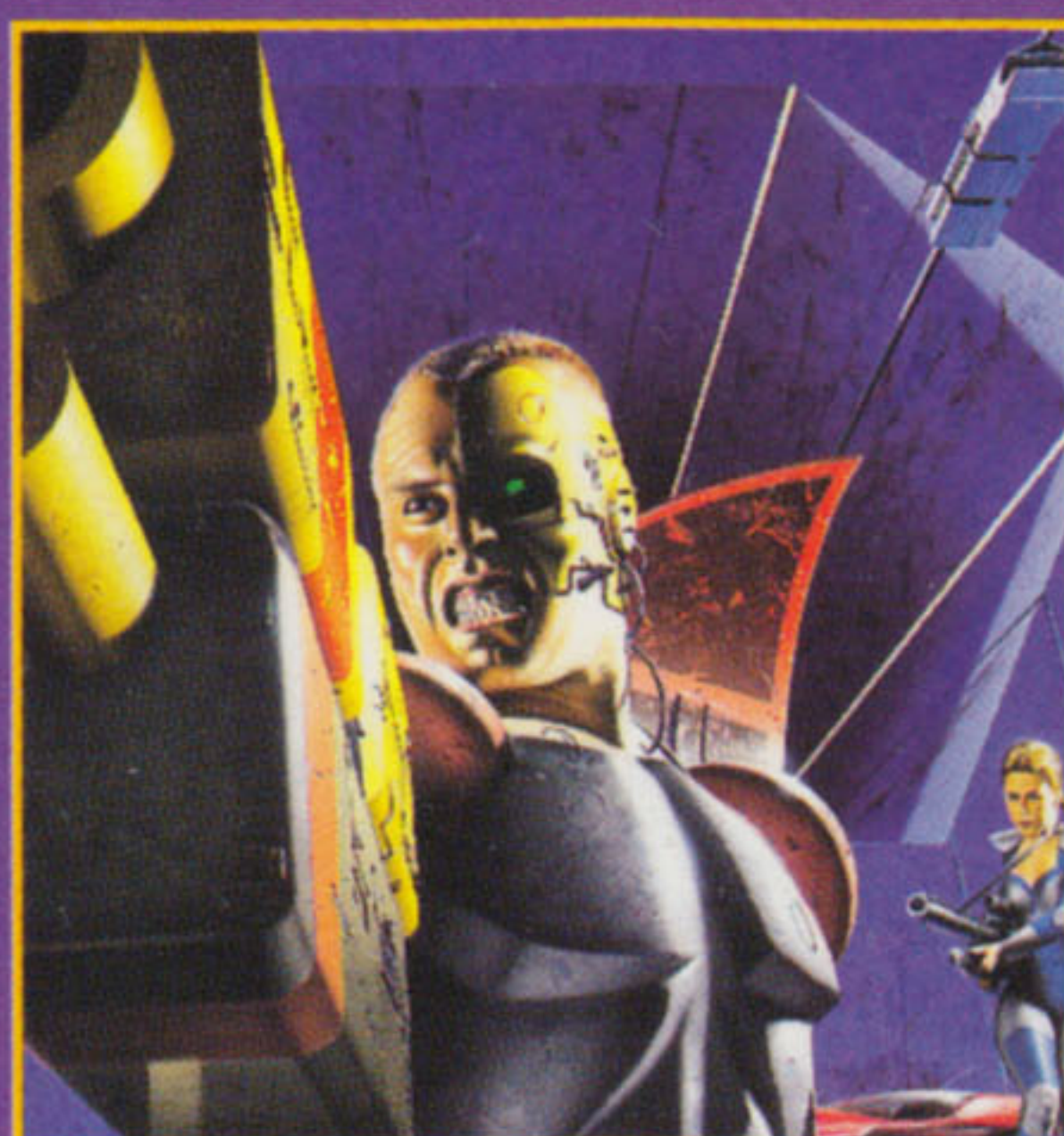


IMPOSSIBLE MISSION 2025

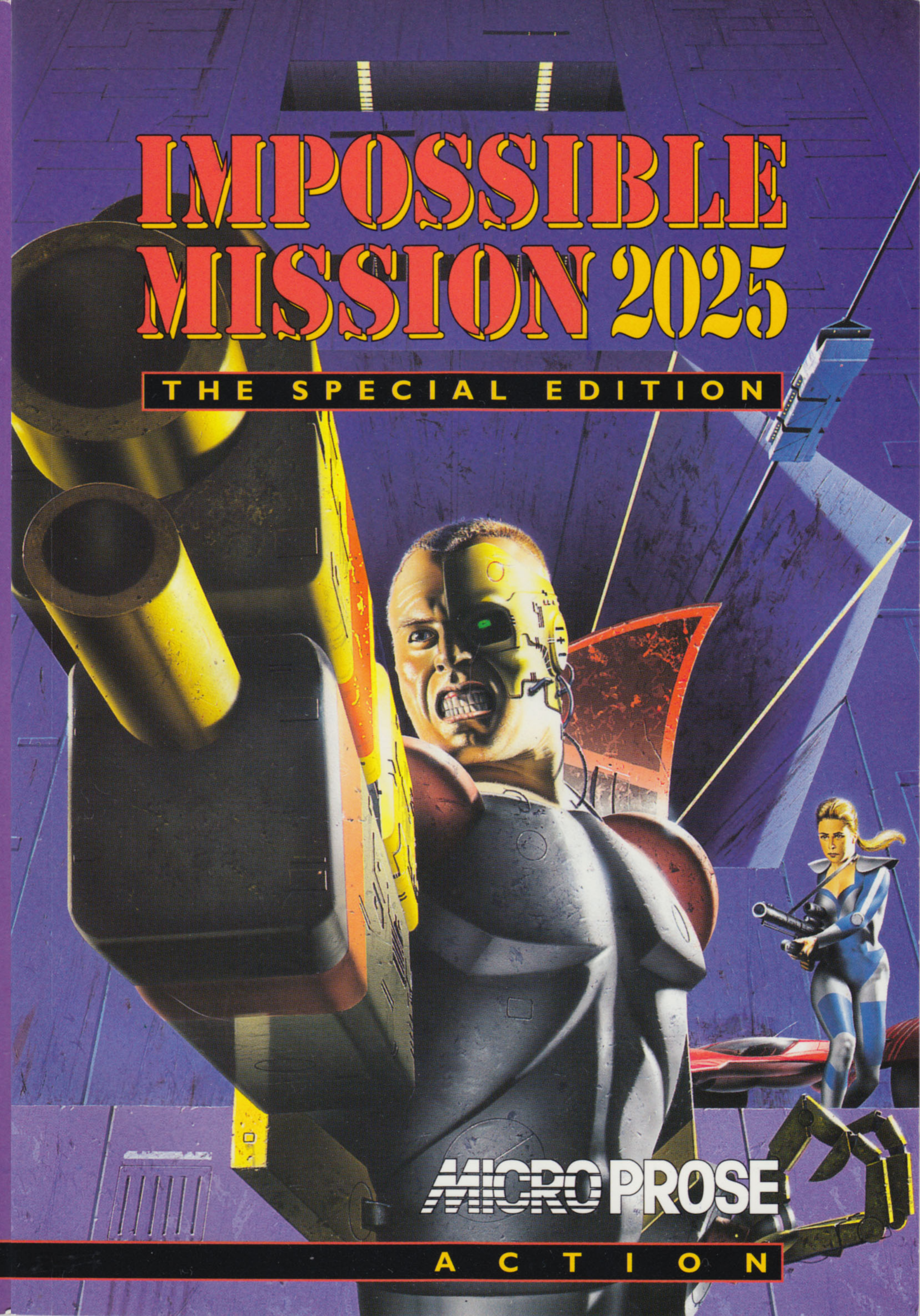


MPXXX180MANR

THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6AY

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION



MICRO PROSE

A C T I O N

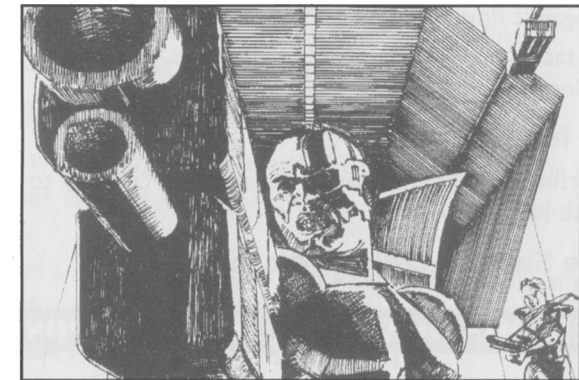
MANUAL FOR THE COMMODORE AMIGA A1200 & A500

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

© 1994 MicroProse Ltd

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol, BS17 6AY



Produced by MicroProse Ltd under licence from Epyx.

All copyrights on all elements of Impossible Mission belong to Epyx.

This documentation and accompanying floppy disks are copyrighted. The owner of this product is entitled to use this product for his or her personal use. Except for back-up copies of the disks for personal use, no one may transfer, copy, back-up, give or sell any part of the manual or the information on the disks, or transmit in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publisher. Any person or persons reproducing any part of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

MICRO PROSE

INDEX

LANGUAGE	PAGE
English	I
Français	17
Deutsch	33
Español	49
Italiano	65

AGENTS TECHNICAL BRIEFING

MISSION ORDERS - TOP SECRET

Agents Available: Tasha - Hyper Gymnast
Felix Fly - Riot Ranger
RAM 2 - Renegade Robot

- FOR YOUR EYES ONLY -

HIGH RISK EMERGENCY ALERT!

Ultimate Mission Objective: Your mission (if you choose to accept it) is to get through Elvin Atombender's high security Tower and stop him (at all costs!) from unleashing his robot menace on an unsuspecting world.

This is a race against time so **DON'T WASTE IT!**

You'll have to tackle many types of robot guards as you look for a way to get to the higher floors.

Additional Information

Intelligence Section (IS) confirm that an Electrical Circuit Key to other Tower levels *does* exist. FIND IT!

Intelligence Section Official Warning

DANGER! MISSION LEVEL RATED IMPOSSIBLE

ACCEPT MISSION? [YES / NO]

MISSION BONUS

Impossible Mission 2025 - The Special Edition includes a complete version of the original classic *Impossible Mission*! Look out for it. (See the end of this document for the specific mission guide.)

This manual applies to the A1200, A4000 & A500, A600. You must have the correct disks for your type of computer (see box label).

Computer Required

A Commodore Amiga A1200, A4000 with a minimum of 2Mb RAM.

or

A Commodore Amiga A500, A600 with a minimum of 1Mb RAM.

Controls

The game can be run from:

- the Keyboard - Left / Right Arrow Keys = Controller
Right SHIFT Key = Selector
- a Joystick - Joystick Left / Right = Controller
(recommended) Joystick Fire Button = Selector
- the Mouse can be used during language selection.

INSTALLATION ON FLOPPY DISKS

You're advised to copy the 2 disks (A & B) before playing the game.

- Insert your original *Impossible Mission 2025* Disk A and switch on your computer.

A screen will appear which allows you to copy your original disks. Follow any on-screen prompts. You'll need two blank formatted disks.

INSTALLATION ON A HARD DISK

- Turn on your hard disk and insert Disk B
- Open this disk and double-click on the “INSTALL” icon
- Follow any on-screen prompts

A 'drawer' will be created on your hard disk containing all necessary files.

LOADING FROM FLOPPY DISKS

- Put your copy of Disk A into the internal drive and turn on the computer.

The program will then load. Follow any on-screen prompts.

LOADING FROM A HARD DISK

- Boot up your hard disk as normal. Open the ‘drawer’ and double-click on the “Game” icon.

MANUAL COPY PROTECTION

When the game begins, you'll be asked to type in a number from the foot of a particular page in the manual.

OPERATING DIFFICULTIES AND LOADING PROBLEMS

The latest notes about this program are on Disk B in a file called "READ.ME".

In most cases a loading problem is due to incorrect loading procedure or a hardware fault.

- Make sure the loading instructions have been correctly executed.
- Try loading the game on another computer.

Alternatively, a virus may have transferred into your hardware from another piece of software. Pirated copies of games are an incredibly common source of viruses. It always pays to own original software.

In the unlikely event of a software fault please return the complete package, with your receipt, to the **place of purchase**. MicroProse regret that goods cannot be replaced unless bought from the company directly.

If you have any difficulty, or need help when you are running the game, contact the Helpline.

Ring

- UK 0454 329510, Monday to Friday 1400 to 1700 hours.

Have a pen and paper handy when you call.

AGENTS PRE-OPS PROCEDURE

CONTROLS

- The Keyboard - Left / Right Arrow Keys = Controller
Right SHIFT Key = Selector
- A Joystick - Joystick Left / Right = Controller
(recommended) Joystick Fire Button = Selector
- Choose a Difficulty Level for your mission using your Controller press Fire Button or Right SHIFT key to select from:

NORMAL

HARD

• Test the Sound Effects

Controller LEFT/RIGHT to cycle through the Sound Effects. Press Selector to hear a sound.

• Test the Music

Controller LEFT/RIGHT to cycle through the Music. Press Selector to play the music.

- Choose GAME START. Press the Selector to take you to the Character Selection Screen.

Select a Character

Controller LEFT/RIGHT to choose one of the three *Impossible Mission - 2025* characters. Press the Selector to go to their PROFILE.

Your next choice is PLAY THIS CHARACTER YES/NO?

Press the Controller LEFT/RIGHT to select YES or NO. Then press your Selector.

YES will take you to The Main Game.

MISSION CONTROLS

In Elevator

Arrow Key Up	Joystick Up	Move Elevator Up
Arrow Key Down	Joystick Down	Move Elevator Down

On Level

Arrow Key Left	Joystick Left	Move Character Left
Arrow Key Right	Joystick Right	Move Character Right
Arrow Key Up or Down	Joystick UP or Down	Search
Right Shift Key	Joystick Fire	Somersault
Delete Key (left), Help Key (right)		Cycle through Power Ups
Spacebar		Activate Power-Up
Return Key		Pause On/Off
Esc Key		Abandon Game

SPECIAL OPERATIVES
INTELLIGENCE REPORTS

Name:	Tasha
Number:	XA4553HJ
Age:	21
Height:	5ft 11in (1.80m)
Weight:	154 lbs (83.92 kg)
Special Skill:	International Augmentat-Gymnast

BACKGROUND

Natassia Tambor graduated from the Moscow Republic University in 2023. She was the youngest woman ever to receive a PhD in Applied Cybernetics. Shunning a promising scientific career Tasha, as she preferred to call herself, turned her thoughts to her obsessive love of gymnastics.

She became a star in the new 21st century sport of Augmented Gymnastics in which cybernetically enhanced athletes compete in front of multi-million TV audiences for fortunes in prize money. Unlike many other A-G's Tasha did not transform herself into the hideous looking part-human, part-machine competitors familiar to us all today. Tasha always looked wholly organic. Her secret lay in the Sil-Threads implanted into her nervous system: tiny implants that gave her massively increased, electronically induced, strength, skill and agility.



Name:	RAM 2
Number:	XR2297GF
Age:	2.1
Height:	6ft 7in (2.2m)
Weight:	1960 lbs (890.9kgs)
Occupation:	Special Operations

BACKGROUND

The SORIU series of robots were designed and built for the Pacific Alliance by Elvin Enterprises. They were planned as a spearhead task force for the Alliance's 'hot-spot control' policy. Using a revolutionary new alloy that could shift between solid and liquid states at the command of electronic impulses, the robots remain the backbone of the Alliance's Automated Defence Force (ADF).

Only two RAM (Recon And Mediation) units were ever built. Their purpose was to act as negotiators in difficult diplomatic situations and carry enough firepower to take charge in any small shooting wars. However, when the insane genius Elvin chose to test RAM 1's shielding against a contained fusion explosion the robot was destroyed. RAM 2 reacted to the loss of its twin and sought 'robotic vengeance' on the evil technocrat.



Name: Felix Fly
 Number: XD1153KL
 Age: 32
 Height: 6ft 3in (1.91m)
 Weight: 210 lb (95.45 kg)
 Occupation: Riot Ranger (Retired)

BACKGROUND

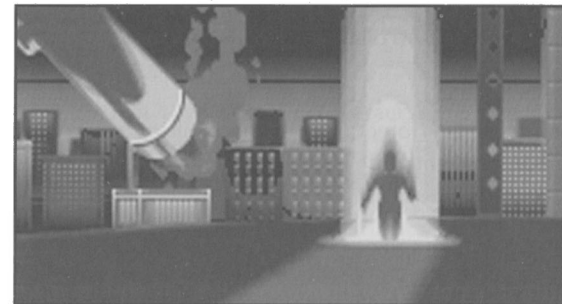
After graduating from the Pacific Alliance Military Academy at the top of his class, Felix Fly moved on to a brief but glorious career with the legendary *Nova Tigers*: the 8th Squadron, Orbital Marine Corps. He became a national hero through his exploits in the Up-To-The-Minute Wars and was retired with full honours after suffering near-fatal wounds in the Algarski Conflict.

