

IMPOSSIBLE MISSION II
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

TOP SECRET

I.M.A. Unidad Especial Terrorista
INSTRUCCIONES DE LA MISION

OBJETIVO

Tú, como Agente de Agency Field debes alcanzar varios objetivos para prevenir al mundo de la destrucción. En primer lugar debes reunir los 3 dígitos en clave para pasar por cada fortaleza mientras al mismo tiempo, evitas luchar con los robots de Elvin. Debes usar su propio sistema de seguridad para ayudarte. Entonces debes localizar y abrir las cajas fuertes de Elvin y recuperar las secuencias musicales que están guardadas dentro. Después de asegurar las secuencias musicales debes componer con ellas una melodía completa que te abrirá las puertas del ascensor rápido que lleva a la sala de control central de la fortaleza de Elvin. Finalmente, tienes que encontrar el terminal correcto de la computadora en la sala central de control de Elvin, que desarmará las claves de lanzamiento del misil antes de que te destruya y destruya al mundo.

Ganas puntos entrando en las torres, explorando salas, encontrando las claves de paso y alcanzando la sala central de control. Cuando más pronto alcances la sala de control, más puntos ganarás.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128, Cassette: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette.

CBM 64/128, Disco: Teclea LOAD"***", 8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum Cassette: Teclea LOAD"***" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum + 3, Disco: Enciende el ordenador. Mete el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad Cassette: Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Disco: Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Atari ST, Disco: Mete el disco, enciende el ordenador y el juego y funcionará automáticamente.

CONTROLES EN EL TECLADO

CBM 64/128

PAUSA: RUN/STOP.
SALVAR JUEGO: TECLAS COMMODORE.
VOLVER A EMPEZAR: RESTORE.

Spectrum Cassette

PAUSA: SHIFT DEL.
ARRIBA: Q.
ABAJO: A.
IZQUIERDA: O.
DERECHA: P.
FUEGO: TODAS LAS TECLAS DE LA FILA DEL FINAL.

Spectrum + 3 Disco

LAS MISMAS TECLAS QUE EL SPECTRUM CASSETTE.

Amstrad

PAUSA: ESC.
VOLVER A EMPEZAR: DEL.

Atari ST

ARRIBA: CURSOR ARRIBA.
ABAJO: CURSOR ABAJO.
IZQUIERDA: CURSOR IZQUIERDA.
DERECHA: CURSOR DERECHA.
SALTO: BARRA ESPACIADORA, ENTER, INSERT, CLR, HOME.
PAUSA: ESC.
SALVAR JUEGO: ALTERNAR S.
VOLVER A EMPEZAR: F10.
VOLVER AL PRINCIPIO DE LA CAJA: ALTERNAR Q.
SUICIDARSE: ALTERNAR F10.

IBM	Teclado	Panel de teclas
ARRIBA	1	8
ABAJO	K	5 ó 2
IZQUIERDA	J	4
DERECHA	L	6
SALTO	BARRA ESPACIADORA	+
	HOME	
	PG UP	
PAUSA	ESC	
SALVAR JUEGO	ALT-S	
VOLVER A EMPEZAR	F1	
VOLVER AL DOS	ALT-Q	
SUICIDARSE	ALT-F1	

EMPEZAR A JUGAR

Mientras que el juego se está cargando, aparecerá en la pantalla una vista exterior de las torres de la fortaleza de Elvin. Cuando la carga se haya completado, verás a tu agente dentro de un ascensor en una torre de la fortaleza escogida al azar. La ventana al final de la pantalla es tu computadora de bolsillo.

CONTROLES

En los ascensores: Empuja el joystick HACIA DELANTE o HACIA ATRAS para ir arriba o abajo. Empuja el joystick a la DERECHA o a la IZQUIERDA para entrar en un pasillo.

En los pasillos: Empuja el joystick hacia la DERECHA o hacia la IZQUIERDA para moverte a lo largo del pasillo. Saliéndote por el final de la pantalla te encontrarás en otra sala o en otra sección del pasillo.

En las salas: Empuja el joystick hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para moverte en una de las dos direcciones. Si pulsas el BOTON DE FUEGO tu agente hará un vuelo hacia delante, muy útil para saltar por encima de los robots, saltar para arriba a otros niveles y hacer saltos mortales por encima de las grietas en el suelo y por encima de los muros bajos. Empujando el joystick HACIA ATRAS pondrá a tu agente en la posición de agachado. Se requiere esta posición para dejar una bomba o una mina.

En las plataformas que se elevan y se deslizan: Si estás de pie en una plataforma elevadora de franjas (puedes ver las pistas verticales en la pared), empuja el joystick HACIA DELANTE o HACIA ATRAS seguido de IZQUIERDA o DERECHA para mover la plataforma.

