

MODE D'EMPLOI

MISSION: IMPOSSIBLE

MISSION: IMPOSSIBLE

Scanné par JP88

<http://www.emulation64.fr>

ocean

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr



> SOMMAIRE

- 4** La Manette de jeu Nintendo 64
- 5** Bonjour M. Phelps
- 7** Menu Principal
- 10** Commandes du jeu
- 18** Menu IMF
- 21** Difficulté de jeu
- 22** Conseils stratégiques
- 23** Personnages de Mission: Impossible
- 26** Technologie de l'IMF



> **BONJOUR MONSIEUR PHELPS...**

Aussi longtemps que les espions ennemis, les terroristes armés, les trafiquants d'armes internationaux, les agents secrets continueront de sillonner le globe, les membres de l'IMF demeureront les plus précieux alliés de la paix sur terre.

Une combinaison meurtrière de courage et de ruse vous sera nécessaire pour mener à bien des missions aussi dangereuses et hasardeuses que de pénétrer dans une base terroriste surprotégée ou dans les quartiers généraux du KGB à Prague.

Votre mission, si vous l'acceptez, est de vous mettre dans la peau de l'agent Ethan Hunt, l'élément le plus brillant de l'IMF ; vous mettrez à sa disposition votre talent immense ainsi que l'ensemble des armes et de l'équipement très spéciaux de l'agence, cela afin de vous acquitter de votre tâche, possible ou pas.

Comme toujours, au cas où vous ou un membre de votre unité était capturé ou tué, l'agence nierait avoir eu connaissance de vos agissements.



Ce message s'autodétruit dans cinq secondes...



> MENU PRINCIPAL

Insérez correctement la cartouche de jeu Mission: Impossible dans votre Nintendo 64 et mettez l'interrupteur POWER (Alimentation) sur la position ON (marche). Lorsque l'écran de Titre apparaît, appuyez sur le Bouton START afin d'afficher l'Ecran de sauvegarde des parties.

ECRAN DE SAUVEGARDE DES PARTIES

Vous pouvez sélectionner des fichiers de parties sauvegardées pour poursuivre une partie déjà commencée ou sélectionner un fichier de sauvegarde vide pour débuter une nouvelle partie. Vous pouvez sauvegarder deux parties dans chaque fichier de sauvegarde, une pour chaque niveau de difficulté.



• Sélection d'un fichier

Placez-vous avec le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle (direction droite ou gauche) sur le fichier que vous souhaitez sélectionner. Vous pouvez lire le contenu du fichier et connaître l'état d'avancement de la partie pour chaque niveau de difficulté. Appuyez sur le Bouton A, puis mettez en surbrillance la commande SÉLECTIONNER du menu et validez en appuyant sur le Bouton START ou le Bouton A.

Cette fonction vous permet de reprendre une partie enregistrée dans le fichier. Si c'est la première fois que vous jouez, sélectionnez un fichier vide pour commencer une partie depuis le début.

• Copie d'un fichier

Placez-vous avec le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle (direction droite ou gauche) sur le fichier que vous souhaitez copier. Appuyez sur le Bouton A pour confirmer, puis sélectionner la commande COPIER du menu. Validez la commande à



> MENU PRINCIPAL

À l'aide du Bouton START ou du Bouton A. Placez-vous ensuite avec le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle (direction droite ou gauche) sur le fichier dans lequel vous souhaitez copier le contenu du premier fichier sélectionné. Appuyez sur le Bouton START ou le Bouton A.



• Effacement d'un fichier sauvegardé

Placez-vous avec le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle (direction droite ou gauche) sur le fichier que vous souhaitez supprimer. Appuyez sur le Bouton A, puis mettez en surbrillance la commande SUPPRIMER du menu. Validez la commande à l'aide du Bouton START ou du Bouton A.

Cette fonction vous permet de libérer de l'espace dans un fichier avant de commencer une nouvelle partie.