Felix was then given a top position in Pacific City's *Riot Ranger* Elite Urban Control Squad.

Several years later, in a routine patrol with the Rangers, the unit came across a gang of Synthi-Punx carrying out an AAB on a store. In the ensuing enforcement action, the storekeeper was killed and Fly was held responsible (in contravention of an outdated city by-law). Fly was dishonourably discharged from the Rangers but took to waging his own style of law enforcement: righting wrongs that were beyond the scope of the law.

BUILDING SURVEILLANCE RECORDS

Very little accurate information exists in our files on Atombender Tower. The building has heavy-duty AI strict security. Our Recon Agents and Droids have penetrated it to a very limited extent. The following digital photos will give you an idea of what to expect once you get inside:



GETTING AROUND

Once you're in there, you've gotta move FAST! Search EVERYTHING! Use your wits (we paid enough for them!). Take and use what you can. You're in unknown territory and we won't be coming in with back-up. RUN, SOMERSAULT, use the ELEVATORS and the MONO-RAIL system (it's free).

RUNNING

Run left/right using your Controller.

SOMERSAULT

Leap over gaps, or small objects, by somersaulting over them by pressing Joystick Fire Button or Right SHIFT Key.

ELEVATORS/LIFTS

Make the elevators/lifts go Up/Down with your Controller.

THE MONO-RAIL

The building has a Mono-rail system. This is used to travel across long corridors at speed. Wait for the mono-rail car to arrive and jump on.

SEARCHING OBJECTS

Search anything you find (don't worry, we've got a Warrant!). Stand in front of the object and press Up/Down Arrow Keys or Joystick Up/Down. Search Time taken will be shown.

POWER-UPS

Use anything you find in the building that you think will help you in your mission. You can carry THREE Power-Ups at any time.

Press the Spacebar to activate a selected Power-Up.

If you have more than one Power-Up, choose the one you want by pressing Delete Key (cycle left) or Help Key (cycle right).

The following is a selection of Power-Ups (found by ex-agents and recovered before burial) in the Tower.



Stun Grenades

Can be thrown to explode on impact. The Grenade travels in an arc. Watch out for sticky fingers! The longer you keep your finger on the Power-Up Button, the steeper the arc.



Needle Gun

One shot gun firing a cloud of deadly needles. We reckon this'll smash top-rated Robot Armour.



Power Magnets

Pull elevators towards you that are stuck on a different level.



Cloaking Device

Makes you invisible to robots for a short time and lets you search objects without being attacked by them.



Holo Disguise

Lets you disguise yourself as a robot to get past them. You won't be able to jump or search items.



Universal Platform Reset Device

Resets all elevators/lifts in a room back to their starting positions.



Jet-Pacs

Fly around (careful fuel is limited!) using your Controller to move in all available directions. Fire at flying robots by pressing the Fire Button or Right SHIFT Key.

The following additional Power-Ups may exist but we have no visual evidence:

Power Search

Allows an object to be searched at a greater speed.

Auto Solve

Automatically solves Circuit Board Configurations.

COMPUTER NETWORK TERMINALS

Intelligence Section know that a number of Computer Network Terminals are placed in the building. Interrogation of Installation Engineers has revealed their uses.

OPERATING PROCEDURE

1. Stand in front of the Terminal
2. Press Up/Down Arrow Keys or Joystick Up/Down
3. Press Return to exit Terminals



TYPES OF TERMINAL

Circuit Board Configuration

Believed by Recon Agents to be THE KEY to moving to different parts of the building.

Synchro Punk Patrol: Alien Menace (SPPAM)

Atombender Games Inc

Move your gun base left, right, up or down using your Controller. Shoot down all the Aliens (Fire Button/Right SHIFT Key). You've got one 'life' - don't waste it!

Holo-Sequencer

Listen to a series of tones. Each tone will flash a holographic grid section. Repeat the sequence in the same order by positioning the Controller and pressing Fire Button or Right SHIFT Key. A tone will sound.

Locator

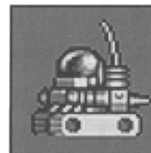
Shows the location of terminals and exit lifts.

Inventory

Shows Power Ups found. Use Arrow Keys/Joystick to highlight, Help and Delete keys to cycle through and right SHIFT Key/Fire Button to select.

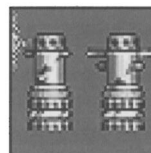
THE ROBOTS

The Tower is crawling with robots. They're there to stop you getting to Atombender. Each robot has its own capabilities and special attributes but one thing they've all got in common: they're deadly if you come into contact with them. Our information about the robots is extremely limited and perhaps dated. We don't know anything about the latest flying models.



The After Dark Droid

Moves around laying mines at random. Avoid contact with this droid or the mines it is laying.



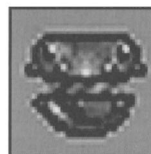
Lift Dwellers

LD's spend their time travelling up and down elevators. They will impede your progress.



Static Gun Posts

Huge movement-detecting machine guns situated on tripods. They can swivel and fire through 360°. They will turn towards a moving object and fire two controlled bursts of deadly fire.



North and South Magnetic Robots

Magnetic robots that travel around the level in pairs attracted to each other. Once joined they will rotate and return through their old path.



Maintenance Droids

Small and swift, we don't know of any way to destroy these or divert them.

MISSION DEBRIEFING

At the end of every mission you will be fully debriefed.

MESSAGE ENDS. MESSAGE ENDS. MESSAGE ENDS.

CREDITS

THE TEAM

Paul Dunning
Paul Ayliffe
Seth "Axl" Walker
Scott Johnson
Allan Holloway
Drew Northcott
John Reitze
Mick McCallion
Robert Dorney

THE PROJECT

Stephen Hand
Stuart Whyte
Andy Hieke

MUSIC/SOUND FX

Alister Brimble

PACKAGE & MANUAL DESIGN & LAYOUT

Sarah Warburton

DOCUMENTATION & MANUAL EDITOR

Alkis Alkiviades

THE ARCHIVE

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Many thanks to EPYX for permission to use the original Impossible Mission.

GAME BACKGROUND

Penetrate the rooms and tunnels of Elvin's underground stronghold. Avoid his robots and compile a secret Password to enter the Main Control Room to disable the missile controller before it completes its launch sequence and destroys the world.

In the Elevator/ Corridors

Joystick or Arrow Keys UP/DOWN	Elevator Up/Down
Joystick or Arrow Keys LEFT/RIGHT	Move Left/Right
Joystick Fire/Right SHIFT Key (while moving)	Somersault
Joystick Fire/Right SHIFT Key (while still)	Activate Panel

In the Rooms

Joystick Fire/Right SHIFT Key	Jump
Joystick or Arrow Keys UP/DOWN	Search Object (when in front of it)
Joystick or Arrow Keys UP/DOWN	Use Terminal (when in front of it)

Computer Terminal

Joystick or Arrow Keys UP/DOWN	Select Function
Joystick Fire/Right SHIFT Key	Use Function

If you see...

- A picture of a sleeping robot

This is a SNOOZE CODE. Temporarily de-activate robots in a room by using the terminal.

- Picture of Lift platform with an arrow.

LIFT RESET to original positions.

- Puzzle Piece

Part of password to Elvin's control room. Piece will be held in pocket computer.

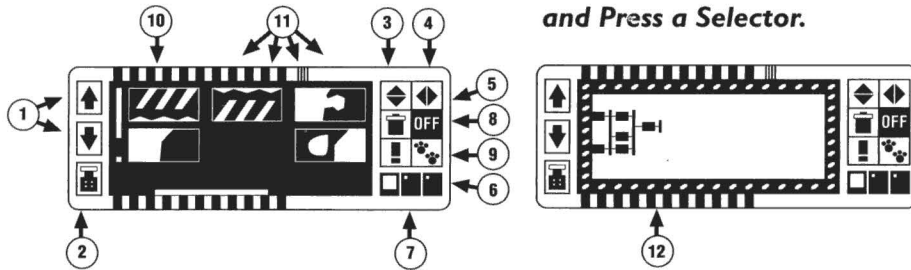
Hints on solving puzzles

- Some pieces are upside down or backwards (or both). Flip them.
- Pieces must be same colour. Change colour using the icon.
- The completed puzzle looks like a solid rectangle with little holes in it (computer punch card).
- There are FOUR pieces in each puzzle and NINE puzzles in the game. Each time you solve a puzzle a letter of Elvin's password appears at bottom of pocket computer screen.
- When you have NINE letters, you can open the control room door and SAVE THE WORLD!

Pocket Computer Controls

Joystick or Arrow Keys	Move 'Glove' over panel icons
Joystick Fire/Right SHIFT Key	Select an Icon or Pick up a puzzle piece
Joystick Fire/Right SHIFT Key	Drop Puzzle Piece to chosen position

Point 'Glove' to these icons
and Press a Selector.



1. UP/DOWN ARROWS Scroll through Puzzle Pieces held

2. TELEPHONE Call Main Computer for help (lose 2 minutes of time)

- find out if you have enough pieces to solve a puzzle
- correct orientation of the two puzzle pieces on display in left window.

A tick mark indicates it is correct.

- Hang up terminates the link.

3. UP/DOWN ICON Flips selected Puzzle Piece vertically

4. LEFT/RIGHT ICON Flips selected Puzzle Piece horizontally

5. TRASH CAN Trashes selected Puzzle Piece

6. UNDO Cancel last alteration to puzzle

7. COLOUR ICONS Changes colour of selected puzzle piece

8. 'OFF' ICON Turns off Pocket Computer

9. PAWS ICON Pause

10. Two areas showing pieces held

11. Four work areas

12. Map showing area explored.

The Code Rooms

There are two code rooms in Elvin's stronghold, Here you can gain SNOOZES & LIFT INITs. Walk to the console press Arrow Keys / Joystick Up/Down. A sequence of squares will flash on the checkerboard, each accompanied by a musical tone. Use the glove to touch each square in ascending sequence (from lowest to highest notes).

The correct sequence will make the checkerboard flash and you will get a SNOOZE or a LIFT INIT. Quit at any time by touching the orange bar with the 'glove'.

Mission Failure

A player dies when the time reaches 6.00 and the Missile fires.

Falling from platforms or rooms will give you a 10 minute penalty.

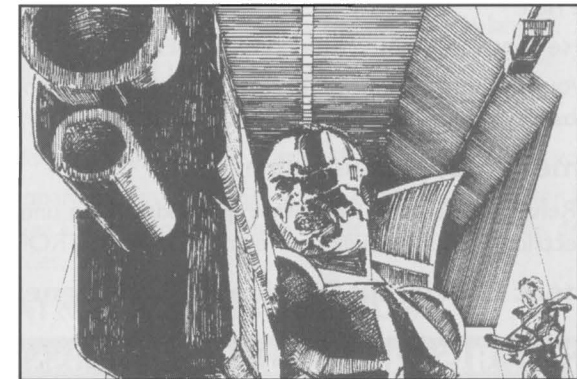
END OF ARCHIVE

MANUEL POUR LE COMMODORE AMIGA A1200 & A500

IMPOSSIBLE MISSION 2025 THE SPECIAL EDITION

© 1994 MicroProse Ltd

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol, BS17 6AY



Produit par MicroProse Ltd sous licence d'Epyx.

Tous les droits d'auteur concernant les éléments d'Impossible Mission
appartiennent à Epyx.

Cette documentation, les disquettes qui l'accompagnent sont sous copyright. Le propriétaire de ce produit a le droit de l'utiliser pour son usage personnel. Mis à part le cas de disquettes de sauvegarde pour un usage personnel, personne n'est autorisé à transférer, copier, sauvegarder, donner ou vendre quelque partie que ce soit du manuel ou des informations contenues sur les disquettes, ou à les transmettre sous toute forme ou par tout moyen, électronique, mécanique, de reproduction, d'enregistrement ou autre, sans l'autorisation préalable de l'éditeur. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, dans quelque support médiatique que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright, et soumise à la loi sur la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.

MICRO PROSE

DOSSIERS DES AGENTS SPECIAUX

ORDRES DE MISSION - TOP SECRET

Agents disponibles: Tasha - Hyper-gymnaste
Felix Fly - Commando anti-émeute
RAM 2 - Robot hors-la-loi

- DOCUMENT CONFIDENTIEL -

ALERTE GRAVE DANGER!

Objectif final de mission: votre mission (si vous choisissez de l'accepter) est de traverser la Tour hautement protégée d'Elvin Atombender et de l'empêcher (à tout prix!) de lancer ses robots maléfiques contre un monde qui ne se doute de rien.

C'est une course contre la montre, alors NE PERDEZ PAS DE TEMPS!

Vous devrez vous attaquer à de nombreux types de gardes-robots, tout en essayant de vous frayer un passage vers les étages supérieurs.

Renseignements supplémentaires

Le Service de Renseignements (IS) confirme qu'il existe bien une Carte codée des Circuits Electriques pour les autres niveaux de la Tour. TROUVEZ-LA!

Avertissement Officiel du Service de Renseignements

DANGER! MISSION DECLAREE IMPOSSIBLE

ACCEPTER MISSION? [OUI/NON]

BONUS DE MISSION

Impossible Mission 2025 - The Special Edition comprend la version complète du classique *Impossible Mission* d'origine! Jetez-y un coup d'œil. (Voir la fin de ce document pour le guide de mission spécifique).

BRIEFING TECHNIQUE DES AGENTS

Ce manuel s'applique à l'A1200, A4000 et A500, A600. Vous devez avoir les disquettes qui conviennent à votre type d'ordinateur. (Voir étiquette sur la boîte).

Ordinateur requis

Un Commodore Amiga A1200, A4000 avec un minimum de 2 Mo de RAM.

ou

Un Commodore Amiga A500, A600 avec un minimum d'1 Mo de RAM.

Contrôles

Vous pouvez contrôler le jeu avec:

- le clavier Touches flèches gauche/droite = Contrôleur
- Touche SHIFT droit = Sélecteur
- un joystick Joystick gauche/droite = Contrôleur
- (recommandé) Bouton feu = Sélecteur
- la souris peut être utilisée lorsque vous sélectionnez la langue.

INSTALLATION SUR DISQUETTES

Nous vous conseillons de copier les 2 disquettes (A et B) avant de jouer.

- Insérez votre disquette originale A d'*Impossible Mission 2025* et allumez votre ordinateur.

Vous verrez apparaître un écran qui vous permettra de copier vos disquettes originales. Suivez les prompts à l'écran. Vous aurez besoin de deux disquettes vierges formatées.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

- Allumez votre disque dur et insérez la disquette B.
- Ouvrez cette disquette et cliquez deux fois sur l'icône "INSTALL".
- Suivez les prompts à l'écran.

Un "tiroir" sera créé sur votre disque dur et contiendra tous les fichiers nécessaires.

CHARGEMENT A PARTIR DE DISQUETTES

- Insérez votre copie de la disquette A dans le lecteur interne et allumez votre ordinateur.

Le programme se chargera. Suivez tous les prompts à l'écran.

CHARGEMENT A PARTIR DU DISQUE DUR

- Bootez votre disque dur normalement. Ouvrez le tiroir et cliquez deux fois sur l'icône "Game" (Jeu).

PROTECTION CONTRE LA COPIE

Lorsque le jeu commence, on vous demandera d'entrer un nombre se trouvant au bas d'une des pages du manuel.

PROBLEMES DE FONCTIONNEMENT ET DE CHARGEMENT

Les toutes dernières informations concernant ce programme sont sur la disquette B, dans un fichier appelé "READ.ME".

Dans la plupart des cas, les problèmes de chargement sont dus à une procédure de chargement mal effectuée ou à un défaut de matériel.

- Vérifiez que vous avez bien suivi les instructions de chargement.
- Essayez de charger le jeu sur un autre ordinateur.

Il se peut également qu'un virus ait été transféré à votre disque dur par un autre logiciel. Les copies pirates de jeux sont une source courante de virus. Il vaut mieux posséder les logiciels d'origine.

Dans le cas d'un défaut de logiciel, veuillez retourner la boîte et la totalité de son contenu, avec le reçu, au lieu d'achat. MicroProse regrette de ne pouvoir remplacer les produits, à moins qu'ils n'aient été achetés directement à la compagnie.

Si vous avez des difficultés, ou que vous avez besoin d'aide au cours du jeu, contactez notre service consommateurs.

Appelez-nous au:

Vous pourrez nous joindre également soit par minitel à "3615 MICROPROSE" ou à l'adresse suivante: Ubi Soft: - Service Consommateurs MICROPROSE - 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil. Tél (1) 48.570554.

Prenez de quoi écrire lorsque vous nous appelez.

