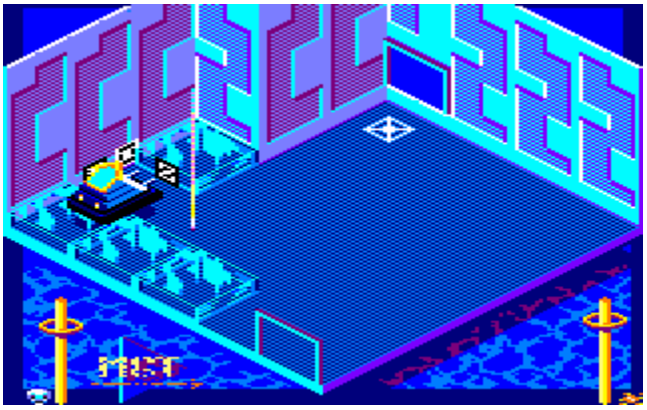


MGT
(Loriciels, 1986)

guide par Asthalis

asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT **2**
En bref 2
Conditions d'utilisation 2
Historique 3

2. CARTE DU JEU **4**

3. DETAIL DU PARCOURS **4**

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse aux amateurs du jeu **MGT** qui en ont une certaine expérience ou à ceux qui ont déjà lu mon guide « initiation » consacré au même jeu. Son but est de donner des instructions détaillées pour terminer le jeu.

Si vous souhaitez terminer le jeu par vous-même, ne lisez pas donc pas plus loin !

Il s'applique à la version d'origine ou émulée du jeu sur Amstrad CPC.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