REMARQUE : dans tous les menus de Mission: Impossible, il est possible d'annuler un choix et de retourner au menu précédent en appuyant sur le Bouton B.



ECRAN NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Une fois dans le fichier de jeu désiré, cet écran vous permet de sélectionner le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer. Si vous avez déjà joué des missions à un certain niveau de difficulté, vous serez autorisé à jouer à un niveau que vous avez déjà réussi

ou bien au dernier niveau auquel vous avez joué dans ce même niveau de difficulté.

Sélectionnez **POSSIBLE** si vous êtes débutant ou souhaitez jouer à un niveau facile. Ethan sera alors équipé d'un gilet pare-balles, il résistera mieux aux tirs de l'ennemi et les objectifs de sa mission seront plus simples.

Sélectionnez **IMPOSSIBLE** si vous pensez être capable de jouer le rôle d'un véritable agent de l'IMF. Les ennemis seront plus rusés et les objectifs de la mission plus complexes. Par ailleurs, les joueurs d'élite se verront décerner des récompenses exceptionnelles...

Pour votre première partie de Mission: Impossible, nous vous conseillons de jouer en mode POSSIBLE et de réserver le mode IMPOSSIBLE pour plus tard.

ECRAN CHOIX DES MISSIONS

Naviguez à travers les Différentes Missions disponibles en actionnant le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche, puis sélectionnez-en une en appuyant sur le Bouton **START** ou le Bouton **A**.



Si vous effectuez votre sélection à l'aide du Bouton **START**, la séquence de briefing de la mission vous sera présentée et la partie commencera au premier niveau de la mission. Si vous effectuez votre sélection à l'aide du Bouton **A**, vous pourrez choisir parmi un des différents niveaux disponibles et commencer à jouer sans avoir à visionner la séquence de briefing de la mission ni passer les niveaux précédents. Sélectionnez un niveau en appuyant sur le Bouton **START** ou le Bouton **A** et commencez à jouer.

Rappel : si vous n'êtes pas satisfait de votre choix, vous avez toujours la possibilité de retourner dans le menu précédent grâce au Bouton **B**.

> COMMANDES DU JEU

1- **Barre de vie** : ne laissez pas la mèche se consumer jusqu'au bout ou votre mission est terminée !

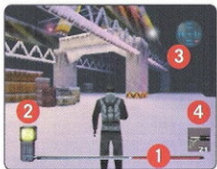
2- **GSM IMF d'Ethan** : Vérifiez cet appareil pour savoir quel type d'action vous pouvez réaliser :

- Lumière blanche : message entrant de l'équipe.
- Lumière verte : conversation possible avec un personnage.
- Lumière rouge : action possible sur un objet (ouverture d'une porte, pression d'un bouton, escalade d'un mur...).

Utilisez le Bouton A pour lire les messages ou accomplir une action.

3- **Détecteur de champs** : il peut vous indiquer la présence d'objets ou de personnes portant une balise électronique spéciale. Ainsi, les objets et les équipements apparaîtront sous la forme d'un point rouge, les personnages clés sous la forme d'un point vert, et les points blancs signaleront les endroits clés où se rendre absolument (exemple : un lieu à dynamiter).

4- **Icône d'arme** : indique l'arme sélectionnée et les munitions disponibles (voir aussi : Inventaire)



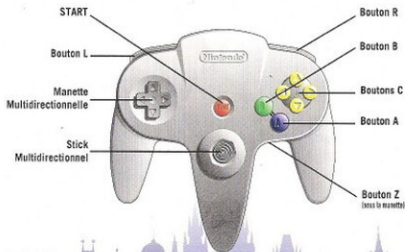
INFORMATIONS SUR LE RUMBLE PACK™

Le jeu Mission: Impossible est compatible avec l'accessoire Rumble Pak™. Avant de l'utiliser, veuillez lire attentivement le mode d'emploi de l'accessoire Rumble Pak™. Assurez-vous que la console est éteinte (position OFF) lorsque vous insérez l'accessoire Rumble Pak™.