PREPARATION DES AGENTS

CONTROLES

- | | | |
|---------------|-------------------------------|--------------|
| • Le clavier | Touches flèches gauche/droite | = Contrôleur |
| | Touche SHIFT droit | = Sélecteur |
| • Un joystick | Joystick gauche/droite | = Contrôleur |
| (recommandé) | Bouton feu | = Sélecteur |
- Déterminez un niveau de difficulté pour votre mission, à l'aide du contrôleur, puis appuyez sur le bouton Feu ou la touche SHIFT droit pour sélectionner entre:

NORMAL

DIFFICILE

• Testez les effets sonores

Utilisez le contrôleur vers la GAUCHE/DROITE, pour passer les effets sonores en revue. Appuyez sur le sélecteur pour entendre un son.

• Testez la musique

Utilisez le contrôleur vers la GAUCHE/DROITE, pour passer la musique en revue. Appuyez sur le sélecteur pour entendre la musique.

- Choisissez COMMENCER JEU, et appuyez sur le sélecteur pour passer à l'écran Sélection de Personnage.

Sélectionner un personnage

Utilisez le contrôleur vers la GAUCHE/DROITE pour choisir l'un des trois personnages d'*Impossible Mission - 2025*. Appuyez sur le sélecteur pour obtenir leur PROFIL.

Votre choix suivant est JOUER CE PERSONNAGE OUI/NON?

Utilisez le contrôleur vers la GAUCHE/DROITE pour sélectionner OUI ou NON. Puis appuyez sur le sélecteur.

"Oui" vous emmènera au jeu principal.

CONTROLES DE MISSION

Dans l'ascenseur

Flèche haut	Joystick haut	Faire monter l'ascenseur
Flèche bas	Joystick bas	Faire descendre l'ascenseur

Sur le niveau

Flèche gauche	Joystick gauche	Déplacer le personnage vers la gauche
Flèche droite	Joystick droite	Déplacer le personnage vers la droite
Flèche haut/bas	Joystick haut/bas	Examiner
Shift droit	Bouton feu	Sauter
Delete (gauche), Help (droite)		Passer bonus en revue
Espacement		Activer bonus
Return		Activer/désactiver pause
Esc		Abandonner le jeu

RAPPORTS DE RENSEIGNEMENTS DES AGENTS SECRETS



Nom:	Tasha
Code:	XA4553HJ
Age:	21 ans
Taille:	1,80 m
Poids:	84 kg
Spécialité:	Hyper-gymnastique internationale

HISTORIQUE

Natassia Tambor termina ses études à l'Université Républicaine de Moscou en 2023. Elle était la plus jeune femme à réussir un doctorat en Cybernétique Appliquée. Abandonnant une carrière scientifique prometteuse, Tasha, comme elle aimait se faire appeler, commença à se concentrer sur son amour obsessionnel de la gymnastique.

Elle devint une star du nouveau sport du 21ème siècle, l'hyper-gymnastique, permettant à des athlètes, améliorés sur le plan cybernétique, de s'affronter devant plusieurs millions de téléspectateurs, afin d'amasser des fortunes. Contrairement à de nombreux autres hyper-gymnastes, Tasha ne s'est pas transformée en concurrente repoussante, à l'apparence mi-humaine, mi-machine, à laquelle nous sommes habitués aujourd'hui. Tasha a toujours gardé un aspect totalement organique. Son secret réside dans les Fils-Synthétiques implantés dans son système nerveux: de minuscules implants qui lui confèrent une force, une adresse et une agilité induites électroniquement et considérablement augmentées.



Nom:	RAM 2
Code:	XR2297GF
Age:	2,1 ans
Taille:	2,20 m
Poids:	891 kg
Occupation:	Opérations spéciales

HISTORIQUE

La série de robots SORIU fut conçue et fabriquée par Elvin Enterprises pour l'Alliance Pacifique. Ils représentaient le fer de lance d'une force d'intervention travaillant pour la politique de "contrôle des points chauds" de l'Alliance. Grâce à l'utilisation d'un nouvel alliage pouvant passer de l'état liquide à l'état solide, sous l'influence d'impulsions électroniques, les robots demeurent les piliers de la Force de Défense Automatisée de l'Alliance (ADF).

Seules deux unités RAM (Reconnaissance et Médiation) furent construites. Leur but était de jouer le rôle de négociateurs dans les situations diplomatiques difficiles, tout en s'accompagnant d'une puissance de tir suffisante pour s'imposer dans le cas d'un échange de coups de feu. Néanmoins, lorsque le génie fou, Elvin, choisit de tester la protection du RAM 1 avec une explosion thermonucléaire contenue, le robot fut détruit. A la suite de la perte de son jumeau, RAM 2 s'engagea dans une "vengeance robotique" contre le technocrate diabolique.



Nom: Felix Fly
Code: XDI153KL
Age: 32 ans
Taille: 1,91 m
Poids: 95,5 kg
Occupation: Commando anti-émeute

HISTORIQUE

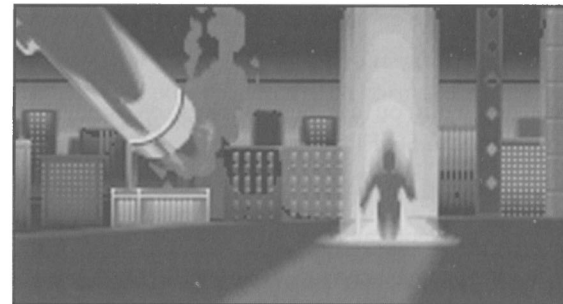
Après avoir passé son diplôme à l'Académie Militaire de l'Alliance Pacifique et être arrivé premier de sa promo, Felix Fly commença une courte mais glorieuse carrière avec les légendaires *Tigres Nova*, le 8ème escadron du Corps de Marine Orbital. Il devint un héros national grâce à ses exploits dans les Guerres de Dernière Heure et se retira avec tous les honneurs, après avoir subi des blessures presque mortelles au cours du Conflit Algarski.

Felix obtint ensuite un poste important dans la Brigade d'Elite du Contrôle Urbain de Pacific City.

Quelques années plus tard, pendant une patrouille de routine avec les Commandos, il découvrit un gang de Synthi-Punx effectuant un vol à main armée dans un magasin. Au cours de l'assaut qui s'ensuivit, le commerçant fut tué et Fly en fut tenu responsable (parce qu'il avait contrevenu à un vieil arrêté municipal). Fly fut renvoyé des Commandos pour manquement à l'honneur, mais entreprit de faire appliquer la loi à sa façon: régler les problèmes qui dépassaient les compétences de la loi.

SURVEILLANCE DU BATIMENT

Il existe très peu de renseignements dans nos fichiers sur la Tour Atombender. Le bâtiment est protégé par un système de sécurité à toute épreuve. Nos Agents et Droïdes de Reconnaissance ont réussi à s'y introduire mais avec des résultats limités. Les photos digitalisées suivantes vous donneront une idée de ce à quoi vous devrez vous attendre lorsque vous serez à l'intérieur:



SE DÉPLACER

U ne fois que vous serez à l'intérieur, vous devrez vous déplacer VITE! Regardez PARTOUT! Utilisez votre intelligence (nous l'avons payée assez cher!). Prenez et utilisez ce que vous pouvez. Vous êtes en territoire inconnu et nous n'allons pas vous rejoindre avec des renforts. COUREZ, SAUTEZ, utilisez les ASCENSEURS et le système MONORAIL (il est gratuit).

COURSE

Courez vers la gauche/droite en utilisant votre contrôleur.

SAUT PERILLEUX

Sautez par-dessus des trous ou des petits objets, en appuyant sur le bouton feu du joystick ou la touche SHIFT droit.

ASCENSEURS

Utilisez les ascenseurs en déplaçant votre contrôleur vers le haut/bas.

LE MONORAIL

Le bâtiment dispose d'un système de monorail. Vous l'utilisez pour traverser rapidement de longs couloirs. Attendez que le monorail arrive et sautez dedans.

EXAMINER DES OBJETS

Examinez tout ce que vous trouvez (ne vous inquiétez pas, vous avez un mandat!). Placez-vous devant l'objet et appuyez sur les touches flèches haut/bas, ou déplacez le joystick vers le haut/bas. Le temps que vous passez à examiner sera affiché.

BONUS

Utilisez tout ce que vous trouvez dans le bâtiment et qui pourra vous aider dans votre mission. Vous pouvez avoir jusqu'à TROIS bonus à la fois.

Appuyez sur la barre d'espacement pour activer le bonus voulu.

Si vous avez plus d'un bonus, choisissez celui que vous voulez en appuyant sur la touche Delete (scroller vers la gauche) ou Help (scroller vers la droite).

Voici ci-dessous la liste des bonus (trouvés par des ex-agents et récupérés avant leur enterrement) dans la Tour.



Grenades étourdissantes

Vous les lancez et elles explosent au moment de l'impact. La grenade prend une trajectoire en forme d'arc. N'ayez pas la main trop lourde! Plus vous gardez le doigt sur le Bouton bonus, plus l'arc est courbé.



Fusil à aiguilles

Un fusil projetant un nuage d'aiguilles mortelles. Nous sommes convaincus que cela traversera le meilleur des blindages de robot.



Super aimants

Ils attirent vers vous les ascenseurs coincés aux autres niveaux.



Dispositif d'invisibilité

Il vous rend invisible pour les robots pendant un court délai, ce qui vous permet d'examiner des objets sans qu'ils vous attaquent.



Hologramme

Il vous permet de vous déguiser en robot et de passer sans être attaqué. Vous ne pourrez pas sauter, ni examiner d'objets.



Dispositif universel pour replacer les plates-formes

Il permet de remettre tous les ascenseurs d'une salle à leur position initiale.



Propulseurs

Vous pouvez vous déplacer dans les airs (attention, le carburant est limité!) en utilisant le contrôleur dans toutes les directions disponibles. Faites feu sur les robots volants en appuyant sur le bouton feu ou la touche SHIFT droit.

Les bonus supplémentaires ci-dessous existent peut-être, mais on n'en a pas la preuve visuelle:

Examen rapide

Il permet l'examen plus rapide d'un objet.

Résolution automatique

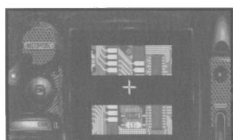
Elle résout automatiquement les configurations des cartes codées.

TERMINAUX DU RESEAU D'ORDINATEURS

Le service de renseignements sait qu'un certain nombre de terminaux d'ordinateurs se trouvent dans le bâtiment. Les ingénieurs d'installation en ont révélé la fonction après un interrogatoire.

PROCEDURE DE FONCTIONNEMENT

1. Placez-vous devant le terminal
2. Appuyez sur les touches flèches haut/bas ou déplacez le joystick vers le haut/bas
3. Appuyez sur Return pour quitter les terminaux.



TYPES DE TERMINAUX

Configuration de carte codée

Les agents de reconnaissance pensent que c'est LA CLE des déplacements dans les différentes parties du bâtiment.

Patrouille de Punks Synchro: Menace Alien (SPPAM)



Atombender Games Inc

Tournez votre fusil gauche, droite vers le haut ou le bas avec le contrôleur. Exterminez tous les aliens (bouton feu ou SHIFT droit). Vous n'avez qu'une "vie", ne la gaspillez pas!

Séquenceur-hologramme

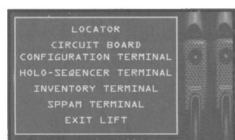
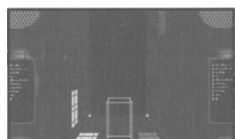
Vous entendez une série de tonalités. Chacune fera clignoter une section de la grille holographique. Répétez la séquence dans le même ordre en déplaçant le pointeur avec le contrôleur et en appuyant sur le bouton feu ou la touche SHIFT droit. Une tonalité retentira.

Positionneur

Il indique la position des terminaux et des ascenseurs de sortie.

Inventaire

Affiche les bonus trouvés. Utilisez les touches flèches ou le joystick pour mettre en surbrillance, les touches Help et Delete pour passer en revue, et la touche SHIFT droit ou le bouton feu pour sélectionner.



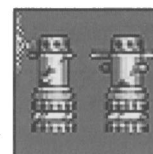
LES ROBOTS

La Tour est remplie de robots. Ils sont là pour vous empêcher d'atteindre l'Atombender. Chaque robot a ses propres spécialités et attributs, mais, ce qu'ils ont tous en commun, c'est qu'ils sont mortels si vous les rencontrez. Nos renseignements sur les robots sont très limités et peut-être périmés. Nous ne savons absolument rien des tout derniers modèles volants.



Le droïde de la nuit

Il se déplace partout pour poser des mines au hasard. Evitez tout contact avec ce droïde ou les mines qu'il dépose.



Les occupants d'ascenseurs

Ils passent leur temps à monter et descendre en ascenseur. Ils ralentissent votre progression.



Postes fixes d'artillerie

Ce sont d'énormes mitrailleuses détectrices de mouvement placées sur des trépieds. Elles peuvent pivoter et faire feu sur 360°. Elles se tournent vers un objet mobile et contrôlent le tir de deux coups mortels.



Robots magnétiques nord et sud

Ce sont des robots magnétiques qui se promènent par deux dans les niveaux et qui sont attirés l'un vers l'autre. Une fois réunis, ils pivotent et retournent d'où ils viennent.



Droïdes d'entretien

Ils sont petits et rapides, et nous ne savons pas comment les détruire ou les détourner.

RAPPORT DE MISSION

A la fin de chaque mission, vous obtenez un rapport complet de la mission.

MESSAGE TERMINE. MESSAGE TERMINE. MESSAGE TERMINE.

CREDITS

L'EQUIPE

Paul Dunning
Paul Ayliffe
Seth "Axl" Walker
Scott Johnson
Allan Holloway
Drew Northcott
John Reitze
Mick McCallion
Robert Dorney

LE PROJET

Stephen Hand
Stuart Whyte
Andy Hieke

EFFETS SONORES ET MUSIQUE

Alistair Brimble

DESIGN ET MISE EN PAGE DU PACKAGING ET DU MANUEL

Sarah Warburton

REDACTION DE LA DOCUMENTATION ET DU MANUEL

Alkis Alkiviades

ARCHIVES

IMPOSSIBLE MISSION - LE JEU D'ORIGINE

Tous nos remerciements à EPYX pour nous avoir autorisés à utiliser le jeu original d'Impossible Mission.

LE JEU

Entrez dans les salles et les tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin. Evitez ses robots et composez un mot de passe secret pour entrer dans la salle de contrôle principal, afin de mettre hors d'état le contrôleur du missile, et ce, avant qu'il arrive à la fin de sa séquence de lancement et détruise le monde.

Dans l'ascenseur/les couloirs

Joystick ou flèches HAUT/BAS	Ascenseur vers le Haut/Bas
Joystick ou flèches GAUCHE/DROITE	Déplacement vers la Gauche/Droite
Bouton feu/SHIFT droit (en mouvement)	Saut périlleux
Bouton feu/SHIFT droit (à l'arrêt)	Activer panneau

Dans les salles

Bouton feu/SHIFT droit	Sauter
Joystick ou flèches HAUT/BAS	Examiner objet (lorsque vous êtes devant)
Joystick ou flèches HAUT/BAS	Utiliser terminal (lorsque vous êtes devant)

Terminal d'ordinateur

Joystick ou flèches HAUT/BAS	Sélectionner fonction
Bouton feu/SHIFT droit	Utiliser fonction

Si vous voyez...

- la photo d'un robot endormi

C'est un SOPORIFIQUE. Cela désactive temporairement les robots se trouvant dans la salle en utilisant le terminal.

- la photo d'une plate-forme d'ascenseur avec une flèche.

Cela REPLACE L'ASCENSEUR à sa position d'origine.

- des pièces de puzzle.

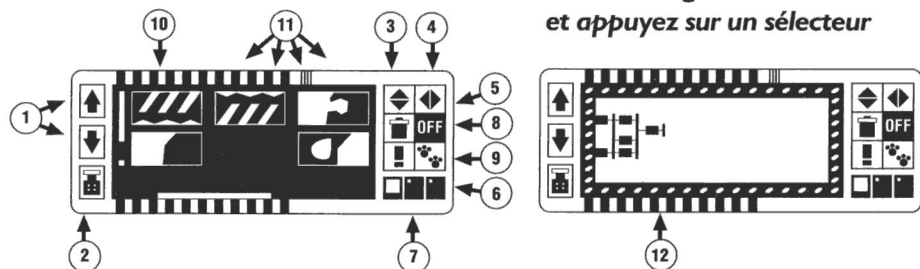
Ce sont des morceaux du mot de passe pour entrer dans la salle de contrôle d'Elvin. Les pièces seront gardées dans l'ordinateur de poche.