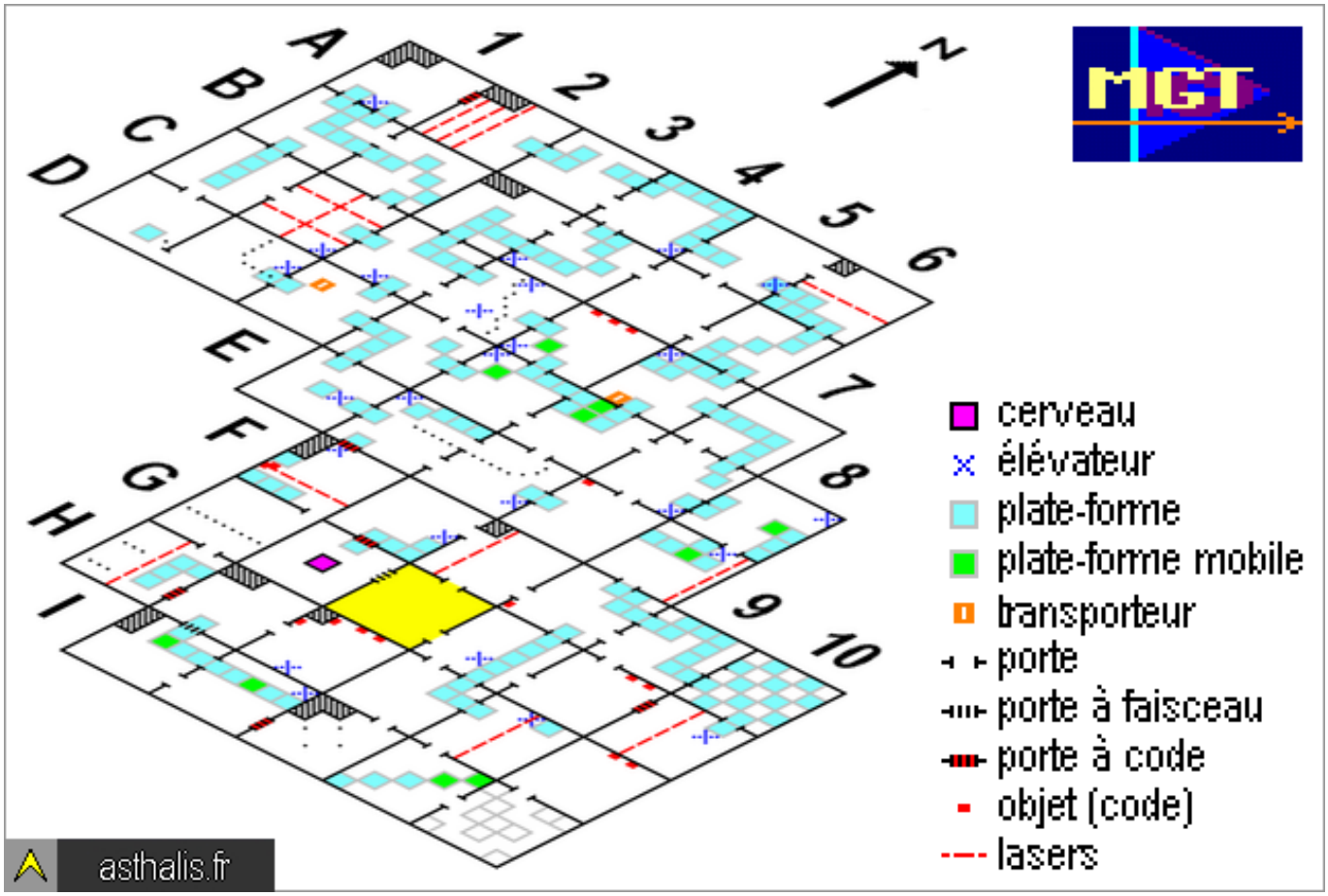
Historique

\+ nouveauté ou ajout
\> mise à jour
! correction
\- suppression

12/05/13 **version initiale**

2. CARTE DU JEU

La salle jaune est la salle initiale du jeu. La salle G6 contient le "cerveau" central et le but du jeu est de se placer sur la plate-forme de cette salle afin d'être à la bonne hauteur pour que les tirs puissent l'atteindre. Pour cela, il faut arriver dans la salle par la porte donnant sur la salle F6, protégée par un champ de force désactivable à l'aide d'un objet portant la lettre "Z". La mission du joueur est donc de trouver cet "objet Z" puis de s'en servir pour rejoindre le "cerveau" et le détruire.

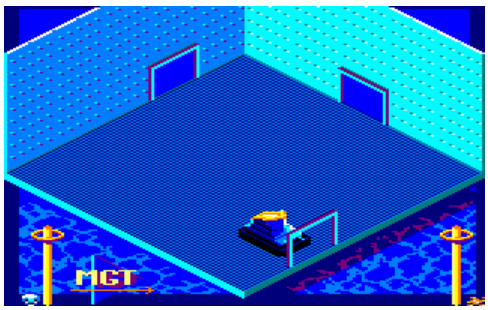


3. DETAIL DU PARCOURS

Le nombre d'étoiles indiqué pour chaque étape du parcours (de ☆ à ☆☆☆☆) traduit le niveau de difficulté des actions à accomplir dans la salle correspondante. Les lettres N, S, E et O désignent les 4 points cardinaux, selon l'orientation de la carte. Le parcours proposé n'est pas unique.

Etape 1 (Salle G7) ☆

Prendre la porte E vers la salle G8.

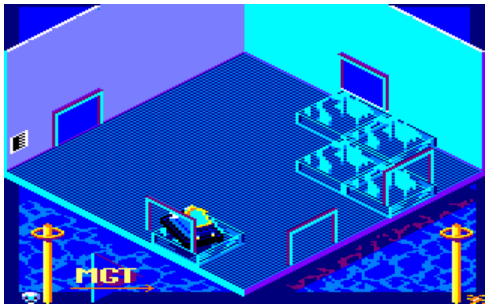


Etape 2 (Salle G8) ☆☆

Monter sur les plates-formes à l'aide de l'élévateur et prendre la porte N vers la salle F8.

Etape 3 (Salle F8) ☆

En restant sur la plate-forme, tirer sur l'objet du mur O puis revenir à la salle G8.

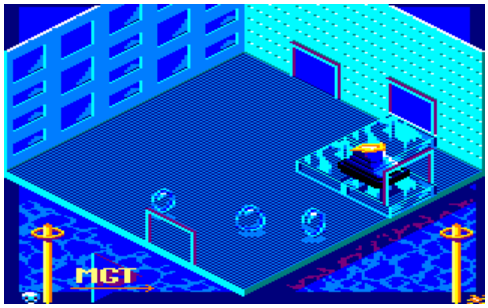


Etape 4 (Salle G8) ☆

En restant sur les plates-formes, prendre la porte S vers la salle H8.

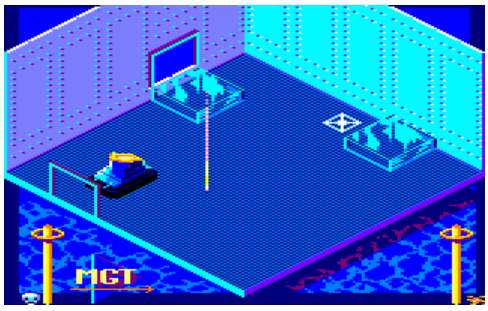
Etape 5 (Salle H8) ☆☆

En restant sur les plates-formes, prendre la porte E vers la salle H9.