COMMANDES STANDARD DU JEU

Dans la plupart des niveaux, les commandes du jeu seront les suivantes :

- **Bouton L** : permet de modifier le mode caméra.
- **Bouton R** : maintenez-le enfoncé pour obtenir le mode vue à la première personne.
- **Bouton C du haut** : au moment de la visée : zoom sur la cible.
- **Bouton C de droite** : au moment de la visée : un pas de côté vers la droite.
- **Bouton C de gauche** : au moment de la visée : un pas de côté vers la gauche.
- **Bouton C du bas** : s'accroupir / se lever.
- **Bouton B** : permet de faire défiler l'inventaire (voir aussi : Inventaire)
- **Bouton A** : Action (ouvrir une porte, actionner un interrupteur, recevoir un message, etc.). La fonction par défaut est Sauter.
- **START** : permet de faire une pause et d'accéder au Menu des Dossiers IMF.
- **Bouton Z** : gâchette, tirer ou donner un coup de poing.
- **Manette multidirectionnelle** : permet de déplacer la Caméra autour d'Ethan.
- **Stick multidirectionnel** : permet de déplacer Ethan dans l'environnement 3D.



> COMMANDES DU JEU

INVENTAIRE

Appuyez sur le Bouton B à n'importe quel moment de la partie lorsque vous souhaitez afficher l'inventaire d'Ethan. Les armes apparaissent horizontalement au bas de l'écran et les objets s'affichent verticalement à droite de l'écran.

En appuyant à nouveau sur le Bouton B vous sélectionnerez une nouvelle arme. Appuyez sur le Bouton B autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'arme souhaitée se trouve en surbrillance. Appuyez sur le Bouton A pour valider votre choix.



Appuyez sur le Bouton C du bas afin d'amener le curseur dans l'inventaire des Objets situé

dans la partie droite de l'écran de jeu. Appuyez sur le Bouton C (bas) autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que l'objet que vous souhaitez utiliser se trouve en surbrillance. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.

Si vous souhaitez quitter l'inventaire sans sélectionner d'objets, annulez avec le Bouton C de Gauche ou appuyez sur le Bouton B,



l'inventaire se fermera au bout de quelques secondes. Le fait de prendre un objet dans l'inventaire n'a nullement pour effet d'arrêter la partie. Faites votre choix sans vous arrêter de courir et restez attentif à ce qui se passe autour de vous. Le meilleur moyen pour Ethan de sauver sa peau, c'est de continuer à courir tant qu'il n'a pas sorti son gadget d'autodéfense de sa poche !

MODES CAMÉRA

La caméra du jeu suit toujours les déplacements d'Ethan dans le décor des missions et adapte sa vue en fonction des objets, obstacles et bâtiments qui entourent le personnage. Dans certains niveaux, la caméra peut être programmée pour suivre Ethan de deux façons différentes. En appuyant sur le Bouton L, vous pouvez modifier la position de la caméra dans un grand nombre de niveaux (voir aussi dans le menu IMF : Configuration Manette).



• Mode caméra aérienne

Dans ce mode, la caméra est placée au-dessus d'Ethan et vous permet d'avoir une bonne perception de l'environnement immédiat d'Ethan.



• Mode caméra arrière

Dans ce mode, la caméra est placée derrière Ethan. Elle reste toujours derrière lui, vous pouvez ainsi toujours voir ce qui se trouve sur son chemin.

> **COMMANDES DU JEU**



• *Mode caméra rotative*

Lorsque vous utilisez la manette multidirectionnelle, vous pouvez déplacer la caméra autour d'Ethan afin d'explorer le décor. Utile avant d'effectuer de grands sauts ou pour regarder ce qui se trouve derrière un virage.