Conseils pour assembler les pièces

- Certaines pièces sont à l'envers ou retournées (ou les deux). Tournez-les.
- Les pièces doivent être de la même couleur. Changez la couleur en utilisant l'icône.
- Le puzzle terminé ressemble à un rectangle plein avec des petits trous (carte informatique perforée).
- Il y a QUATRE pièces par puzzle et NEUF puzzles dans le jeu. Chaque fois que vous terminez un puzzle, l'une des lettres du mot de passe d'Elvin apparaît au bas de l'écran de l'ordinateur de poche.
- Lorsque vous avez NEUF lettres, vous pouvez ouvrir la porte de la salle de contrôle et SAUVER LE MONDE!

Ordinateur de poche

Joystick ou flèches	Déplacer le "gant" sur les icônes du panneau
Bouton feu/SHIFT droit	Sélectionner une icône ou ramasser une pièce de puzzle
Bouton feu/SHIFT droit	Lâcher la pièce de puzzle à l'endroit choisi



Pointez le "gant" sur ces icônes
et appuyez sur un sélecteur

1. FLECHES HAUT/BAS Passer en revue les pièces du puzzle détenues.

2. TELEPHONE Demander de l'aide à l'ordinateur principal (cela perd 2 minutes).

- pour voir si vous avez assez de pièces pour résoudre l'énigme.
- pour corriger l'orientation des deux pièces de puzzle affichées dans la fenêtre de gauche.

Une coche indique que c'est correct.

- pour couper le contact en raccrochant.

3. ICONE HAUT/BAS Tourner verticalement la pièce de puzzle sélectionnée.

4. ICONE GAUCHE/DROITE

Tourner horizontalement la pièce de puzzle sélectionnée.

5. POUBELLE Jeter la pièce de puzzle sélectionnée.

6. DEFAIRE Annuler la dernière modification du puzzle.

7. ICONES COULEUR Changer la couleur de la pièce de puzzle sélectionnée.

8. ICONE "OFF" Eteindre l'ordinateur de poche.

9. ICONE "PATTES" Pause

10. Deux zones indiquant les pièces détenues.

11. Quatre zones de travail.

12. Carte indiquant la zone explorée.

Les salles de code

Il existe deux salles de code dans la forteresse d'Elvin. Vous pouvez y gagner des bonus SOPORIFIQUES & REPLACER ASCENSEUR. Dirigez-vous vers la console et appuyez sur les touches flèches/le joystick vers le haut/bas. Une série de cases clignotera sur la grille et sera accompagnée d'une tonalité. Utilisez le "gant" pour toucher chaque case en ordre croissant (des notes les plus basses au plus hautes).

La séquence correcte fera clignoter la grille et vous obtiendrez un bonus SOPORIFIQUE ou REPLACER ASCENSEUR. Vous pouvez quitter quand vous le souhaitez en touchant la barre orange avec le "gant".

Echec de la mission

Le joueur a perdu lorsque le temps atteint 6.00 et que le missile a été lancé. Si vous tombez de plates-formes ou de salles, vous perdrez 10 minutes.

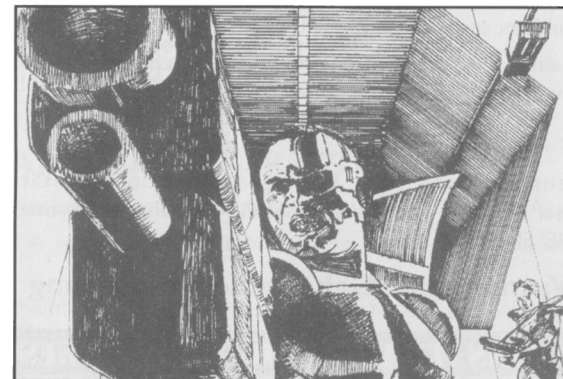
FIN DES ARCHIVES

HANDBUCH FÜR COMMODORE AMIGA A1200 & A500

IMPOSSIBLE MISSION 2025 THE SPECIAL EDITION

© 1994 MicroProse Ltd

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol, BS17 6AY



Von MicroProse Ltd. unter Lizenz von Epyx hergestellt.

Eigentümer der Urheberrechte aller Teile von *Impossible Mission* ist Epyx.

Die Dokumentation, das Handbuch und die Disketten sind urheberrechtlich geschützt. Der Eigentümer darf dieses Produkt ausschließlich zum persönlichen Gebrauch benutzen. Mit Ausnahme von Sicherungskopien der Disketten zum persönlichen Gebrauch dürfen das Handbuch und die Disketten weder ganz noch teilweise übertragen, vervielfältigt, verliehen oder verkauft werden. Übertragungen auf elektronische oder mechanische Medien sowie Photokopieren oder Aufnahmen bedürfen der vorherigen schriftlichen Genehmigung durch den Verleger. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium zu irgendeinem Zweck vervielfältigen, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können von dessen Eigentümer gerichtlich haftbar gemacht werden.

MICROPROSE

SPEZIALAGENTENAKTEN

EINSATZBEFEHLE - STRENG GEHEIM

Zur Verfügung stehende Agenten: **Tasha:** Super-Gymnastin
Felix Fly: Schutzranger
RAM 2: Abtrünniger Roboter

- NUR FÜR DEINE AUGEN BESTIMMT! -

NOTFALLALARM - HOHES RISIKO!

Haupteinsatzziel: Deine Aufgabe ist es (sofern du den Auftrag annimmst), in Elvin Atombenders Hochsicherheitsturm einzudringen und ihn (egal zu welchem Preis!) daran zu hindern, seine bedrohliche Roboterstreitmacht über eine nichtsahnende Welt herfallen zu lassen.

Hier geht es um ein Rennen gegen die Zeit! MACH DICH ALSO AUF, UND BEEILE DICH!
 Während du dir einen Weg zu den höheren Etagen durchschlägst, wirst du zahlreiche Roboterwächter verschiedenster Typen bewältigen müssen!

Zusätzliche Informationen

Die Geheimdienstabteilung (IS - Intelligence Section) bestätigte, daß ein Stromkreisschlüssel existiert, mit dessen Hilfe du die höheren Turmetagen erreichen kannst. FINDE DIESEN SCHLÜSSEL!

Offizielle Warnung der Geheimdienstabteilung

ACHTUNG! EINSATZ ALS UNMÖGLICH EINGESCHÄTZT!

NIMMST DU DEN AUFTRAG AN? [JA/NEIN]

EINSATZBONUS

Impossible Mission 2025 - The Special Edition enthält eine komplette Version des Originalspiels *Impossible Mission*! Halte also deine Augen offen! (Spezifische Einsatzanhaltspunkte gibt's hinten in diesem Handbuch.)

ERSTE ANWEISUNGEN AN DEN GEHEIMAGENTEN

Dieses Handbuch bezieht sich auf den A1200, A4000 und den A500, A600. Überprüfe auf dem Verpackungsaufkleber, ob du die richtigen Disketten für deinen Computer hast.

Systemvoraussetzungen

Ein Commodore Amiga A1200, A4000 mit mindestens 2 MB RAM
oder

ein Commodore Amiga A500, A600 mit mindestens 1 MB RAM.

Steuerung

Das Spiel kann folgendermaßen betrieben werden:

- Tastatur - Pfeiltaste links/rechts = Controller
 rechte SHIFT-Taste = Selector
- Joystick - Joystick links/rechts = Controller
 (empfohlen) Joystick Feuerknopf = Selector
- die Maus kann zur Sprachenwahl benutzt werden.

INSTALLATION AUF DISKETTEN

Wir empfehlen, vor Spielbeginn Sicherungskopien der beiden Disketten (A und B) zu erstellen.

- Lege Diskette A von *Impossible Mission 2025* in das Laufwerk ein, und schalte deinen Computer an.

Daraufhin erscheint ein Bildschirm zum Kopieren der Originaldisketten. Folge den Bildschirmanweisungen. Du benötigst zwei formatierte Leerdisketten.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE

- Schalte deinen Computer an, und lege Diskette B ein.
- Öffne diese Diskette, und klicke das "INSTALL"-Icon zweimal an.
- Folge den Bildschirmanweisungen.

Eine "Schublade" mit allen erforderlichen Dateien wird erstellt.

LADEN VON DISKETTEN

Lege Diskette A in das interne Laufwerk, und schalte den Computer ein. Daraufhin wird das Programm geladen. Folge den Bildschirmanweisungen.

LADEN VON DER FESTPLATTE

- Boote deine Festplatte wie gewohnt. Öffne die "Schublade", und klicke das Spiel-Icon ("Game") zweimal an.

KOPIERSCHUTZ

Zu Beginn des Spiels wirst du aufgefordert, eine Zahl von einer bestimmten Seite im Handbuch einzugeben.

PROBLEME BEIM BETREIBEN ODER LADEN DES SPIELS

Die neuesten Informationen zu diesem Programm findest du in einer Datei "READ.ME" auf Diskette B.

Ladeprobleme werden häufig durch fehlerhafte Ladevorgänge oder defekte Hardware verursacht.

- Überprüfe, daß die Ladeanweisungen richtig ausgeführt werden.
- Versuche, das Spiel auf einem anderen Computer zu laden.

Es kann sein, daß andere Software deinen Computer mit einem Virus infiziert hat. Raubkopien von Computerspielen sind eine häufige Quelle von Viren. Es lohnt sich daher immer, die Originalsoftware zu besitzen.

In dem unwahrscheinlichen Fall, daß die Software fehlerhaft sein sollte, gib bitte das gesamte Spielpack mit deinem Kaufbeleg an den **Händler** zurück. Wir bedauern, daß nur Waren ersetzt werden können, die direkt bei MicroProse gekauft wurden.

Falls du Probleme hast oder Hilfe beim Betreiben des Spiels brauchst, rufe unseren Kundendienst an. Du erreichst uns unter der folgenden Telefonnummern:

- GB +44 (0)454 392510, montags bis freitags 14.00 bis 17.00 Uhr (Ortszeit).

Halte Papier und Stift bereit, wenn du uns anrufst.

EINSATZVORBEREITUNG FÜR AGENTEN

STEUERUNG

- Tastatur - Pfeiltaste links/rechts = Controller
rechte SHIFT-Taste = Selector
- Joystick - Joystick links/rechts = Controller
(empfohlen) Joystick Feuerknopf = Selector
- Den Schwierigkeitsgrad für deinen Einsatz wählst du mit deinem Controller, und du bestätigst mit dem Feuerknopf oder der rechten SHIFT-Taste:

NORMAL

HARD (SCHWER)

• Soundeffekte testen

Benutze den Controller LINKS/RECHTS, um durch die Soundeffekte zu gehen. Drücke den Selector, um den Sound abzuspielen.

• Musik testen

Drücke den Controller LINKS/RECHTS, um durch die Musikstücke zu gehen. Betätige den Selector, um die Musik abzuspielen.

- Hast du GAME START gewählt, dann drücke den Selector, um zum Agentenauswahlschirm überzugehen.

Wahl einer Figur

Mit dem Controller LINKS/RECHTS wählst du einen der drei Geheimagenten, die in *Impossible Mission - 2025* zur Verfügung stehen. Betätige dann den Selector, um das Agentenprofil abzurufen.

Als nächstes wird dir die Frage "PLAY THIS CHARACTER YES/NO" (Willst du die Rolle dieses Agenten übernehmen? Ja/Nein) gestellt.

Drücke den Controller LINKS/RECHTS, um YES (Ja) oder NO (Nein) zu wählen. Betätige danach deinen Selector.

Mit JA gehst du zum Hauptspielbildschirm über.

STEUERUNG IM EINSATZ

Im Fahrstuhl

Pfeiltaste oben	Joystick oben	Aufzug hoch
Pfeiltaste unten	Joystick unten	Aufzug runter

Im Level

Pfeiltaste links	Joystick links	Figur nach links bewegen
Pfeiltaste rechts	Joystick rechts	Figur nach rechts bewegen
Pfeiltaste oben/unten	Joystick oben/unten	Suchen
Rechte SHIFT-Taste	Feuerknopf	Salto
Löschtaste (nach links), HELP-Taste (nach rechts)		Durch Power-Ups
Leertaste		Power-Up aktivieren
Return-Taste		Pause ein/aus
Esc		Spiel beenden

SPEZIALAGENTEN-GEHEIMBERICHTE



Name:	Tasha
Nummer:	XA4553HJ
Alter:	21
Größe:	1,80 m
Gewicht:	83,92 kg
Besondere Fähigkeiten:	Internationale Augmentationsgymnastin

WERDEGANG

Natassia Tambor graduierte 2023 von der Republikanischen Universität Moskau. Sie war die jüngste Frau, die jemals einen Doktor in "Angewandter Kybernetik" erhalten hat. Einer vielversprechenden wissenschaftlichen Karriere abgeneigt wandte sie sich kurz darauf ihrer obsessiven Liebe für Gymnastik zu.

Sie erlangte große Berühmtheit, als Sie an der neuesten Wettkampfsportart des 21. Jahrhunderts, der "Augmentationsgymnastik" teilnahm, bei der kybernetisch verbesserte Athleten vor den Augen von Millionen von Fernsehzuschauern um große Siegesprämien kämpften. Doch transformierte sich Tasha im Gegensatz zu vielen anderen A-Gs nicht in ein scheußliches halb-Mensch-half-Maschine-Wesen, wie wir es gewohnt sind. Während der gesamten Veranstaltung behielt sie ihre menschliche Gestalt. Dieses Wunder hat sie den Sil-Fäden zu verdanken, die in ihr Nervensystem eingebaut wurden. Dabei handelt es sich um winzige Implantate, die ihr enorme, elektronisch induzierte Kraft, Geschicklichkeit und Behendigkeit schenkten.



Name:	RAM 2
Nummer:	XR2297GF
Alter:	2.1
Größe:	2,20 m
Gewicht:	890,9 kg
Beruf:	Besondere Unternehmen

WERDEGANG

Tie SORIU-Roboterserie wurde von Elvin Enterprises speziell für die Pazifische Vereinigung entwickelt und gebaut und war als Angriffssondereinheit für die "Krisenherd-Kontrolltaktik" vorgesehen. Diese Roboter setzen sich aus einer revolutionären neuen Legierung zusammen, die auf Befehl eines elektronischen Impulses zwischen Fest- und Flüssigkeitszustand hin- und hertransferieren kann. Sie bilden damit weiterhin das Rückgrat der Automatisierten Bündnisverteidigungsmacht (ABVM).

Es wurden jedoch nur zwei RAM-Einheiten gebaut. Ihre Aufgabe bestand darin, als Unterhändler in schwierigen diplomatischen Situation zu agieren und über genügend Feuerkraft zu verfügen, um jegliche Schießereien schnellstmöglich zu unterbinden. Als das verrückte Genie Elvin jedoch den Panzerschutz von RAM 1 in einer kontrollierten Wasserstoffexplosion testete, wurde der Roboter zerstört. RAM 2 reagierte auf den Verlust seines Zwillings und schwor dem niederträchtigen Technokraten die "Roboterrache"!



Name: Felix Fly
 Nummer: XDI153KL
 Alter: 32
 Größe: 1,91 m
 Gewicht: 95,45 kg
 Beruf: Schutzzanger (im Ruhestand)

WERDEGANG

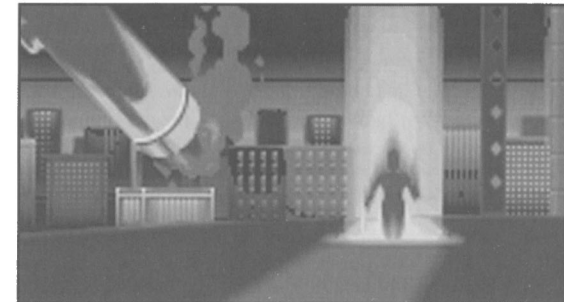
Nach dem Abschluß der Militärakademie des Pazifischen Bundes als Bester seiner Klasse erfreute sich Felix einer kurzen aber ruhmreichen Karriere bei den legendären Nova Tigers, dem 8. Geschwader des Orbit-Marinekorps. Er wurde durch seine Kriegserfahrungen als Nationalheld gefeiert und zog sich mit militärischen Ehren in den Ruhestand zurück, nachdem er sich im Algarski-Konflikt eine beinahe tödliche Verletzung zugezogen hatte.

Später erwarb sich Felix eine hohe Stellung als Schutzzanger bei der Elite-Stadtschutzeinheit von Pacific City.

Jahre später überraschten er und seine Ranger auf einer Routinepatrouille eine Bande Synthi-Punker bei einem bewaffneten Überfall auf einen Laden. In der darauffolgenden Auseinandersetzung wurde der Ladenbesitzer getötet. Fly wurde aufgrund eines Verstoßes gegen eine völlig veraltete Stadtverordnung dafür verantwortlich gemacht und unehrenhaft aus dem Rangerdienst entlassen. Er faßte daraufhin den Entschluß, die Einhaltung der Stadtgesetze nach eigenem Stil in die Hand zu nehmen - indem er Ungerechtigkeiten bekämpfte, die sich außerhalb des Gesetzbereiches zutragen.