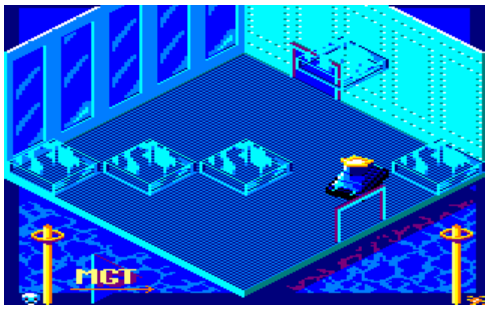
Etape 6 (Salle H9) ☆☆

En évitant le laser, prendre la porte S vers la salle I9.



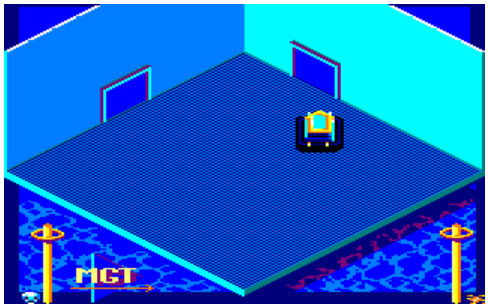
Etape 7 (Salle I9) ☆☆☆

Tirer sur la 4ème plate-forme en partant de la gauche pour l'activer puis passer rapidement au-dessous pour rejoindre la porte E vers la salle I10.



Etape 8 (Salle I10) ☆☆

Cette salle contient des plates-formes invisibles jouant le rôle d'obstacles. Contourner les plates-formes (voir leur disposition sur la carte) et rejoindre la porte N vers la salle H10.

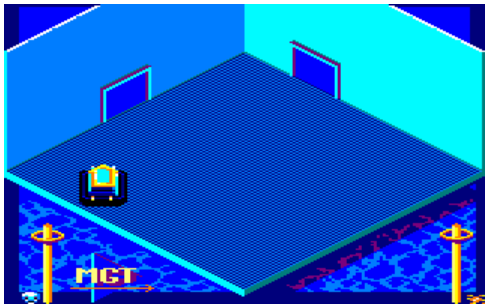


Etape 9 (Salle H10) ☆☆

Se placer à l'E ou à l'O des 2 bulles et les détruire d'un tir pour libérer le passage. Tirer sur l'objet de droite du mur N puis reprendre la porte S vers la salle I10.

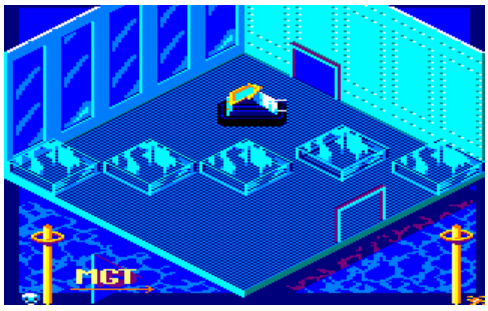
Etape 10 (Salle I10) ☆☆

Refaire le chemin inverse vers la salle I9.



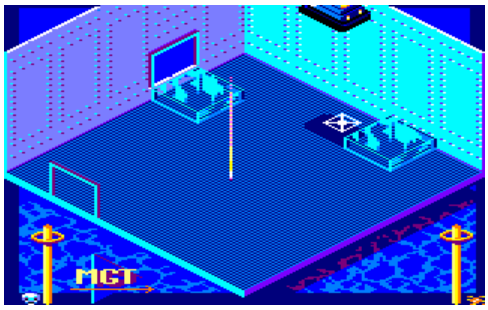
Etape 11 (Salle I9) ☆☆☆

Repasser sous la plate-forme mobile et rejoindre la porte N vers la salle H9.



Etape 12 (Salle H9) ☆☆☆

Approcher de l'élévateur en évitant le laser et, lorsque celui-ci s'en éloigne, monter à la verticale jusqu'au point le plus haut. S'y maintenir lorsque le laser revient (il passe dessous) puis rejoindre la plate-forme et la porte O vers la salle H8.



Etape 13 (Salle H8) ☆☆

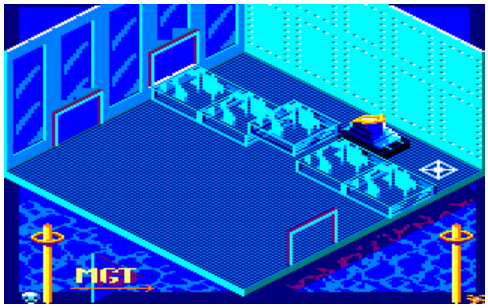
Descendre des plates-formes, tirer sur les bulles pour libérer le passage et prendre la porte S vers la salle I8.