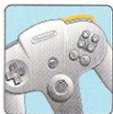
• *Vue 1^{re} personne*

Maintenez le Bouton R enfoncé pour placer la caméra sur l'épaule d'Ethan et avoir une vue subjective de la situation. Ethan apparaît alors en semi-transparence de manière à ne pas masquer des détails importants du décor. En relâchant le Bouton R, la caméra se détache à une certaine distance en fonction du Mode de caméra sélectionné.



Si Ethan a une arme à la main, un viseur apparaît à l'écran. Le stick multidirectionnel vous permet de viser dans n'importe quelle direction - gauche, droite, haut ou bas - et permet à Ethan de tirer sur n'importe quelle menace. Pour qu'Ethan fasse un pas de côté vers la droite ou la gauche, appuyez sur le Bouton C Droit ou Gauche.





• **Quand le Bouton R est enfoncé:**

Bouton C du haut : zoom.

Bouton C de gauche : pas de côté vers la gauche.

Bouton C de droite: pas de côté vers la droite.

Bouton C du bas : s'accroupir / se lever.

Stick multidirectionnel : viser vers la cible.

De même, en appuyant sur le Bouton C du haut, vous pouvez agrandir la vue sur votre cible à l'aide du zoom. En relâchant le Bouton C du haut, le zoom se désactive.



Le grossissement dépend de la distance séparant Ethan de sa cible et de l'efficacité de l'arme utilisée à cette distance. Plus l'arme est puissante, plus la possibilité de grossissement est importante.

Attention : un fort grossissement ne compense pas la faible précision d'une arme.

COMMANDES SPÉCIFIQUES DU JEU

Dans certains niveaux, vous commanderez Ethan ou les membres de son équipe de l'IMF de façon particulière.

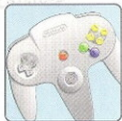
• **Mode Sniper - Waterloo Station & Mainland**

Il est parfois possible d'aider Ethan en postant sur les hauteurs un ou deux tireurs d'élites de son équipe pour qu'ils le couvrent à l'aide de leurs carabines.



> COMMANDES DU JEU

Utilisez l'inventaire pour passer du mode normal au mode Sniper et vice versa. Une fois l'icône Sniper sélectionnée dans l'inventaire, les commandes sont :



Bouton C du haut : zoom avant.

Bouton C du bas : zoom arrière.

Bouton B : inventaire / sélection d'armes.

START : permet de faire une pause et d'accéder au Menu des Dossiers IMF.

Bouton Z : gâchette, tirer.

Stick multidirectionnel : déplacer le viseur.

Bouton R : viser avec précision.

• Canon d'avisotorpilleur

Ethan aura un canon à manier une fois sur un avisotorpilleur. Les commandes seront :



START : permet de faire une pause et d'accéder au Menu des Dossiers IMF.

Bouton Z : gâchette, tirer.

Stick multidirectionnel : déplacer le viseur.



• *Descente dans le Terminal*

Ethan devra s'introduire dans une zone de sécurité en effectuant une descente en rappel au moyen d'un câble fixé au plafond. Voilà comment vous l'aidez à éviter les obstacles et à atteindre son but :

Bouton R : maintenez-le enfoncé pour obtenir une vue première personne.

Bouton C du haut : déplacer la caméra vers le haut.

Bouton C du bas : déplacer la caméra vers le bas.

Bouton C de droite : déplacer la caméra vers la droite.

Bouton C de gauche : déplacer la caméra vers la gauche.

Bouton B : monter.

Bouton A : descendre.

START : permet de faire une pause et d'accéder au Menu des Dossiers IMF.

Manette multidirectionnelle : comme les Boutons C.

Stick multidirectionnel : déplacements rotatifs d'Ethan.



> LE MENU IMF

Appuyez sur START à n'importe quel moment de la partie pour interrompre la partie et afficher le Menu des Dossiers IMF. Ces dossiers peuvent vous procurer des informations utiles sur la mission en cours. Sélectionnez un dossier, puis confirmez à l'aide du Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour revenir au choix précédent. Appuyez sur START lorsque vous souhaitez reprendre le jeu.