GEBÄUDEÜBERWACHUNGSBERICHTE

Uns liegen nur sehr unzureichende Informationen über den Atombenderturm vor. Das Gebäude wurde mit einer Hi-Tech-Hochsicherheitsanlage ausgerüstet. Unseren Überwachungsagenten und Droiden ist es nur in geringem Maße gelungen, diese Sicherheitsanlagen zu durchdringen. Die folgenden Digitalfotos sollten dir eine Vorstellung davon geben, was du im Innern des Turms zu erwarten hast.



WIE DU DICH FORTBEWEGST

Bist du erst einmal erfolgreich in den Turm eingedrungen, dann mußt du **SCHNELL** handeln! Durchsuche **JEDEN WINKEL**! Benutze deinen Verstand, wir haben schließlich genug für deine Hirnzellen bezahlt! Sammle alles auf, was du finden kannst, und verwende es zu deinem Nutzen. Du befindest dich auf unbekanntem Territorium, und wir werden dir leider keine Unterstützung schicken können. **LAUFE**, **SCHLAGE SALTOS**, benutze die **AUFZÜGE** und das **EINSCHIENENBAHNNETZ** (es kostet nichts!).

LAUFEN

Drücke den Controller **LINKS/RECHTS**, um zu laufen.

SALTO

Drücke den Joystick-Feuerknopf oder die rechte **SHIFT**-Taste, um über Spalten und kleine Objekte einen Salto zu schlagen.

AUFZÜGE

Mit dem Controller **OBEN/UNTEN** läßt du die Aufzüge nach oben und unten fahren.

EINSCHIENENBAHN

Das Gebäude verfügt über eine Einschienenbahn. Du kannst die langen Korridore auf diese Weise viel schneller hinter dich bringen. Warte einfach auf einen dieser Einschienenwagen, und spring hinauf.

OBJEKTE SUCHEN

Durchsuche jeden Winkel (keine Sorge, wir haben einen Durchsuchungsbefehl!). Stell dich vor das gewünschte Objekt, und drücke die Pfeiltasten oder den Joystick **Oben/Unten**. Die Zeit, die bei deiner Suche vergeht, wird auf dem Bildschirm gezeigt.

POWER-UPS

Mache dir jeden Gegenstand zunutze, den du im Gebäude findest. Du kannst jedoch immer nur drei Power-Ups bei dir tragen.

Drücke die Leertaste, um das gewählte Power-Up zu aktivieren.

Hast du mehr als ein Power-Up, dann tritt deine Wahl mit Hilfe der Löschtaste (nach links) oder der **HELP**-Taste (nach rechts).

Es folgt eine Liste der Power-Ups (die ehemalige Agenten vor ihrer Beerdigung gefunden haben), auf die du während deiner Durchsuchung im Turm finden kannst:



Betäubungsgranaten

Können geworfen werden, und explodieren nach dem Aufprall. Die Granate fliegt in einem Bogen. Sei aber vorsichtig! Je länger du die Power-Up-Taste gedrückt hältst, desto steiler wird dieser Bogen!



Nadelgewehr

Ein Gewehr, das eine Wolkensalve tödlicher Nadeln abfeuert. Wir glauben, es stellt sogar die hochgeschätzte Roboterbewaffnung in den Schatten!



Powermagneten

Zieh damit Aufzüge zu dir, die zwischen zwei Etagen steckengeblieben sind.



Deckmantelvorrichtung

Macht dich gegenüber Robotern eine kurze Zeitlang unsichtbar. Du hast also die Gelegenheit, deine Durchsuchung fortzuführen, ohne von ihnen angegriffen zu werden.



Holo-Tarnung

Damit kannst du dich als Roboter tarnen und ungeschoren an ihnen vorbeigehen. Springen oder geheimnisvolle Ecken durchsuchen kannst du währenddessen aber nicht.



Universelle Plattform-Rückstellvorrichtung

Bringt alle Aufzüge eines Raums in die Anfangsposition zurück.



Jet-Pack

Benutze den Controller, um in die gewünschte Richtung zu fliegen (paß aber auf, du hast nur einen begrenzten Treibstoffvorrat!) Schieße auf fliegende Roboter, indem du den Feuerknopf oder die rechte **SHIFT**-Taste drückst.

Auf die folgenden zusätzlichen Power-Ups könntest du bei deiner Durchsuchung ebenfalls stoßen, doch haben wir keine visuellen Beweise für ihre Existenz:

Powersuche

Damit kannst du ein Objekt schneller überprüfen.

Automatische Lösung

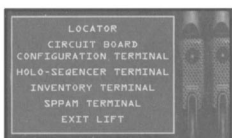
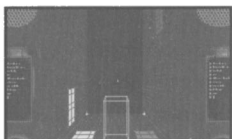
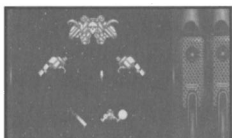
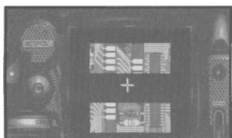
Löst automatisch jegliche Schaltplattenkonfigurationen.

COMPUTERNETZWERKTERMINALS

Die Geheimdienstabteilung berichtet, daß es im Gebäude einige Computernetzwerkterminals gibt. Verhöre von Installationsingenieuren haben ihre Verwendung offenbart.

BEDIENUNGSABLAUF

1. Stell dich vor das Terminal.
2. Drücke die Pfeiltasten OBEN/UNTEN oder den Joystick OBEN/UNTEN.
3. Drücke die Return-Taste, um ein Terminal zu verlassen.



TERMINALTYPEN

Schaltplattenkonfiguration

Überwachungsagenten glauben, daß dies DER SCHLÜSSEL ist, mit dem man andere Bereiche des Gebäudes erreichen kann.

Synchro-Punkpatrouille: Außerirdische Bedrohung (SPPAM)

Atombender Games Inc

Verlege mit Hilfe des Controllers deinen Stützpunkt nach links oder rechts, oben oder unten. Vernichte alle Außerirdischen (Feuerknopf/Rechte SHIFT-Taste). Du hast aber nur ein Leben! Sei also vorsichtig!

Holo-Sequencer

Hör dir eine Reihe von Tönen an. Bei jedem Ton leuchtet ein holografischer Gitterabschnitt auf. Wiederhole diese Tonfolge, indem du den Controller auf den entsprechenden Abschnitt ziehst und den Feuerknopf oder die rechte SHIFT-Taste drückst. Du wirst daraufhin den gewünschten Ton hören.

Lokalisierer

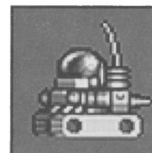
Zeigt die Lage der Terminals und Ausgangsaufzüge an.

Inventar

Zeigt die gefundenen Power-Ups an. Benutze die Pfeiltasten oder den Joystick zum Markieren, die HELP-Taste und die Löschtaste zum Scrollen und die rechte SHIFT-Taste oder den Feuerknopf zum Auswählen.

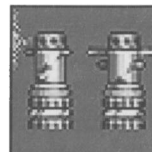
DIE ROBOTER

Im Turm wimmelt es nur so von Robotern. Sie werden alles tun, um dich daran zu hindern, Atombender zu erreichen. Jeder dieser Roboter hat bestimmte Fähigkeiten und besondere Merkmale, doch eines haben sie alle gemeinsam: Jeglicher Kontakt mit ihnen bedeutet deinen sicheren Tod! Unsere Informationen sind noch sehr unzureichend und möglicherweise sogar veraltet. Über die neuesten fliegenden Modelle wissen wir leider überhaupt nichts.



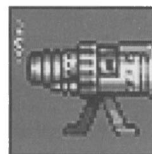
Der Droide der Dunkelheit

Dieses Wesen macht die Gegend unsicher, indem es überall Minen legt. Meide den Droiden und seine Minen!



Aufzugbewohner

ABs verbringen ihre Zeit damit, in Aufzügen hoch- und runterzufahren. Sie werden sich dir nach Möglichkeit immer in den Weg stellen!



Statische Maschinengewehrposten

Hierbei handelt es sich um riesige Maschinengewehre auf Dreifüßen, die jede Bewegung wahrnehmen. Sie können sich um 360 Grad drehen und feuern! Sie wenden sich jeder wahrgenommenen Bewegung zu und feuern zwei kontrollierte Salven tödlicher Kugeln.



Nord- und südmagnetische Roboter

Magnetische Roboter, die sich gegenseitig anziehen und Paare bilden. Haben sich zwei Roboter gefunden, dann drehen beide um und gehen wieder ihren ursprünglichen Weg.



Wartungsdroiden

Klein und gewandt. Uns liegen keinerlei Informationen dazu vor, wie diese Droiden zerstört oder abgelenkt werden können.

EINSATZBESPRECHUNG

Am Ende jeder Mission erfolgt eine Einsatzbesprechung.

MELDUNG BEENDET. MELDUNG BEENDET. MELDUNG BEENDET.

MITARBEITER

DAS TEAM

Paul Dunning
Paul Ayliffe
Seth "Axl" Walker
Scott Johnson
Allan Holloway
Drew Northcott
John Reitze
Mick McCallion
Robert Dorney

DAS PROJEKT

Stephen Hand
Stuart Whyte
Andy Hieke

MUSIK/SOUNDEFFEKTE

Alistair Brimble

PACKUNGS- & HANDBUCHDESIGN SOWIE LAYOUT

Sarah Warburton

DOKUMENTATION & HANDBUCH

Alkis Alkiviades

DAS ARCHIV

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Besten Dank an EPYX für die Genehmigung, das ursprüngliche "Impossible Mission" verwenden zu dürfen.

SPIELHINTERGRUND

Dringe in die Räume und Tunnel von Elvins unterirdischer Festung ein. Meide seine Roboter, und kompiliere ein geheimes Paßwort, um den Hauptkontrollraum betreten zu können. Deaktiviere die Raketenkontrollanlage, bevor die Abschußsequenz vollendet ist, und rette die Erde vor der totalen Vernichtung!

IM AUFZUG/IN DEN KORRIDOREN

Joystick oder Pfeiltasten OBEN/UNTEN

Joystick oder Pfeiltasten LINKS/RECHTS

Während einer Bewegung Feuerknopf
oder rechte SHIFT-Taste drücken

Im Stillstand Feuerknopf oder rechte

SHIFT-Taste drücken

Aufzug hoch/runter

Bewegung nach links/rechts

Salto

Schalttafel aktivieren

In den Räumen

Feuerknopf oder

rechte SHIFT-Taste

Joystick/Pfeiltasten OBEN/UNTEN

Joystick/Pfeiltasten OBEN/UNTEN

Springen

Objekt untersuchen (wenn genau davor)

Terminal benutzen (wenn genau davor)

Computer-Terminal

Joystick/Pfeiltasten OBEN/UNTEN

Funktion wählen

Feuerknopf oder

rechte SHIFT-Taste

Funktion aktivieren

Was die Bilder bedeuten...

- Ein schlafender Roboter

Hierbei handelt es sich um den *SCHLUMMER-CODE (SNOOZE CODE)*. Deaktiviere die Roboter in einem Raum vorübergehend, indem du das Terminal benutzt.

- Aufzugplattform mit Pfeil

Hiermit kannst du jeden Aufzug an seine ursprüngliche Stelle zurück versetzen.

- Puzzleteil

Hierbei handelt es sich um einen Teil des Paßwortes, das du benötigst, um in Elvins Kontrollraum zu kommen. Die Teile werden im Taschencomputer aufbewahrt.

Hinweise zur Lösung von Puzzles

- Einige Teile sind verkehrt herum oder liegen mit der Oberseite nach unten (oder beides). Dreh sie um.
- Die Teile müssen alle dieselbe Farbe haben. Ändere die Farbe mit Hilfe des Icons.
- Vollendete Puzzles sehen wie Rechtecke mit kleinen Löchern (Lochkarte) aus.
- Jedes Puzzle setzt sich aus VIER Teilen zusammen, und das Spiel enthält NEUN dieser Puzzles. Jedesmal, wenn du ein Puzzle vollendet hast, erscheint unten auf dem Bildschirm des Taschencomputers ein Buchstabe von Elvins Paßwort.
- Hast du alle NEUN Buchstaben, dann kannst du die Kontrollraumtür öffnen und die **WELT RETTEN!**

Taschencomputersteuerung

Joystick oder Pfeiltasten

Feuerknopf/rechte SHIFT-Taste

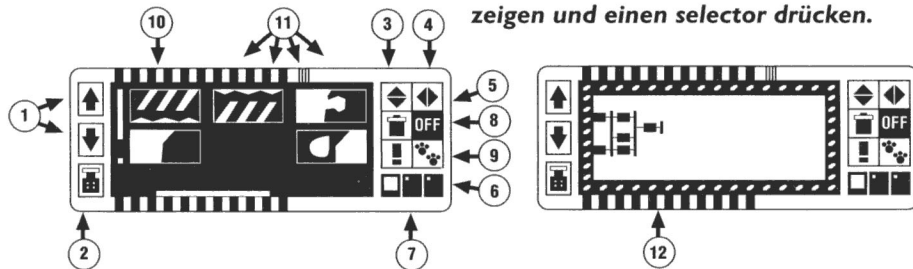
Feuerknopf/rechte SHIFT-Taste

"Handschuh" über die Schalttafel-Icons ziehen

Icon wählen oder Puzzleteil aufnehmen

Puzzleteil in gewählte Position fallen lassen

Mit dem "Handschuh" auf diese Icons zeigen und einen selector drücken.



1. PFEILE OBEN/UNTEN Durch deine aufgesammelten Puzzleteile scrollen

2. TELEFON Hauptcomputer per Telefonat um Hilfe bitten (Zeitverlust von 2 Minuten)

- Überprüfe, ob du genügend Puzzleteile hast, um ein Puzzle zu vollenden.

- Berichtige die Position der zwei Puzzleteile auf dem Display im linken Fenster. Ein Häkchen bedeutet, es ist korrekt.

- Legst du auf, dann wird die Verbindung abgebrochen.

3. OBEN-/UNTEN-ICON Dreht das entsprechende Puzzleteil in vertikaler Richtung

4. LINKS-/RECHTS-ICON Dreht

das entsprechende Puzzleteil in horizontaler Richtung

5. MÜLLEIMER Gewähltes Puzzleteil wegwerfen

6. STORNO Letzte Puzzleänderung rückgängig machen

7. FARBEN-ICONS Farbe des gewählten Puzzleteils ändern

8. "OFF"-ICON Schaltet Taschencomputer aus

9. PFÖTCHEN-ICON Pause

10. Zwei Bereiche, in denen die aufgesammelten Teile gezeigt werden

11. Vier Arbeitsbereiche

12. Karte, auf der das erforschte Gebiet gezeigt wird

Die Code-Räume

In Elvins Festung gibt es zwei Code-Räume. Hier kannst du SCHLUMMER- und AUFGUGRÜCKSTELLUNGS-Icons finden. Gehe zur Konsole, und drücke die Pfeilknöpfe oder den Joystick OBEN/UNTEN. Daraufhin leuchtet auf dem Gitter eine Reihe von Quadraten auf, wobei jedes von einem bestimmten Ton begleitet wird. Benutze den Handschuh, und berühre damit jedes der Quadrate in aufsteigender Reihenfolge (vom tiefsten Ton bis hin zum höchsten).

Ist die Reihenfolge korrekt, dann blinkt das Gitter auf, und du erhältst ein SCHLUMMER- oder ein AUFGUGRÜCKSTELLUNGS-Icon. Das Spiel kann jederzeit abgebrochen werden, indem du mit dem "Handschuh" die orange Leiste berührst.

Gescheiterter Einstatz

Der Spieler stirbt, sobald es 6 Uhr geschlagen hat und die Rakete abgeschossen wurde. Fällst du von einer Plattform oder einem Raum herunter, dann werden dir 10 Minuten abgezogen!

ENDE DES ARCHIVS

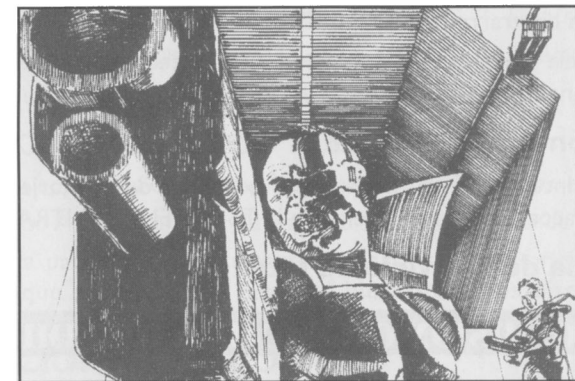
MANUAL PARA EL COMMODORE AMIGA A1200 Y A500

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

© 1994 MicroProse Ltd

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol, BS17 6AY



Producido por MicroProse Ltd. con licencia de Epyx.