Etape 14 (Salle I8) ☆☆

Tirer dès l'entrée dans la salle pour neutraliser un des 2 ennemis. Avancer et neutraliser l'autre puis prendre la porte O (ouverte grâce à l'objet récolté à l'étape 9) vers la salle I7.

Etape 15 (Salle I7) ☆☆☆

Tirer sur la plate-forme centrale pour l'activer puis passer rapidement dessous pour rejoindre l'élévateur et monter sur l'alignement de plates-formes. Rester alors sur les plates-formes et prendre la porte O vers la salle I6.



Etape 16 (Salle I6) ☆☆

Rester sur les plates-formes (celle du coin est mobile) et tirer sur le champ de force de la porte N puis prendre cette porte vers la salle H6.

Etape 17 (Salle H6) ☆☆

Tirer sur le champ de force de la porte E et la prendre vers la salle H7.

Etape 18 (Salle H7) ☆☆☆☆

Attention : hormis celui du mur O, tous les autres objets de cette salle ont des effets néfastes !

Tirer sur l'ennemi pour lui rendre sa mobilité puis le neutraliser à nouveau à distance de l'élévateur. Se placer sur l'élévateur en restant tourné vers l'O ou l'E. S'élever à la verticale puis réorienter le tank vers le N et monter le plus haut possible. Se diriger alors rapidement vers le N et se tourner vers l'E en cours d'élan pour tirer sur l'objet placé en hauteur à côté de la porte sur le mur E. Reprendre ensuite la porte E vers la salle H6.

Etape 19 (Salle H6) ☆

Prendre la porte O (ouverte grâce à l'objet récolté à l'étape 03) vers la salle H5.

Etape 20 (Salle H5) ☆☆☆

Approcher de la trajectoire du laser puis, lorsqu'il rebondit sur le mur S, le suivre et s'abriter entre les 2 rangées de plots. Lorsqu'il repasse en direction du mur S, rejoindre rapidement la porte N vers la salle G5.

Etape 21 (Salle G5) ☆☆☆

Attendre que les ennemis ouvrent une brèche dans la rangée de plots et les neutraliser dans une position qui ne gêne pas le passage du tank. Rejoindre alors la porte N (ouverte grâce à l'objet récolté à l'étape 18) vers la salle F5.

Etape 22 (Salle F5) ☆☆☆☆

Cette salle est celle où se trouve l'objet "Z" nécessaire à l'accès au "cerveau" du complexe.

En évitant le laser, se placer sur l'élévateur, l'avant du tank orienté vers le S et le plus près possible du côté S en vérifiant que l'élévateur reste actif. Dès que le laser rebondit sur le mur O, se diriger vers le S et se poser sur les plates-formes longeant le mur S en prenant garde à ne pas rebondir sur le mur et se retrouver alors à nouveau sur la trajectoire du laser.

Se placer presque en face du "Z" en se décalant légèrement vers la droite et en avant vers la trajectoire du laser. Dès que le laser repasse devant le tank en direction du mur E, avancer pour redescendre au niveau du "Z", tirer dessus rapidement pour le récupérer puis évacuer immédiatement de la zone vers l'E puis le N une fois le coin de la dernière plate-forme passé. Le laser doit passer tout près du tank (mais sans le toucher) en revenant vers le mur O. Le plus dur est fait ! Prendre alors la porte N vers l'écran E5.

Etape 23 (Salle E5) ☆

Prendre la porte E la plus proche vers la salle E6.

Etape 24 (Salle E6) ☆☆

Se placer sur l'élévateur puis rejoindre la plate-forme de la porte E vers la salle E7.

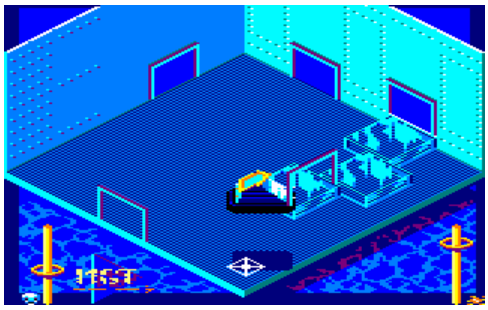
Etape 25 (Salle E7) ☆☆

Redescendre au niveau du sol, neutraliser les ennemis puis prendre la porte N vers la salle D7.

note : Le "Z" de cette salle est factice, il est placé trop haut pour être atteint par un tir.