• Briefing

Le briefing est une explication de la mission. Il indique comment tromper l'ennemi sans lui laisser le moindre indice. A chaque niveau de jeu, lisez le briefing avec soin, cela vous évitera de brûler des étapes vitales du plan, mais attention ! Si les choses se gâtent, il vous faudra peut-être improviser...



Il peut arriver que le briefing ne tienne pas dans l'espace offert par l'écran. Actionnez le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle vers le Bas pour faire défiler l'intégralité du texte.

Cet écran d'informations s'affiche automatiquement en début de partie.

• Objectifs

Ce sont les objectifs de votre mission. Au cours de celle-ci, vérifiez-les afin de vous assurer que vous ne brûlez pas des étapes importantes du plan élaboré soigneusement par Jim Phelps. Les objectifs seront cochés dans la liste, au fur à mesure que vous les remplissez. Les objectifs non atteints seront marqués d'une croix. Si cela se produit, il est fort probable que votre mission va échouer.



• Equipe

Examinez le profil de tous les membres de votre équipe dans cette banque de données et faites-vous une idée précise de leurs différentes spécialités et de leur rôle dans la mission.

Actionnez le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour afficher les différents dossiers.

• Equipement

Un dossier très important contenant des informations sur l'Equipement, les gadgets et les armes de l'IMF et même des informations sur certaines armes de votre ennemi. Veillez à bien consulter ces dossiers, vous y trouverez des indications vitales.



Actionnez le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour afficher les différents dossiers

> LE MENU IMF

• Options

Mettez un Élément en surbrillance, puis actionnez le Stick multidirectionnel ou la Manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour régler les options.

Volume musique ---- Réglage du volume de la musique du jeu
Volume SFX ----- Réglage du volume des effets sonores du jeu
Mode audio ----- Mono / Stéréo
Taille écran ----- 4/3 / 16/9 (option pour téléviseurs grand écran)
Manette ----- permet d'accéder à la configuration de la Manette de jeu

Vous trouverez ici des explications concernant les commandes de jeu à utiliser selon le niveau auquel vous jouez ainsi que des indications pour configurer votre manette de jeu selon que vous êtes gaucher ou droitier.



• Annuler une mission

Si vous décidez de quitter la partie après avoir manqué un ou plusieurs objectifs de votre mission, sachez que lors de votre prochaine tentative, il vous faudra recommencer le même niveau depuis le début...

FIN DE LA PARTIE

L'exposition prolongée aux tirs de l'ennemi, les pièges mortels, ou l'incapacité d'atteindre les objectifs de votre mission peuvent occasionner la fin de la partie. Dans ce cas, vous retournez à l'écran Mission d'où vous pouvez recommencer la partie au même niveau. Lorsque vous jouez, relevez le moindre détail ; l'élément crucial permettant d'accomplir votre mission peut ne pas apparaître de façon évidente au premier coup d'œil. Un agent spécial doit toujours avoir les yeux ouverts et parer à l'inattendu... voire à l'impossible !

> **DIFFICULTÉ DU JEU**

Chaque fichier de sauvegarde peut contenir deux parties sauvegardées, une pour le niveau de difficulté POSSIBLE (facile) et une autre pour le niveau de difficulté IMPOSSIBLE (difficile). Ainsi, vous pouvez par exemple avoir dans le même fichier de sauvegarde une partie terminée dans un niveau de difficulté ET une partie inachevée dans l'autre niveau de difficulté. Il n'est pas nécessaire d'avoir terminé une partie au niveau de difficulté inférieur pour pouvoir commencer une partie au niveau de difficulté supérieur. Lorsque vous démarrez une partie à un nouveau niveau de difficulté, vous vous retrouvez automatiquement au premier niveau de la première mission.