Todos los derechos de autor de los elementos de Impossible Mission pertenecen a Epyx.

Esta documentación junto con el manual y el disco flexible tienen copyright. El dueño de este producto puede utilizarlo únicamente para uso personal. Con excepción de las copias de seguridad de los discos para uso personal, no está permitido el transferir, copiar, dar o vender parte alguna del manual o de la información contenida en los discos, ni transmitirla en forma alguna o a través de ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, en fotocopia o grabación, sin el permiso previo del editor. Todo aquel, que reproduzca cualquier parte de este programa en cualquier medio de comunicación, y sea cual sea el motivo, serán culpables de violación de los derechos de autor y por tanto sujetos a responsabilidad civil a discreción del titular del copyright.

MICRO PROSE

ARCHIVO DE AGENTES ESPECIALES

INSTRUCCIONES DE LA MISION - ULTRASECRETO

Agentes Disponibles: Tasha - Macro-gimnasta
Félix Fly - Agente Antidisturbios
RAM 2 - Robot Renegado

- CONFIDENCIAL -

¡ALARMA: AMENAZA DE ALTO RIESGO!

Objetivo Primordial de la Misión: tu misión (si decides llevarla a cabo) consiste en introducirte en la Torre de seguridad de Elvin Atombender y evitar (a toda costa) que cierna su amenaza robótica sobre el mundo.

¡Es una carrera contrarreloj, NO PIERDAS EL TIEMPO!

En tu ruta hacia los pisos altos tendrás que vértelas con diversos tipos de robots guardianes.

Información suplementaria

El Servicio de Inteligencia (IS) confirma la existencia de una tarjeta de circuito eléctrico para acceder a otros niveles de la Torre. ¡ENCUENTRALA!

Advertencia del Servicio de Inteligencia

¡PELIGRO! MISION CALIFICADA COMO IMPOSIBLE

¿ACEPTAS LA MISION? [SI/NO]

MISION EXTRA

Impossible Mission 2025 - The Special Edition incluye una versión completa del clásico original *Impossible Mission*! Búscala. (Para una guía específica de la misión, ver el final de este documento).

INFORME TECNICO PARA LOS AGENTES

Este manual es para los ordenadores A1200, A4000 y A500, A600. Los discos deben ser los apropiados para el ordenador que usted tenga (ver la etiqueta de la caja).

Requisitos del ordenador

Un Commodore Amiga A1200, A4000 con un mínimo de 2 Mb de memoria RAM.

o

Un Commodore Amiga A500, A600 con un mínimo de 1 Mb de memoria RAM.

Controles

Se puede jugar con:

- El teclado Teclas de flechas izquierda/derecha = Controlador
 Tecla derecha mayúsculas (SHIFT) = Selector
- Un joystick Joystick izquierda/derecha = Controlador
(recomendado) Botón de disparo del joystick = Selector
- El ratón se puede utilizar durante la selección de idioma.

INSTALACION EN DISCO FLEXIBLE

Se recomienda copiar los dos discos (A y B) antes de comenzar el juego.

- Inserte el disco A con el original de *Impossible Mission* y encienda el ordenador.

Aparecerá una pantalla que le permite copiar los discos originales. Siga las indicaciones que aparezcan en pantalla. Necesitará dos discos en blanco formateados.

INSTALACION EN DISCO DURO

- Encienda el ordenador e inserte el disco B.
- Abra este disco y pulse dos veces sobre el icono "INSTALL".
- Siga las indicaciones que aparezcan en pantalla.

En el disco duro se creará un "cajón" que contiene todos los ficheros necesarios.

COMO CARGAR DESDE DISCOS FLEXIBLES

- Coloque su copia del disco A en la unidad interna y encienda el ordenador.
- Entonces quedará cargado el programa. Siga las indicaciones en pantalla.

COMO CARGAR DESDE UN DISCO DURO

- Arranque su disco duro de forma habitual. Abra el "cajón" y pulse dos veces en el icono "Game".

PROTECCION CONTRA COPIA

Cuando el juego comience, tendrá que teclear un número que hay al pie de una de las páginas del manual.

DIFICULTADES DE FUNCIONAMIENTO Y PROBLEMAS DE CARGA

Las notas más recientes sobre este programa se encuentran en un fichero del disco B, llamado "READ.ME".

En la mayoría de los casos un problema al cargar se debe a un procedimiento de carga incorrecto o a un fallo en el hardware.

- Asegúrese de que ha seguido correctamente las instrucciones de carga.
- Intente cargar el juego en otro ordenador.

También puede ocurrir que un virus haya sido transferido desde otro elemento de software a su hardware. Las copias pirata son un foco muy corriente de virus. Siempre merece la pena utilizar el software original.

En el caso improbable de que el software sea defectuoso, sírvase devolver el paquete completo, junto con el recibo, al **lugar de compra**. MicroProse lamenta no poder reemplazar los productos que no se han comprado directamente a la compañía.

Si tiene algún problema, o necesita ayuda cuando esté ejecutando el juego, llame al siguiente teléfono

- UK 0454 329510, laborables de las 14.00 a las 17.00 horas.

Tenga lápiz y papel a mano cuando llame.

PRELIMINARES DE LA OPERACION

CONTROLES

- El teclado Teclas de flechas izquierda/derecha = Controlador
 Tecla derecha mayúsculas (SHIFT) = Selector
- Un joystick Joystick izquierda/derecha = Controlador
(recomendado) Botón de disparo del joystick = Selector
- Elige un nivel de dificultad para tu misión con el controlador. Pulsa el botón de disparo o la tecla derecha de mayúsculas para seleccionar entre:

NORMAL

DIFICIL

• Probar los efectos de sonido:

Mueve el controlador hacia la IZQUIERDA/DERECHA para ir pasando los efectos de sonido disponibles. Pulsa el selector para escuchar el que quieras.

• Probar la Música:

Mueve el controlador hacia la IZQUIERDA/DERECHA para ir pasando la música. Pulsa el selector para escuchar la que quieras.

- Escoge GAME START (COMENZAR EL JUEGO). Pulsa el selector para que te lleve a la pantalla de selección de personajes.

• Seleccionar un Personaje

Mueve el controlador hacia la IZQUIERDA/DERECHA para escoger uno de los tres personajes de *Impossible Mission - 2025*. Pulsa el selector para ver el PERFIL del personaje.

La siguiente opción es JUEGAS CON ESTE PERSONAJE ¿SI/NO?

Mueve el controlador hacia la IZQUIERDA/DERECHA para seleccionar SI o NO. Luego pulsa el selector.

Eligiendo SI te trasladas al Juego Principal.

CONTROLES DE LA MISION

En el ascensor

Tecla de la flecha hacia arriba	Joystick arriba	Subir el ascensor
Tecla de la flecha hacia abajo	Joystick abajo	Bajar el ascensor

En el nivel

Tecla de flecha izquierda	Joystick izquierda	Mover al personaje a la izquierda
Tecla de flecha derecha	Joystick derecha	Mover al personaje a la derecha
Tecla de flecha arriba abajo	Joystick arriba o abajo	Investigar
Tecla derecha de mayúsculas	Botón de disparo	Salto mortal
Tecla "delete" (izda), tecla de ayuda (derecha)		Ir pasando por los reforzadores de energía.
Barra espaciadora		Activar reforzador de energía
Tecla "return"		Detenerse/Continuar
Tecla "Esc"		Abandoner el juego

EXPEDIENTES DE LOS AGENTES ESPECIALES



Nombre:	Tasha
Número:	XA4553HJ
Edad:	21
Estatura:	1,80m
Peso:	83,92 kgs
Habilidad Especial:	Macro Gimnasta Internacional

HISTORIAL

Natassia Tambor se licenció por la Universidad de la República de Moscú en el año 2023, siendo la mujer más joven que realizó un Doctorado en Cibernética Aplicada. Tasha (como prefería que la llamaran) dejó a un lado una prometedora carrera científica para dedicarse a su gran pasión: la gimnasia. Se convirtió en una gran figura de la Macro-Gimnasia, un deporte del siglo 21 en el que atletas perfeccionados por medios cibernéticos compiten ante millones de televidentes y reciben cuantiosos premios en metálico. Tasha logró evitar lo ocurrido a muchos otros bien conocidos macro-gimnastas de hoy en día: seres transformados en una horrenda combinación humano-mecánica. Tasha no perdió jamás su apariencia orgánica, gracias al tejido de hilos fibrosos secretamente implantado en su sistema nervioso por inducción electrónica, que le proporcionaron una fuerza, habilidad y agilidad colosales.



Nombre:	RAM 2
Número:	XR2297GF
Edad:	2,1
Estatura:	2,2m
Peso:	890,9 kgs
Ocupación:	Operaciones Especiales

HISTORIAL

Elvin Enterprises diseño y construyó para la *Pacific Alliance* la serie de robots SORIU, que se concibieron como fuerza avanzada al servicio de la política de control estratégico de la Alianza. Fabricados con una aleación extraordinaria capaz de adquirir forma sólida o líquida según las señales electrónicas recibidas, los robots siguen siendo la espina dorsal de la Fuerza Autómata para la Defensa de la Alianza (ADF).

Sólo llegaron a construirse dos unidades RAM (Reconocimiento - 'Recon' para abreviar- y Mediación), con el objeto de utilizarlos como negociadores en situaciones diplomáticas críticas. Se pretendía equiparlos con armamento suficiente para dirigir enfrentamientos de fuego cruzado. Pero RAM 1 resultó destruido cuando el desquiciado Elvin decidió probar su eficacia como escudo protector contra una explosión de fusión. RAM 2 se resintió de la pérdida de su gemelo y emprendió una 'venganza robótica' contra el perverso genio tecnócrata.



Nombre: Félix Fly
 Número: XDI153KL
 Edad: 32
 Estatura: 1,91m
 Peso: 95,45 kgs
 Ocupación: Ex-Riot Ranger

HISTORIAL

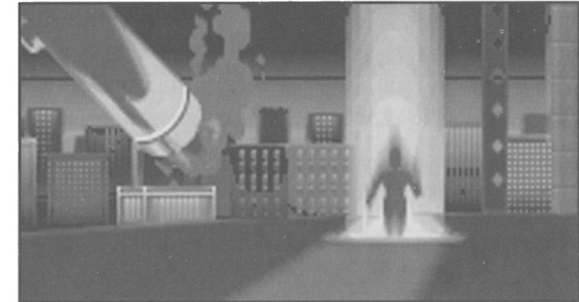
Tras graduarse con el número uno de su promoción en la Academia Militar de la *Pacific Alliance*, Félix Fly desarrolló una breve pero gloriosa carrera con los legendarios *Nova Tigers*, el VIII Escuadrón del Cuerpo de la Marina Orbital. Sus hazañas en conflictos imprevistos le elevaron a la categoría de héroe nacional. Las gravísimas heridas sufridas en el Conflicto de Algarski le obligaron a retirarse con honores especiales.

Le fue asignado un puesto importante con los *Riot Rangers*, la Brigada de Elite Antidisturbios, en Pacific City.

Años más tarde, durante una patrulla rutinaria con los Rangers, la unidad sorprendió a una banda de Synthi-Punx en el transcurso de un robo a mano armada en una tienda. En el enfrentamiento resultó muerto el dependiente, hecho del que se responsabilizó a Fly (por contravenir una ordenanza municipal anticuada) y fue expulsado de los Rangers. Pero él continuó con la defensa de la justicia a su manera: encargándose de los crímenes que escapaban al brazo de la ley.

INSPECCION DEL EDIFICIO

Se dispone de muy poca información fehaciente relativa a la Torre Atombender. El edificio está protegido con extremas medidas de seguridad. Nuestros agentes y androides 'Recon' han conseguido entrar pero sin llegar muy lejos. Las fotos digitalizadas que aparecen a continuación te permitirán hacerte una composición de lugar:



EL AVANCE

¡Una vez dentro tienes que moverte RAPIDO! Examínalo TODO. Utiliza tu ingenio (¡el precio que pagamos bien lo merece!). Coge y utiliza cuanto puedas. No olvides que te encuentras en territorio extraño, y no esperes que entremos a cubrirtte. CORRE, DA SALTOS MORTALES, usa ASCENSORES y el sistema MONO-RAIL (es gratis).

CORRER

Corre a derecha e izquierda empleando el controlador.

DAR SALTOS MORTALES

Utiliza el botón de disparo del joystick o la tecla derecha de mayúsculas para sortear brechas o pequeños objetos con un salto mortal.

ASCENSORES/MONTACARGAS

Acciona los ascensores/montacargas pulsando arriba/abajo en el controlador.

MONO-RAIL

El edificio tiene un sistema de mono-rail que se utiliza para recorrer los largos pasillos a gran velocidad. Espera a que llegue el vagón y monta de un salto.

EXAMEN DE OBJETOS

Examina todo lo que encuentres (tienes autorización, no te preocupes). Sitúate frente al objeto y pulsa las teclas con las flechas hacia arriba/abajo o la parte superior/inferior del joystick. El tiempo empleado en el registro aparecerá en pantalla.

REFORZADORES DE ENERGIA

Utiliza tus hallazgos en el edificio siempre que consideres que puedan ser de ayuda en la misión. Puedes llevar contigo TRES reforzadores de energía al mismo tiempo.

Pulsa la barra espaciadora para activar un reforzador de energía seleccionado.

Si tienes más de un reforzador de energía, elige el que te interese pulsando la tecla "delete" (ir pasando hacia la izquierda) o la tecla de ayuda (ir pasando hacia la derecha).

A continuación se detalla una selección de reforzadores de energía presentes en la Torre (algunos de nuestros ex-agentes los encontraron y recuperaron antes de que quedaran enterrados).



Granadas letárgicas

Estallan al hacer impacto. La granada describe una trayectoria arqueada; cuanto más tiempo aprietes el botón correspondiente, más pronunciado será el arco. ¡Es peligroso usarlas con dedos pegajosos!



Pistola de agujas

Esta pistola dispara ráfagas de agujas letales. Se cree que puede destrozar el poderoso blindaje robótico.



Imanes

Sirven para atraer ascensores parados en otros niveles.



Mecanismo encubridor

Te hace invisible a los robots por un rato y puedes examinar objetos sin que te ataquen.



Holodisfraz

Para hacerte pasar por robot y escabullirte entre ellos. Pero disfrazado no podrás saltar ni examinar objetos.



Mecanismo de ajuste general

Todos los ascensores de una sala vuelven a sus posiciones iniciales.



Propulsores

Vuela (¡pero con combustible limitado!) en todas las direcciones posibles utilizando el controlador. Pulsando el botón de disparo o la tecla derecha de mayúsculas, puedes disparar contra los robots voladores.

Cabe la posibilidad de encontrar los siguientes reforzadores de energía, pero no hay prueba visual de su existencia:

Ultra-Examen

Para examinar objetos a gran velocidad.

Auto-Solución

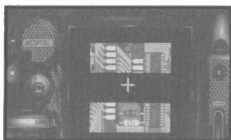
Para descifrar configuraciones de circuito automáticamente.

TERMINALES DE RED INFORMATICA

El Servicio de Inteligencia sabe positivamente que en el edificio existe una serie de terminales de red informática. Los interrogatorios a los ingenieros de instalación han revelado sus mecanismos:

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

1. Sitúate frente al terminal.
2. Pulsa las teclas con las flechas hacia arriba/abajo o el joystick arriba/abajo.
3. Pulsa "return" para salir de los terminales.

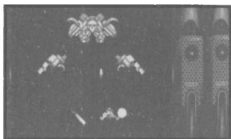


TIPOS DE TERMINAL

Configuración de Circuito

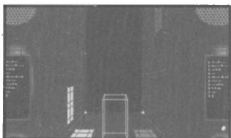
En opinión de los Agentes Recon, ésta es LA CLAVE de acceso a diversas partes del edificio.

Syncro Punk Patrol: Amenaza Alienígena (SPPAM)



Atombender Games Inc

Mueve tu pistola a arriba o abajo con el controlador. Acaba con todos los alienígenas (Botón de disparo/Tecla derecha de mayúsculas). ¡Sólo tienes una vida, no la desperdicies!



Holosecuenciador

Escucha una variedad de tonos, cada uno de los cuales enciende una sección del panel holográfico. Repite la secuencia en el mismo orden colocando el controlador y pulsando el botón de disparo o la tecla derecha de mayúsculas. Entonces podrás escuchar un tono.



Localizador

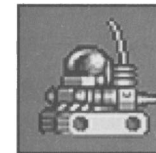
Muestra la posición de terminales y ascensores de salida.

Inventario

Muestra los reforzadores de energía encontrados. Utiliza las teclas de flechas o el joystick para destacar. Con las teclas "Help" y "Del" puedes pasar de una opción a otra y para seleccionar una de ellas, utiliza la tecla de mayúsculas de la derecha (SHIFT) o el botón de disparo.