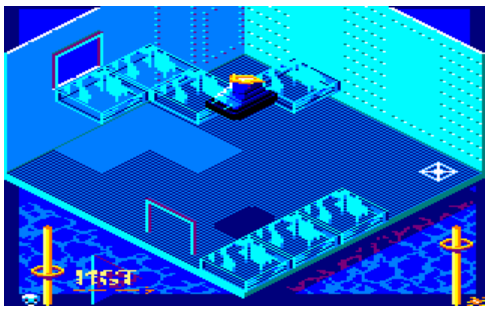
Etape 26 (Salle D7) ☆☆

Se placer sur l'élévateur puis rejoindre la plate-forme de la porte E vers la salle D8.



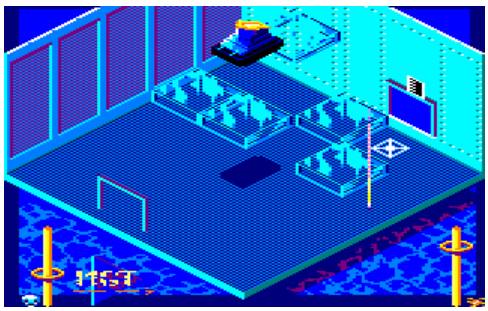
Etape 27 (Salle D8) ☆☆☆

Redescendre au niveau du sol, activer la plate-forme mobile (voir carte) de la salle en lui tirant dessus puis se placer sur l'élévateur et se poser sur la plate-forme mobile, l'avant du tank orienté vers le S. Lorsque la plate-forme mobile est au plus haut se diriger vers le S et continuer à avancer une fois contre le mur pour atteindre la porte en hauteur vers la salle E8.



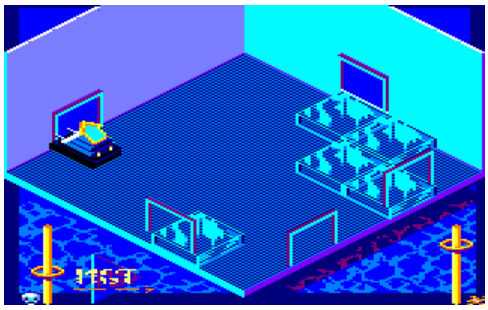
Etape 28 (Salle E8) ☆☆☆

Depuis la position initiale, mettre le tank en diagonale avec l'avant dirigé vers le SO et tirer pour activer la plate-forme mobile de la salle (voir carte). Utiliser l'élévateur pour se placer sur la plate-forme mobile, orienter l'avant du tank vers le mur S et s'avancer légèrement du côté S en restant sur la plate-forme. Lorsque celle-ci est au plus haut, répéter la manœuvre de la salle précédente pour atteindre la porte S en hauteur vers la salle F8.



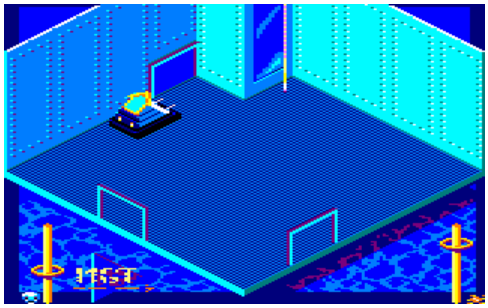
Etape 29 (Salle F8) ☆

Redescendre au niveau du sol puis prendre la porte O vers la salle F7.



Etape 30 (Salle F7) ☆☆

En évitant le laser, prendre la porte O vers la salle F6.

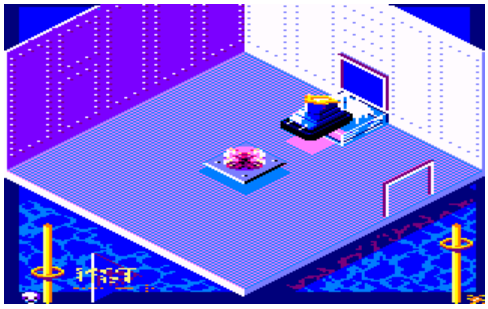


Etape 31 (Salle F6) ☆☆☆

Cette salle est celle qui contient la porte dont l'ouverture est commandée par l'objet "Z" et qui mène au niveau du "cerveau" dans la salle voisine.

Tirer dès l'arrivée dans la salle pour neutraliser l'ennemi arrivant en face et détruire 2 bulles. Neutraliser ensuite les autres ennemis dans des positions éloignées de l'élévateur puis utiliser ce dernier pour grimper sur les plates-formes et rejoindre la porte S vers la salle G6.

Etape 31 (Salle G6) ☆



S'avancer légèrement au bout de la plate-forme pour se rapprocher du cerveau et lui tirer dessus à plusieurs reprises pour le détruire et terminer le jeu.