Si vous n'avez jamais joué à Mission: Impossible, nous vous recommandons de commencer par le mode de jeu POSSIBLE, plus facile, lequel vous permettra de vous familiariser plus rapidement avec le jeu. En jouant au mode possible, vous ne serez pas pénalisé par les petites erreurs commises en cours de mission. En effet, Ethan est protégé contre les tirs de l'ennemi par un gilet pare-balles ; en outre, les objectifs de la mission sont plus simples et les ennemis moins rusés que dans le mode IMPOSSIBLE, plus exigeant.

Le mode de jeu IMPOSSIBLE réserve aux joueurs expérimentés un défi bien plus difficile à surmonter. Ethan est plus vulnérable aux balles de l'ennemi et aux atteintes physiques. Le jeu demande un sens tactique développé et beaucoup de discernement pour relever de nouveaux défis inattendus, éviter des pièges plus vicieux, et vaincre des ennemis plus agressifs et résistants. Dans ce mode, vous n'avez pas droit à l'erreur ; vous allez pouvoir vous faire une idée précise de ce que l'on appelle une mission impossible !

> **CONSEILS STRATÉGIQUES**

Contrairement à de nombreux autres jeux d'action ou d'aventure, Mission: Impossible simule les risques et les difficultés qu'un agent secret est amené à vivre. En dépit de son habileté et de ses compétences, Ethan Hunt n'est pas un surhomme et il ne peut pas traverser un lieu infesté d'ennemis armés jusqu'aux dents et s'en tirer sans le moindre bobo ! Les ennemis constituent des dangers mortels, et dans un environnement inconnu, la moindre erreur peut être fatale.

Lorsque vous démarrez un nouveau niveau, il vous faut explorer les environs et ouvrir l'œil ; ne tirez sur personne, cela vous évitera de déclencher une alarme et de faire sortir de nouveaux ennemis. Prenez garde aux projecteurs, aux radars, ou aux caméras, on pourrait vous repérer !

Il est souvent plus facile d'endormir ou d'assommer les ennemis que de les tuer, à condition que vous réussissiez à vous approcher d'eux en silence et sans qu'ils puissent vous voir.

Lorsque vous êtes poursuivi par un ennemi, utilisez toutes les cachettes possibles : angles d'immeubles et obstacles... Cela vous permettra de l'attirer dans un piège et de renverser la situation !

Quelles que soient les circonstances, n'oubliez pas qu'Ethan Hunt est un agent du gouvernement. Un agent de l'IMF n'est pas un maniaque de la gâchette et, en aucun cas, lui ou un membre de son équipe ne sera autorisé à causer du tort aux personnes civiles et aux spectateurs innocents. Faites attention où vous visez lorsque vous vous trouvez dans des lieux publics et des endroits fréquentés...

> PERSONNAGES DE MISSION: IMPOSSIBLE

MEMBRES DE L'IMF

Jim Phelps : responsable de l'IMF, un véritable génie en matière d'organisation d'opérations secrètes. Ses deux armes préférées : la dissimulation et la psychologie.



Ethan Hunt : un des agents les plus fiables de l'IMF. Jouit du taux de réussite le plus élevé de l'agence. Ses compétences multiples font de lui l'homme de la situation, quelle que soit la nature de la mission.

John Clutter : alpiniste professionnel, il adore les climats rigoureux. Spécialiste en transmissions et explosifs. A participé à la réussite de la Mission du bouclier arctique au pôle nord.



Andrew Dowey : ex-colonel *Marines*, une des meilleures gâchettes de l'agen-

ce. Un allié inestimable pour ses compétences en électronique et ses connaissances des systèmes d'alarmes.

Sarah Davies : a vécu à Prague pendant quatre ans. A infiltré la haute société locale. Très précieuse pour les renseignements dont elle dispose sur le pays.