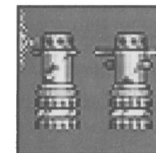
LOS ROBOTS

La Torre está infestada de robots cuya misión es impedir que llegues hasta Atombender. Cada robot posee atributos especiales, pero todos son igualmente mortíferos. Nuestra información sobre los robots es escasa y tal vez desfasada. No sabemos nada sobre los últimos modelos voladores.



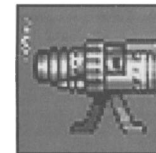
El androide nocturno

Va esparciendo minas a su paso. Evita entrar en contacto con él o con sus minas.



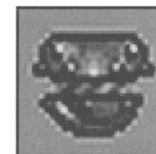
Inquilinos de ascensor

Pasan el tiempo subiendo y bajando en los ascensores. Entorpecerán tu avance.



Puestos de Ametralladoras

Desde sus trípodes, estas grandes ametralladoras detectan cualquier movimiento. Dotadas de movimiento giratorio, disparan en todas direcciones: se vuelven contra todo objeto móvil y disparan dos ráfagas de fuego mortal.



Robots Magneticos Norte y Sur

Estos robots magnéticos se mueven por los niveles en parejas que se atraen mutuamente. En cuanto se reúnen, giran y regresan por donde han venido.



Androides de Mantenimiento

Pequeños y ligeros. No sabemos cómo destruirlos o desviarlos.

EL PARTE DE LA MISION

Al final de cada misión se realizará un breve informe de tu actuación.

FIN DEL MENSAJE. FIN DEL MENSAJE. FIN DEL MENSAJE.

FICHA TECNICA

EL EQUIPO

Paul Dunning
Paul Ayliffe
Seth "Axl" Walker
Scott Johnson
Allan Holloway
Drew Northcott
John Reitze
Mick McCallion
Robert Dorney
EL PROYECTO
Stephen Hand

Stuart Whyte

Andy Hieke

MUSICA/EFEITOS DE SONIDO

Alistair Brimble

DISEÑO Y COMPOSICION DEL PAQUETE Y DEL MANUAL

Sarah Warburton

EDITOR DE LA DOCUMENTACION Y DEL MANUAL

Alkis Alkiviades

EL ARCHIVO

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Nuestro agradecimiento a EPYX por permitirnos utilizar el original de Impossible Mission.

DESCRIPCION DEL JUEGO

Penetra en las salas y túneles del reducto subterráneo de Elvin. Esquiva a sus robots y compón una contraseña secreta para acceder a la sala de mandos principal e inutilizar el controlador de misiles antes de que pueda desencadenar un lanzamiento que acabaría con la tierra.

En el ascensor/ los pasillos

Joystick o teclas de flechas ARRIBA/ABAJO	Ascensor arriba/abajo
Joystick o teclas de flechas IZQUIERDA/DERECHA	Moverse a izquierda /derecha
Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas (en movimiento)	Salto mortal
Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas (inmóvil)	Activación de panel

En las Salas

Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas Salto

Joystick o teclas de flechas ARRIBA/ABAJO Examen de objeto (estando frente a él)

Joystick o teclas de flechas ARRIBA/ABAJO Uso de terminal (estando frente a él)

Terminal de Ordenador

Joystick o teclas de flechas ARRIBA/ABAJO Seleccionar función

Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas Usar función

Si ves...

- La imagen de un robot dormido:

Se trata de un SOPORIFERO. Utiliza el terminal para desactivar temporalmente los robots de una sala.

- La imagen de una plataforma de ascensor con una flecha:

Sirve para llevar los ascensores a la posición original.

- Pieza de rompecabezas:

Parte de la contraseña de acceso a la sala de mandos de Elvin. La pieza se guardará en el ordenador portátil.

Ideas para resolver rompecabezas

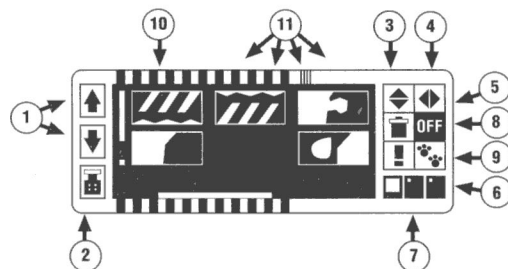
- Algunas piezas están patas arriba y/o boca abajo. Dale la vuelta.
- Las piezas deben ser del mismo color. Cámbialo si es preciso, utilizando el icono correspondiente.
- El rompecabezas completo es como un rectángulo sólido con pequeñas perforaciones (tarjeta perforada de ordenador).
- Cada rompecabezas se compone de CUATRO piezas y en cada juego hay NUEVE rompecabezas. Por cada rompecabezas resuelto aparece una de las letras de la contraseña de Elvin en la parte inferior de la pantalla del ordenador portátil.
- Cuando tengas las NUEVE letras podrás abrir la puerta de la sala de mandos y ¡SALVAR AL MUNDO!

Controles del ordenador portátil

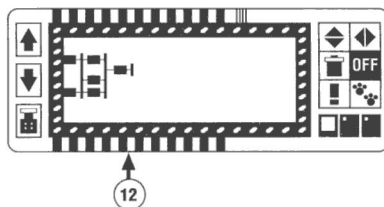
Joystick o teclas de flechas Mueve el 'guante' sobre los iconos del panel

Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas Selecciona iconos o recoge piezas del rompecabezas.

Botón disparo joystick/tecla derecha de mayúsculas Coloca piezas del rompecabezas en la posición deseada.



Apunta a estos iconos con el "guante" y pulsa un selector.



1. FLECHAS ARRIBA/ABAJO

Recorre las piezas del rompecabezas en tu poder.

2. TELEFONO Acceso a ordenador principal para pedir ayuda (se pierden 2 minutos)

- Averigua si tienes piezas suficientes para resolver el puzzle.
- Corrige la orientación de las dos piezas mostradas en la ventana izquierda. Una marca indica si es correcta.
- Al colgar se interrumpe la comunicación.

3. ICONO ARRIBA/ ABAJO Coloca verticalmente la pieza seleccionada.

4. ICONO IZQUIERDA/ DERECHA Coloca horizontal-

mente la pieza seleccionada.

5. CUBO DE BASURA La pieza seleccionada va a la basura.

6. DESHACER Anula el último cambio realizado en el puzzle.

7. ICONOS DE COLOR Cambia el color de las piezas seleccionadas.

8. ICONO 'OFF' Desactiva el ordenador portátil.

9. ICONO 'PAWS' Pausa

10. Dos zonas que muestran las piezas conseguidas.

11. Cuatro zonas de trabajo.

12. Mapa del área explorada.

Salas de Códigos

En la fortaleza de Elvin hay dos salas de códigos donde puedes ganar SOPORIFEROS e INSTALASCENSORES. Dirígete a la consola y pulsa las teclas con las flechas hacia arriba/abajo o el joystick en estas mismas direcciones. Verás una serie de cuadrículas emitiendo destellos sobre el panel, cada una con su propio tono musical. Emplea el guante para tocar las cuadrículas en secuencia ascendente (de la nota más grave a la más aguda).

La secuencia correcta hará brillar el panel y ganarás un SOPORIFERO o un INSTALASCENSOR. Abandona cuando quieras, sólo tienes que tocar la barra naranja con el 'guante'.

Misión fracasada

Un jugador muere cuando el reloj da las 6.00 y se dispara un misil.

Por caerte de plataformas o salas se te penaliza con diez minutos.

FINAL DEL ARCHIVO

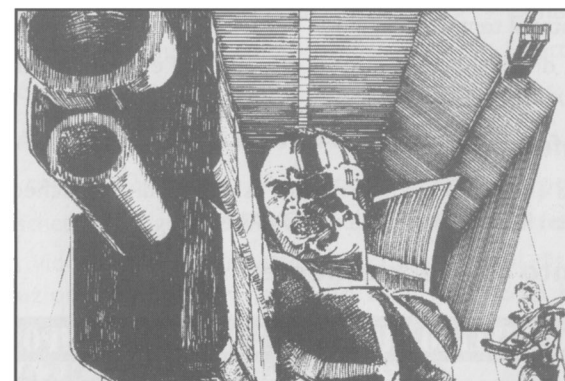
MANUALE PER COMMODORE AMIGA A1200 & A500

IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

© 1994 MicroProse Ltd

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol, BS17 6AY



Prodotto dalla MicroProse Ltd sotto licenza della Epyx.
I diritti e tutto il materiale di Impossible Mission
appartengono alla Epyx.

Questa documentazione, e i dischetti sono protetti dai diritti di autore. Il proprietario di questo prodotto ha il diritto di utilizzarlo ad uso personale. Escluse le copie di riserva dei dischetti per uso personale, nessuno può trasferire, copiare, prestare o vendere parti del manuale o delle informazioni contenute nei dischetti o trasmettere in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, con fotocopie o registrazioni, senza il previo permesso dell'editore. Coloro che riprodurranno una parte del programma, qualsiasi sia il mezzo utilizzato, violeranno la legge sui diritti d'autore e dovranno, a discrezione del proprietario dei diritti d'autore, risponderne personalmente.

MICRO PROSE

ARCHIVIO DEGLI AGENTI SPECIALI

ORDINI DI MISSIONE - TOP SECRET

Agenti disponibili: Tasha: Iper Ginnasta
 Felix Fly: Agente della Polizia Speciale
 RAM 2: Robot Traditore

SEGRETISSIMO

STATO DI EMERGENZA!

Obiettivo finale della missione: La tua missione, sempre che tu decida di accettarla, consiste nel penetrare nella Torre blindata di Elvin Atombender e di impedirgli, a tutti i costi, di sguinzagliare il suo pericolosissimo robot per il mondo.

È una corsa contro il tempo, quindi non **PERDERE NEANCHE UN SECONDO!**

Mentre cerchi di raggiungere i piani più alti dell'edificio, dovrai affrontare diversi tipi di guardie robot.

Ulteriori informazioni

I servizi segreti (IS) hanno confermato l'esistenza di una Scheda-Chiave del circuito negli altri livelli della Torre. **TROVALA!**

Avvertimento dei Servizi Segreti

PERICOLO! LIVELLO DIFFICOLTÀ MISSIONE: IMPOSSIBILE

ACCETTARE LA MISSIONE? [Sì/No]

BONUS MISSIONE

Impossible Mission 2025 - The Special Edition comprende la versione originale dell'*Impossible Mission!* Non fartela scappare! (Consulta la parte finale di questo manuale per la guida specifica della missione).

INFORMAZIONI TECNICHE PER GLI AGENTI

Questo manuale si riferisce all'A1200, A4000 & all'A500, A600. Devi essere in possesso dei dischetti per il tuo computer (vedi l'etichetta della confezione).

Requisiti del computer

Un Commodore Amiga A1200, A4000 con almeno 2Mb di RAM.

o

Un Commodore Amiga A500, A600 con almeno 1Mb di RAM.

Comandi

Il gioco può essere eseguito con:

- la Tastiera - Tasti freccia a sinistra/destra = Controllore
 Tasto MAIUSCOLE destro = Selettore
- un Joystick - Joystick a sinistra/destra = Controllore
 (consigliato) Pulsante fuoco del joystick = Selettore
- il Mouse può essere utilizzato durante la selezione della lingua.

INSTALLAZIONE SUL DISCHETTO

Si consiglia di copiare i 2 dischetti (A & B) prima di giocare il gioco.

- Inserisci il dischetto A originale di *Impossible Mission 2025* e accendi il computer.

Apparirà una videata che ti permetterà di copiare i tuoi dischetti originali. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Avrai bisogno di due dischetti vuoti formattati.

INSTALLAZIONE SUL DISCO FISSO

- Accendi il disco fisso e inserisci il dischetto B
- Apri il dischetto cliccando per due volte sull'icona "INSTALL"
- Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo

Verrà creato un 'cassetto' sul disco fisso in cui saranno contenuti tutti i file necessari.

CARICARE DAI DISCHETTI

- Inserisci una copia del dischetto A nell'unità interna e accendi il computer. Quindi il programma verrà caricato. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

CARICARE DAL DISCO FISSO

- Carica il disco fisso come di regola. Apri il 'cassetto' e clicca per due volte sull'icona "Game" (Gioco).

PROTEZIONE

All'inizio del gioco, ti verrà chiesto di digitare il numero che si trova in fondo a una determinata pagina del manuale.

PROBLEMI OPERATIVI E DI CARICAMENTO

Le ultime informazioni su questo programma sono sul dischetto B in un file chiamato "READ.ME".

Nella maggior parte dei casi i problemi di caricamento dipendono da una procedura di caricamento non corretta o per un difetto dell'hardware.

- Accertati che le istruzioni di caricamento siano state eseguite in modo corretto.
- Prova a caricare il gioco su un altro computer.

Altrimenti sul tuo hardware potrebbe essersi trasferito un virus da un altro software. Le copie pirata sono una fonte incredibile di virus. Vale sempre la pena avere il software originale.

Nel caso improbabile di software difettoso, preghiamo di riportare la confezione completa insieme allo scontrino al proprio **rivenditore**. La MicroProse sostituirà la merce solamente nel caso in cui sia stata acquistata direttamente dall'azienda.

Se avrai qualche problema o avrai bisogno di aiuto quando stai eseguendo il gioco, contatta la Linea di assistenza.

Telefona in:

- GB 0454 329510, dal Lunedì al Venerdì dalle 14.00 alle 17.00.

Tieni a portata di mano carta e penna quando telefoni.

PREPARAZIONE DEGLI AGENTI

COMANDI:

- La Tastiera - Tasti freccia a sinistra/destra = Controllore
Tasto MAIUSCOLE destro = Selettore
- Un Joystick - Joystick a sinistra/destra = Controllore
(consigliato) Pulsante fuoco del joystick = Selettore
- Scegli il Livello di difficoltà della tua missione utilizzando il Controllore e premi il Pulsante del fuoco o il Tasto MAIUSCOLE di destra per scegliere tra:
NORMAL (NORMALE)
HARD (DIFFICILE)

• Prova degli effetti Sonori

Controllore a SINISTRA/DESTRA per scorrere gli Effetti sonori. Premi il selettore per ascoltare il sonoro.

• Prova della musica

Controllore a SINISTRA/DESTRA per scorrere la Musica. Premi il Selettore per ascoltare la musica.

- Scegli GAME START (INIZIO GIOCO). Premi il Selettore per andare sulla Videata di selezione personaggio.

Selezionare un personaggio

Controllore a SINISTRA/DESTRA per scegliere uno dei tre personaggi di *Impossible Mission - 2025*. Premi il Selettore per esaminare i loro PROFILI.

Dopo dovrai decidere se UTILIZZARE QUESTO PERSONAGGIO rispondendo SÌ/NO.

Premi il Controllore SINISTRA/DESTRA per selezionare SÌ o NO. Quindi premi il Selettore.

SÌ ti porterà sulla Videata di gioco principale.

COMANDI DI MISSIONE

Nell'ascensore

Tasto freccia in su	Joystick in su	Fa salire l'ascensore
Tasto freccia in giù	Joystick in giù	Fa scendere l'ascensore

Sul piano

Tasto freccia a sinistra	Joystick a sinistra	Sposta il personaggio a sinistra
Tasto freccia a destra	Joystick a destra	Sposta il personaggio a destra
Tasto freccia in su o in giù	Joystick SU o GIÙ	Cercare
Tasto Maiuscole destro	Fuoco del joystick	Capriola
Tasto Canc. (sinistro), Help (destro)		Scorrere le Cariche di energia
Barra spaziatrice		Attivare Cariche di energia
Tasto invio		Mettere/togliere la pausa
Tasto Esc		Uscire dal gioco

RAPPORTI DEI SERVIZI SEGRETI SUGLI AGENTI SPECIALI



Nome:	Tasha
Numero:	XA4553HJ
Età:	21
Altezza:	1,80 m
Peso:	83,92 Kg
Caratteristiche particolari:	Atleta di fama internazionale della Ginnastica potenziata.

BIOGRAFIA

Natassia Tambor si è laureata all'Università Repubblicana di Mosca nel 2023. È stata la più giovane donna a conseguire il dottorato in Cibernetica applicata. Tasha, come preferisce farsi chiamare, abbandonò la sua promettente carriera nel campo scientifico per dedicarsi anima e corpo al suo vero amore, la ginnastica.

Diventò una stella della nuovo sport del 21° secolo, la Ginnastica Potenziata, dove degli atleti potenziati ciberneticamente competono davanti a milioni di telespettatori per aggiudicarsi dei premi in denaro. Al contrario di molti altri atleti della Ginnasta Potenziata, Tasha non ha assunto l'aspetto orribile di un essere mezzo umano e mezzo macchina. Tasha ha conservato un aspetto umano grazie ai trapianti di Fibre al silicone nel suo sistema nervoso che le hanno permesso di aumentare incredibilmente, attraverso un procedimento elettronico, la sua forza, abilità e agilità.

