «А», чтобы атаковать влево. Нажмите на кнопку «В», чтобы атаковать вправо.

Во время лестничных сцен, вы можете использовать панель управления или ваши кнопки «А» и «В», чтобы подняться или спуститься.

КАК ИЗМЕНИТЬ ВАШУ ЛИЧНОСТЬ.

Нажмите кнопку «START», чтобы приостановить игру в середине действия. Пока игра приостановлена, перейти в панель управления. Нажимайте влево или вправо, чтобы сменить вашего агента (в нормальных зонах прокрутки). После того как вы выбрали агента, нажмите кнопку «START», чтобы возобновить миссию.

ПРОКРУТКА ЭКРАНА.

Эта игра состоит из шести зон, состоящих из двух этапов. Обычный режим прокрутки, где вы можете менять своих агентов в зависимости от ситуации, происходит в районах 1, 3, 4 и 6. Авто прокрутка, когда все три агента в игре одновременно. Все за одного, и один за всех! Это происходит в зонах 2 и 5. Помните, как только ваши агенты теряют их жизни, как игра, и мир закончится.

ПОСМОТРИТЕ НА ЭКРАН №1! (ПРИМЕР НОРМАЛЬНОЙ ПРОКРУТКИ ЭКРАНА)

Индикатор жизни агента

Количество оружия «В»
в вашем арсенале

Курсор выбора агента

Ваши агенты - Макс,
Грант и Николас



ВТОРОЙ ЭКРАН ЯВЛЯЕТСЯ НАСТОЯЩЕЙ ЖЕМЧУЖИНОЙ! (ПРИМЕР ЭКРАНА АВТО ПРОКРУТКИ...НЕ СЛЕДУЕТ ПУТАТЬ С ЭКРАНОМ ПРОКРУТКИ МЕРТВОЕ МОРЕ)

Боевой верталёт

Это бревно поможет вам прыгать как лягушка

Индикатор жизни агентов

Ваши агенты



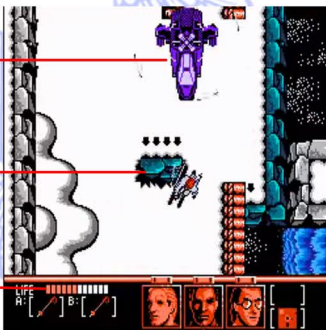
НЕЧТО ПОДОБНОЕ В ДЕНЬ НА СКЛОНАХ (ЕЩЕ ОДИН ПРИМЕР ЭКРАНА АВТО ПРОКРУТКИ)

Боевой верталёт

Платформа для прыжков

Индикатор жизни

Ваши агенты



ЭКРАН ПАРОЛЯ

Чтобы получить секретный код, пароль по завершению игры, используйте кнопку «SELECT» чтобы выбрать «PASSWORD», а затем нажмите кнопку «START». Пароль зоны, где вы погибли, появится на экране. В следующий раз, когда вы захотите начать миссию, выбирайте режим «CONTINUE» на титульном экране и введите ваш пароль. Это позволит вам начать новую миссию с начала области, где ваш последний агент погиб. Не забудьте записывать свой пароль для безопасного хранения. Это просто здравый смысл для шпиона вашего калибра.

КАК ВВЕСТИ ПАРОЛЬ

Для того что бы выбрать нужную букву пароля нажимайте вверх или вниз на «D-pad». Для смены позиции курсора нажимайте влево или вправо на «D-pad». После того как вы ввели пароль, нажмите кнопку «START» и ваша миссия продолжится в том же районе, где ваш последний агент погиб. Если вы ошиблись при вводе пароля и игра не начинается, нажмите кнопку B, чтобы вернуться на титульный экран...

КАК ПРОДОЛЖИТЬ ИГРАТЬ

Чтобы продолжить игру там, где все ваши агенты погибли, используйте «CONTINUE», когда игра закончиться и игровая панель поднимется вверх. Выбрав режим продолжения, вы начнёте с самого начала район, где миссия закончилась. Как только вы сделали свой выбор, нажмите кнопку «START».



ОСТАВАЯСЯ ЖИВЫМ! ОСТАВАЙСЯ ЖИВЫМ!

Существуют определенные элементы, которые необходимы для продолжения вашей миссии. Они также важны в восстановлении линии жизни агентов. Вы можете получить в ваши руки эти элементы, обыскав военнопленных, а также найдете их в секретных местах, расположенных по всей вашей миссии.



Персональные идентификационные карты:
Удостоверения личности необходимы для использования на контрольно-пропускных пунктах в каждой области.



Спасатель жизни:
Необходим для восстановления энергии агента (индикатора жизни). Жизненные силы будут восстановлены только тому агенту, который его подобрал.



Секретный чемоданчик:
Вам он будет необходим для пополнения агентам оружия типа «В». Агент взявший этот чемоданчик восстанавливает его максимальное значение.

ВОЗМОЖНО ЭТО САМЫЕ СЛОЖНЫЕ ЭТАПЫ В ВАШЕЙ ЖИЗНИ



Зона 1, 1-й этап:
Не так пустынные улицы Москвы. (Следите за белыми стрелками, они укажут на важные комнаты.)