Dieter Harmon : a suivi ses études dans plusieurs pays d'Europe de l'Est. Fils d'un négociant international en caviar. Fait office de barman et a accès aux soirées et aux manifestations mondaines. Une précieuse source d'informations.

Candice Parker : éminente spécialiste en cryptologie. Ancienne chercheuse au MIT. Excellent agent de soutien lors des missions où il est question de sécurité informatique.



> PERSONNAGES DE MISSION: IMPOSSIBLE



Robert Barnes : agent secret ultra-fiable, spécialiste des situations périlleuses. Aurait été arrêté en essayant de porter

secours à Candice Parker. Porté disparu.

Jack Kiefer : expert en organisation, spécialiste des évasions discrètes. Timing impeccable.

On compte toujours sui lui pour nous extirper des situations les plus délicates.



Luther Stickell : agent de la CIA désavoué, soupçonné d'avoir violé les règles de sécurité internes. Des accusations non prouvées. A la confiance d'Ethan Hunt.



Krieger : agent de la CIA très compétent mais désavoué pour son imprévisibilité et son comportement hostile frisant la sociopathie.



LES MÉCHANTS

Basil Prokosh : trafiquant d'armes de classe internationale. Son implication dans les organisations



terroristes du monde entier font de lui un ennemi redoutable et puissant. Jusqu'ici, l'agence n'est pas parvenue à desserrer son étreinte à la gorge du Monde mais maintenant, l'IMF a trouvé un moyen de s'infiltrer dans la base secrète de Prokosh et de mettre fin à jamais à la terreur qu'il fait régner. Mais tout reste à faire.



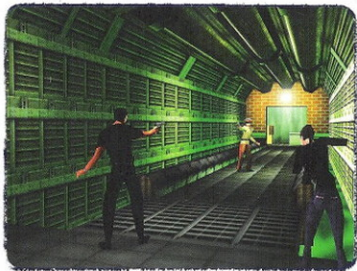
Aleksander Golytsine : ancien officier de la section X du KGB, ravaille à présent dans les services

de renseignements internationaux comme mercenaire. A capturé et livré au KGB une des éminentes spécialistes en cryptologie de cryptologie de l'Agence ainsi que la moitié de son inestimable liste NOC.

MAX : nom de code du cerveau anonyme d'un cartel privé de services de renseignements internationaux. Aleksander Golystine est soupçonné de travailler pour le compte de MAX (cela reste à prouver).

?

Leader terroriste : il est connu de l'IMF en raison des affaires conclues avec les trafiquants d'armes internationaux de la bande à Basil Prokosh pour l'achat d'ogives nucléaires. Seule une intervention décisive menée contre ces deux ennemis de la paix mondiale à l'occasion d'une de leurs rencontres pourra éviter une destruction massive de notre planète.



> TECHNOLOGIE DE L'IMF

ARMES DE L'IMF



Pistolet 7,65 mm à silencieux : très silencieux et redoutablement efficace. Aucun agent de l'IMF ne se risquerait à partir en mission sans cette arme.



Carabine de tireur d'élite : carabine de haute précision équipée d'une lunette très puissante



Mini lance-roquettes : petit lance-roquettes léger. Très maniable. Idéal pour les agents mobiles.



Lance-flèches : utilisé avec des flèches anesthésiantes. Un chargeur peut contenir jusqu'à 20 cartouches. Assez puissant et très silencieux.



Sarbacane : arme rudimentaire surtout utile lorsque la discrétion est essentielle. Un de ses avantages, c'est qu'elle passe au travers des détecteurs de métaux.



Électriseur : envoie une décharge de 40.000 volts qui électrifiera à coup sûr son destinataire. Laisse la victime inconsciente mais ne la tue pas.

Capsules de gaz : petites capsules qui, lorsqu'elles sont jetées à terre, produisent le même effet que l'atomiseur.



Efficaces dans les lieux aérés, mais leur effet se dissipe rapidement.