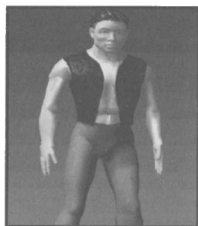


Nome:	RAM 2
Numero:	XR2297GF
Età:	2,1
Altezza:	2,2m
Peso:	890,9Kg
Professione:	Agente speciale

BIOGRAFIA

I robot della serie SORIU furono progettati e costruiti per l'Alleanza Pacifica dalla Elvin Enterprises. Dovevano essere utilizzati come reparto d'assalto per la politica di "controllo delle zone-calde" dell'alleanza. Utilizzando una nuova lega rivoluzionaria che, attraverso impulsi elettronici, può passare dallo stato solido allo stato liquido, i robot sono rimasti un elemento estremamente importante dell'Esercito Automatizzato di Difesa dell'Alleanza (ADF).

Sono state costruite solamente due unità RAM, (Recon And Mediation). Il loro compito era di svolgere trattative in situazioni diplomatiche difficili e di trasportare una potenza di fuoco sufficiente per poter affrontare qualsiasi conflitto a fuoco. Tuttavia, quando il folle genio di Elvin decise di mettere alla prova la capacità di resistenza di RAM 1 contro un'esplosione dovuta alla fusione nucleare, il robot venne distrutto. Alla perdita del suo robot gemello, il RAM 2 giurò vendetta contro il malvagio scienziato.



Nome: Felix Fly
 Numero: XD1153KL
 Età: 32
 Altezza: 1,91m
 Peso: 95,45Kg
 Professione: Agente della Polizia Speciale (in pensione)

BIOGRAFIA

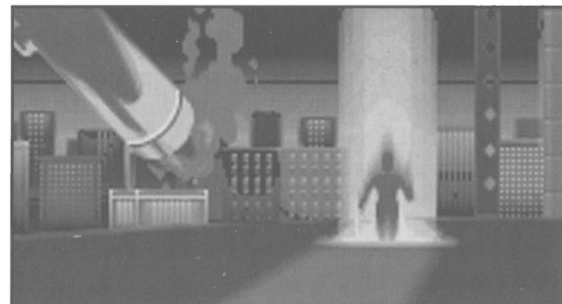
Dopo essersi laureato con lode all'Accademia Militare dell'Alleanza Pacifica, Felix Fly intraprese una breve, ma fortunata, carriera con le leggendarie *Nova Tigers*: l'ottavo Squadrone della Marina orbitale. Diventò un eroe nazionale per le sue ottime prestazioni nelle Guerre Lampo e, a causa di una ferita quasi mortale che si procurò nel Conflitto di Algarski, dovette andare in pensione.

Gli venne affidata la posizione di comando nello Squadrone Scelto di Controllo Urbano della Polizia Speciale della Città Pacifica.

Dopo molti anni, partecipando ad un normale pattugliamento della Polizia Speciale, l'unità si imbattè in una banda di Punk Sintetici che stava cercando di costruire un'AAB in un magazzino. Durante lo scontro a fuoco, il magazziniere rimase ucciso e Fly venne considerato responsabile della sua morte (per aver violato una vecchia legge comunale). Fly venne cacciato dalla Polizia Speciale e decise di iniziare ad applicare la legge a modo suo: arrivare dove la legge non poteva arrivare.

RAPPORTI SULLA SORVEGLIANZA DELL'EDIFICIO

Nei nostri archivi disponiamo di poche informazioni sulla Torre di Atombender. L'edificio possiede un servizio di sicurezza di prim'ordine. I nostri agenti Recon e i Droidi sono riusciti a penetrarlo solo in parte. Le seguenti fotografie digitali ti forniranno un'idea di quello che ti troverai davanti quando ci entrerai:



ISPEZIONARE

Quando sarai dentro l'edificio, dovrai essere molto VELOCE! Esamina TUTTO QUELLO CHE TROVERAI! Usa la tua intelligenza (c'è costata molto cara!). Prendi ed utilizza tutto quello che puoi. Sei in un territorio sconosciuto e non potremo mandarti degli aiuti. CORRI, FAI CAPRIOLE, utilizza gli ASCENSORI e la rete a MONOROTAIE, è gratis!

CORRERE

Corri a sinistra/destra utilizzando il Controllore.

CAPRIOLA

Salta sopra i buchi e sugli oggetti piccoli premendo il Pulsante del fuoco del Joystick o il Tasto MAIUSCOLE destro.

ASCENSORI

Fai andare gli ascensori su/giù utilizzando il Controllore.

LA MONOROTAIA

L'edificio possiede una rete a monorotaie che viene utilizzato per attraversare velocemente i lunghi corridoi. Appena arriverà la vettura per monorotaie saltaci sopra.

ESAMINARE GLI OGGETTI

Esamina accuratamente tutto quello che troverai (non ti preoccupare, abbiamo un Mandato!). Mettiti in piedi davanti agli oggetti e premi i Tasti freccia in su/giù o il Joystick in su/giù. Verrà mostrato il Tempo utilizzato per esaminare l'oggetto.

LE CARICHE DI ENERGIA

Utilizza tutto quello che troverai nell'edificio e che ritieni possa esserti utile nella tua missione. Potrai portare con te TRE Cariche di energia per volta.

Premi la barra spaziatrice per attivare la Carica di energia selezionata.

Se possiedi più di una Carica di energia, scegli quella che desideri selezionare premendo il Tasto Canc. (scorrere verso sinistra) o il Tasto Help (scorrere verso destra).

Ecco una lista delle Cariche di energia che troverai nella Torre (trovati da degli ex-agenti e recuperati prima che fossero sepolti).



Granate Frastornanti

Esplodono all'impacto e si muovono seguendo un percorso ad arco. Più a lungo terrai premuto il Pulsante delle Cariche di energia, più l'arco sarà acuto.



Fucile ad aghi

Un fucile che spara una nube di aghi micidiali. Pensiamo che sia in grado di disintegrare la Corazza del Robot.



Magneti energetici

Attrae verso di te gli ascensori che sono bloccati a degli altri livelli.



Macchina che rende invisibili

Ti rende invisibile ai robot per un breve periodo di tempo, permettendoti di esaminare gli oggetti senza temere di essere attaccato.



Maschera Holo

Ti permette di mascherarti da robot in modo da passare inosservato. Non potrai saltare o esaminare gli oggetti.



Apparecchi di Resettaggio Piattaforme

Riporta gli ascensori di una stanza nelle loro posizioni iniziali.



Zaino-Jet

Ti permette di volare (stai attento perché il carburante è limitato!). Utilizza il Controllore per muoverti nelle varie direzioni. Spara ai robot volanti premendo il Pulsante di fuoco o il Tasto MAIUSCOLE destro.

Le seguenti Cariche di energia potrebbero esistere, ma non siamo mai riusciti a vederle:

Esame Veloce

Permette di esaminare un oggetto più rapidamente.

Soluzione Automatica

Risolve automaticamente le Configurazioni del Circuito a Tessere.

TERMINALI COLLEGATI AL COMPUTER

I Servizi segreti sanno che in varie parti dell'edificio si trovano una serie di Terminali collegati al computer. Interrogando gli Ingegneri abbiamo scoperto come utilizzarli.

PROCEDURA OPERATIVA

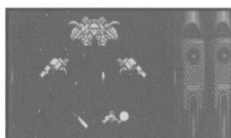
1. Mettiti in piedi davanti al Terminale
2. Premi i Tasti freccia in su/giù o il Joystick in su/giù.
3. Premi Invio per uscire dai terminali.



TIPI DI TERMINALI

Configurazione della Scheda del circuito

Gli Agenti Recon ritengono che sia LA CHIAVE per spostarsi nelle diverse parti dell'edificio.



Pattuglia di Punk Sincronizzati:

Minaccia Aliena (SPPAM)

Atombender Games Inc

Sposta la base del tuo fucile in su in giù, utilizzando il Controllore. Distruggi tutti gli Alieni (Pulsante del fuoco/Tasto MAIUSCOLE destro). Possiedi una "vita", non sprecarla!



Holo-Sequencer

Ascolta la serie di note. Ogni nota farà lampeggiare una sezione della griglia olografica. Ripeti la sequenza in ordine, posizionando il Controllore e premendo il Pulsante del fuoco o il Tasto MAIUSCOLE destro. Sentirai una musica.



Localizzatore

Mostra la posizione dei terminali e degli ascensori per uscire.

Inventario

Mostra le cariche di potenza trovate. Utilizza le frecce direzionali/joystick per evidenziare. I tasti Help e Del per scorrere l'inventario e il tasto delle MAIUSCOLE (SHIFT) destro/Pulsante del fuoco per selezionare.



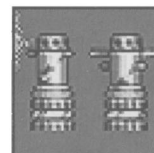
I ROBOT

La Torre è piena di robot che cercheranno di impedirti di raggiungere Atombender. I robot sono tutti diversi tra loro per capacità e caratteristiche, ma hanno tutti un aspetto in comune: ti distruggeranno al benché minimo contatto. Disponiamo di pochissime, e probabilmente datate, informazioni sui robot. Non abbiamo nessuna notizia sui modelli volanti.



Il Droide Della Notte

Si muove in giro depositando qua e là delle mine. Cerca di evitare il contatto con questo droide e con le mine che deposita.



Gli Abitanti Degli Ascensori

Gli abitanti degli ascensori passano il loro tempo andando su e giù con gli ascensori. Ti impediranno di andare avanti.



Le Postazioni Di Mitra Permanenti

Sono degli enormi mitra sensibili ai movimenti situati su dei treppiedi. Possono ruotare e sparare a 360°. Si sposteranno verso un oggetto in movimento e spareranno due scariche comandate micidiali.



I Robot Magnetici Nord e Sud

Sono dei Robot magnetici che si muovono per il livello in coppia attraendosi l'uno con l'altro. Quando saranno uniti, ruoteranno e ritorneranno sul loro vecchio cammino.



I Droidi Sentinella

Piccoli e veloci, non conosciamo un modo per distruggerli o per evitarli.

ISTRUZIONI PER LA MISSIONE

Alla fine di ogni missione verrai istruito per filo e per segno.

FINE DEL MESSAGGIO. FINE DEL MESSAGGIO. FINE DEL MESSAGGIO.

TITOLI

IL TEAM

Paul Dunning
Paul Ayliffe
Seth "Axl" Walker
Scott Johnson
Allan Holloway
Drew Northcott
John Reitze
Mick McCallion
Robert Dorney

IL PROGETTO

Stephen Hand
Stuart Whyte
Andy Hieke

MUSICA/EFFETTI SONORI

Alister Brimble

CONFEZIONE & MANUALE E IMPAGINAZIONE

Sarah Warburton

DOCUMENTAZIONE E MANUALE

Alkis Alkiviades

L'ARCHIVIO

IMPOSSIBLE MISSION - THE ORIGINAL CLASSIC

Si ringrazia particolarmente la EPYX per aver concesso il permesso di utilizzare l'originale Impossible Mission.

FONDALE DI GIOCO

Entra nelle stanze e nei tunnel della fortezza di Elvin. Cerca di evitare i suoi robot e compila la Parola d'ordine segreta per entrare nella Stanza Principale di Comando per disattivare il comando del missile prima che venga lanciato e distrugga il mondo intero.

Nell'Ascensore e nei Corridoi

Joystick o Tasti freccia in SU/GIÙ	Ascensore Su/Giù
Joystick o Tasti freccia a SINISTRA/DESTRA	Spostarsi a Sinistra/Destra
Joystick Fuoco/Tasto MAIUSCOLE destro (in movimento)	Capriola
Joystick Fuoco/Tasto MAIUSCOLE (ferme)	Attivare Pannello

Nelle stanze

Fuoco Joystick/Tasto MAIUSCOLE destro	Saltare
Joystick o Tasti freccia in SU/GIÙ	Esaminare l'Oggetto (quando ti ci trovi di fronte)
Joystick o Tasti freccia in SU/GIÙ	Usare il Terminale (quando ti ci trovi di fronte)

Terminale del computer

Joystick o Tasti freccia in SU/GIÙ	Selezionare funzione
Fuoco del Joystick/Tasto MAIUSCOLE destro	Usare funzione

Se vedrai...

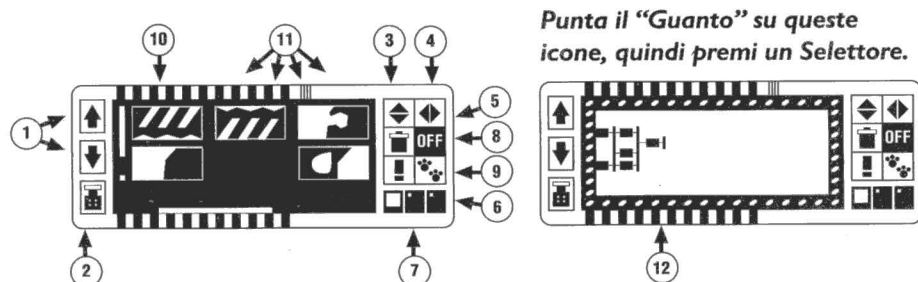
- L'immagine di un robot che dorme
Rappresenta il SONNIFERO. Disattiva temporaneamente i robot in una stanza utilizzando il terminale
- Immagine di una Piattaforma-ascensore con una freccia.
L'ASCENSORE VERRÀ RIPORTATO sulla posizione originaria.
- Tessera del Puzzle
Una parte della Parola d'ordine per la Stanza di Comando di Elvin. Verrà conservata nel computer tascabile.

Consigli per risolvere il puzzle

- Alcune tessere sono capovolte o rovesciate (o ambedue). Girale.
- Le tessere devono essere dello stesso colore. Cambia il colore utilizzando l'apposita icona.
- Quando il puzzle sarà completato, avrà l'aspetto di un rettangolo con alcuni buchi (scheda perforata del computer).
- Ci sono QUATTRO tessere in ogni puzzle e NOVE puzzle in ogni partita. Ogni volta che risolverai un puzzle, in fondo alla videata del computer tascabile, apparirà una lettera della Parola d'ordine di Elvin.
- Quando avrai NOVE lettere, potrai aprire la porta della stanza di comando e SALVARE IL MONDO!

Computer tascabile

Joystick o Tasti freccia	Spostare il "guanto" sopra il pannello delle icone
Fuoco del joystick/Tasto MAIUSCOLE destro	Seleziona un'Icona o Raccogli una tessera del puzzle
Fuoco del joystick/Tasto MAIUSCOLE destro	Depositare una Tessera del Puzzle sulla posizione scelta



Punta il "Guanto" su queste icone, quindi premi un Selettore.

1. FRECCE SU/GIÙ Scorrere le Tessere del Puzzle che si possiedono

2. TELEFONO Chiamare il Computer Principale per chiedere aiuto (si perdono 2 minuti di tempo)

- controlla se hai un numero di tessere sufficiente per risolvere il puzzle
- correggi il verso delle due tessere del puzzle mostrate nella finestra di sinistra. Il verso corretto verrà mostrato da un segno di spunto.
- se abbasserai il ricevitore, il collegamento verrà interrotto.

3. ICONA SU/GIÙ Gira la tessera del puzzle selezionata verticalmente

4. ICONA SINISTRA/DESTRA

Gira la tessera selezionata orizzontalmente

5. BIDONE DELLA SPAZZATURA

Scarta la tessera selezionata

6. DISFARE Cancella l'ultima modifica del puzzle

7. ICONE DEL COLORE

Modificano il colore della tessera del puzzle selezionata

8. ICONA "OFF" Spegne il Computer Tascabile

9. ICONA ZAMPE Pausa

10. Due zone che mostrano le tessere possedute

11. Quattro aree di lavoro

12. Cartina della zona esplorata.

Le Stanze del codice

Ci sono due stanze del codice nella fortezza di Elvin. Qui potrai vincere dei SONNIFERI & dei RIPORTARE ASCENSORE. Cammina verso la console e premi il Tasto freccia/Joystick Su/Giù. Sulla scacchiera si illumineranno delle caselle ed ognuna di queste verrà accompagnata da una nota. Utilizza il guanto per toccare le singole caselle in ordine ascendente (dalla nota più bassa alla più alta).

Se la sequenza sarà corretta, la scacchiera lampeggerà e vincerai un SONNIFERO o un RIPORTARE ASCENSORE. Puoi abbandonare il gioco in qualsiasi momento, toccando la barra arancione con un "guanto".

Fallimento della missione

Il gioco terminerà, quando saranno le 6.00 ed il Missile verrà lanciato. Se cadrà dalle piattaforme o dalle stanze, ti verranno assegnati 10 minuti di penalità.

FINE DELL'ARCHIVIO