Зона 1, 2-й этап:
Вниз по старой станции очистки сточных вод Иосифа Сталина (рядом с Pee-Uski).



Зона 2
Влажные каналы Венеции



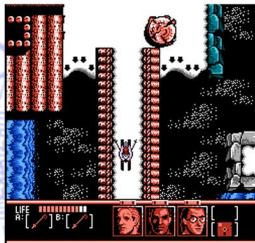
Зона 3
Сиринксий храм Восточного Берлина.

ВОТ ЛИШЬ НЕКОТОРЫЕ ИЗ МНОГИХ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ НУЖНО ПОСМОТРЕТЬ.



Зона 4:

Персидский горный хребт и лагерь для вооруженных (открыт круглый год)



Зона 5:

Это знаменитые Швейцарские Альпы (здесь горы оживают со звуками стрельбы)



Зона 6, 1-й этап:

Гавань Крумбол у берегов Кипра.



Зона 6, 2-й этап:

Стрельба на причале бухты.



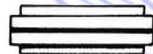
Железный Занавес:

Различают односторонние и двухсторонние ворота. Ваш агент может пройти через них с только с оранжевой стороны.



Чекпойнт Чарли:

Эти ворота не откроются, если ваш агент не имеет надлежащего удостоверения личности.



НАБОР РУБЛЬ НОМЕРА:

Эти ворота открываются набором номера. Тем не менее, ваш агент не сможет открыть их если он не имеет необходимых навыков в электронике. Нажмите «D-Pad» вверх или вниз, чтобы менять номера. Затем нажмите «D-Pad» вправо или вправо для смены положения курсора.



ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ БЕЗОПАСНОСТИ:

Этот переключатель используется для снятия с охраны ловушки и западни. Информация об отключенной западне отображается в нижней части экрана на пару секунд вместо линии жизни.



ДЫХАНИЕ ГОРЯЧЕГО ВОЗДУХА:

Сильнейший ветер дует из этого клапана, что делает практически невозможным двигаться возле него.



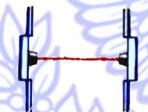
Ядовитые Газовые Камеры:

Если сюда попадут ваши агенты, то сойдут с ума.



Шпионский Глаз:

Если агента заметил один из них, раздастся звуковой сигнал, и он будет незамедлительно заперт в комнате. Тогда ему придётся пойти против кровопусканий Железного Когтя.



Новая Сенсация:

Если агент коснулся одной из них, то окажется в такой же ситуации как со Шпионским Глаз.



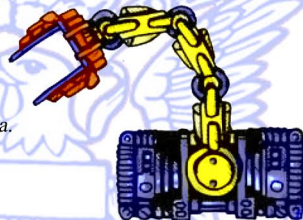
Скороварки:

Кто когда-либо прежде ошпаривался, Страшила? Это того не стоит, слишком затратно.



Робот-Смотритель:

Если агент замечен этим роботом, не избежать вам неприятностей. Вы окажетесь в ситуации подобной Шпионскому Глазу и Новой Сенсации.



Робот-Воин:

Нет никакой возможности избежать тисков этого робота. Ваш агент будет незамедлительно схвачен и выбит из игры.

Голографическая зона:

Это устройство проектирует трехмерные изображения. Агент не сможет двигаться дальше, пока не обнаружит этот предмет. (Довольно страшные достопримечательности. Доверься нам!)

Скрытые Ловушки:

Если ваш агент наткнется на скрытую ловушку, он провалится под пол. Если провалиться в не замаскированную дыру, агент погибнет. (Вы должны увидеть это, чтобы поверить в это!)

ЛИЦОМ К ЛИЦУ С ТЕРРОРИСТИЧЕСКОЙ
ОРГАНИЗАЦИЕЙ ЗЛОВЕЩАЯ СЕМЁРКА
(SINISTER SEVEN)



НЕО РЫЦАРЬ
(NEO KNIGHT)



СЛЭШ СТИЛЕТТО
(SLASH STILETTO)



УИЛЛИ ВОДНЫЙ ДЕМОН
(WILLIE THE WATER DEMON)



ФИДО ТИ. ОГНЕМЁТ "ВСЁЖГУЩИЙ ДЖО"
FIDO T. FLAMETHROWER "AKA: LIGHT 'EM UP JOE"



ЖЕЛЕЗНЫЙ КОГОТЬ
(THE IRON CLAW)



ХОРХЕ БЕРНС
(JORGE BURNS)



БЛИЦ БЛИЗАРДСКИ
(BLITZ BLIZZARDSKI)



ЗИГФРИД ШАЙПЕР
(SIGFRIED SNIPER)



ЖАН КЛОД КИЛЛЕР
(JEAN CLAUDE KILLER)



ПИТ ПИСТОЛЕТ ПИРАНОВИЧ
(PISTOL PETE PIRANOVICH)



ГВИДО ГАНДОЛА ГАНГСТЕР
(GUIDO THE GONDOLA GANGSTER)

ДЛЯ ЗАМЕТОК