Mine avec capteurs : dispositif de sabotage de base de l'IMF. La détonation peut se déclencher au contact, en profondeur ou en hauteur.



Plastic : peut être utilisé en toute petite quantité pour faire exploser un équipement léger. Tirez dessus pour l'activer si celui-ci n'est pas muni d'amorce.



Explosifs de forte puissance : combinés à un détonateur télécommandé, ils sont tout indiqués pour faire de gros feux d'artifices.



Atomiseur : pulvérisateur compact et très puissant. Utilisé en lieux clos, il peut quasiment endormir un régiment entier en quelques secondes.



Gomme explosive : mettez la partie rouge contre la partie verte, collez le tout à un endroit et sauvez-vous. Mieux vaut ne pas le mâcher.

Bombe de sécurité : utilisée par les gardes de la CIA comme arme de sécurité intérieure. Lorsque son gaz est respiré, il ralentit tous les mouvements et les fonctions musculaires.



ARMES EXTÉRIURES



Pistolet 9 mm : arme de rue de base qui ne mérite pas d'être décrite. Imprécis, bruyant, le coup peut partir à tout instant.



Pistolet mitrailleur UZI : article courant sur le marché noir. Compact, automatique, souvent utilisé dans le milieu du crime et les superproductions hollywoodiennes.



Canon d'avis-torpilleur : monté sur une ancienne vedette fluviale, les origines de ce canon bitube pourraient remonter à la guerre civile. Très gros calibre à très faible impact, seul un bombardement intensif permettra de causer de sérieux dégâts.

> TECHNOLOGIE DE L'IMF

GADGETS



Face-Maker : le gadget de l'IMF le plus utile de tous. Des cartouches de mousse qui reproduiront un visage avec une précision parfaite. La durée d'utilisation et la température peuvent altérer le masque. Sujet de nombreuses parties de rire aux soirées de retrouvailles organisées à Langley Alumni.



GMS de l'IMF : appareil de communication miniature qui sert aussi de base de données ; il contient des informations sur la mission en cours.



Détecteur de champs de l'IMF : petit scanner porté au poignet, peut repérer un mécanisme spécial de radioguidage de la CIA sur une personne, un objet ou dans un lieu.



Brouilleur de signaux : quand il est installé à proximité d'un appareil émetteur, le brouilleur de signaux rend les communications de l'IMF totalement indétectables.



Lunettes de nuit : utiles lors des missions de sabotage où les coupures de courant sont fréquentes.



Pince coupante : équipée de lames en zirconium ! Coupe pratiquement tout. Isole jusqu'à 50.000 volts.



Détonateur télécommandé : équipement de base. Télécommandé, ne nécessite aucune installation spéciale.



Poudre nauséabonde : une petite dose mélangée à une boisson provoquera de vilains troubles de l'estomac. Garanti pour clouer une victime au lit pendant des heures.



Fumigènes : gadgets compacts donnant l'impression qu'un incendie s'est déclaré. Sa durée d'action est limitée. Génial pour vider les lieux publics, créer la panique ou se procurer une place assise dans le métro aux heures de pointe.



Congélateur vidéo : bijou électronique qui bloque tout le flux de données multimédia.



Caméra espion : caméra vidéo miniature, peut facilement être utilisée pour enregistrer des informations confidentielles comme des codes digitaux.



Copieur d'empreintes digitales : pour copier les empreintes digitales d'une personne et les réutiliser pour accéder à des zones protégées par scanners digitaux.



Brouilleur de signaux électromagnétique : brouilleur de signaux électromagnétique destiné à perturber les instruments d'avions et les radars.



Lunettes à infrarouges : lunettes à infrarouges permettant au personnel de sécurité de repérer des rayons lasers de sécurité normalement invisibles à l'œil nu.



Prisme anti-laser : système spécial utilisé pour se frayer un passage à travers les barrières de lasers de sécurité.