EL JUEGO

Mientras exploras el complejo de torres de Elvin, puedes comprobar tu localización en las salas que has explorado por medio de tu computadora de bolsillo. La ventana de la computadora de bolsillo aparece al final de la pantalla cada vez que tu agente está en un ascensor o en un pasillo. En el centro de la ventana aparece un mapa de la torre actual y de las dos torres vecinas. Un punto de luz te muestra tu localización en la torre. Cualquier sala en la que hayas entrado aparece en negro. En el mapa de la ventana de tu computadora de bolsillo, aparece una visión más amplia del complejo de torres. También tiene una luz que te muestra tu posición, así como una ventana iluminada con el número de la torre en la que estás en ese momento.

BUSCANDO LAS CLAVES

Investiga todos los objetos que puedas en cada sala. Estos objetos comprenden, desde automóviles de la torre garage de Elvin, hasta equipos de gimnasia y armarios de su torre gimnasio. No pases por alto ni las plantas ni los cuadros colgados en la pared. Investiga cada objeto poniéndote directamente enfrente de él y empujando el joystick HACIA DELANTE.

La palabra «searching» (buscando) aparecerá en una caja cerca del hombro de tu agente. También verás una línea de tiempo horizontal que te indicará cuánto durará la búsqueda. Debes de continuar sujetando el joystick HACIA DELANTE hasta que la línea de tiempo desaparezca. Si tu búsqueda es interrumpida por alguna razón (generalmente un robot molestándote), puedes volver al objeto y volver a tomar la búsqueda donde la dejaste. Cada objeto desaparece después de haber sido investigado.

Una de estas cuatro cosas aparecerá encima del hombro de tu agente, cuando esta haya terminado su investigación del objeto:

- La palabra "Nothing" (Nada) indicándote que has dibujado un blanco.
- Un número clave de paso.
- Un icono de control de la terminal de seguridad.
- Una prolongación de tiempo.

USANDO LOS TERMINALES DE SEGURIDAD

Puedes usar los controles de la terminal de seguridad que has recogido, en cualquier complejo de terminales de seguridad de Elvin. Estas terminales, generalmente están situadas cerca de la entrada, dentro de cada sala. Parecen televisiones con pantallas oscurecidas mirando hacia ti.

Para usar una terminal de seguridad, ponte directamente enfrente de ella y empuja el joystick HACIA DELANTE. La pantalla de seguridad del terminal llenará tu ventana. Los iconos de control de la terminal de seguridad, y el número de los que dispones, aparecerá en la pantalla. Estos incluyen:



Simbolo de plataforma: pone en su sitio las plataformas elevadoras verticales.



Simbolo de plataforma: mueve los segmentos del suelo hacia la derecha o hacia la izquierda.



Enchufe eléctrico: desactiva temporalmente los robots.



Bombilla: conecta las luces en las salas oscuras (se puede usar en cualquier sala dentro de una torre para iluminar otras salas de la torre).



Bomba de relojería: arma una bomba de relojería que puede ser usada por el agente para volar una caja fuerte (estira del joystick HACIA ATRAS y pulsa el BOTON DE FUEGO para situar la bomba). La bomba explota unos segundos después de que haya situado, permitiendo al agente retirarse de la caja fuerte y buscar piezas musicales.



Mina: arma una mina que puede ser situada por el agente. La bomba explota cuando cualquiera, incluido el agente, entra en su campo. Produce un gran agujero en el suelo que el agente sólo puede traspasar con un salto mortal por encima.

Empuja el joystick hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para moverte a través de los iconos de control, y pulsa el botón de fuego para seleccionar el que quieras usar.

COMPUTADORA DE BOLSILLO

Tu computadora de bolsillo es un asombroso dispositivo que no sólo te ayuda a localizarte en el complejo de Elvin, sino que también te ayuda a reunir las claves de paso que te permiten moverte de una torre a otra. Con

la grabadora que lleva dentro tu puedes juntar la secuencia musical que necesitas para entrar dentro de la torre central de Elvin. Tu computadora también te muestra cuánto tiempo te queda antes de que Elvin destruya el mundo.

Para activar estas dos últimas funciones debes de estar de pie en un pasillo o en un ascensor y pulsar el BOTON DE FUEGO.

Fijate en que no puedes usar tu computadora de bolsillo en ninguna de las salas. Si pulsas el BOTON DE FUEGO dentro de una sala, darás un salto mortal.

Cuando activas las funcioines, aparece una mano cerca de los tres botones en la parte inferior derecha de la pantalla. El botón de la derecha tiene tres números en su superficie. El botón del centro tiene el dibujo de una grabadora. El botón de la izquierda tiene la palabra OFF escrita en él. Por encima de estos botones verás flechas arriba-abajo.

Puedes mover la mano con el joystick. Para seleccionar un botón pon la mano encima de él y pulsa BOTON DE FUEGO. Cuando selecciones el botón de los números, el mapa del complejo de torres desaparece y en su lugar aparecen tres ventanas. Aquí es donde debes reunir las tres claves de paso para entrar en las torres de al lado. Los números están en tres colores diferentes, y cada color aparece en su propia ventana. Cuando muevas la mano a la flecha arriba-abajo y seleccionas una con el BOTON DE FUEGO, los números que has encontrado en la torre aparecen en las ventanas de la izquierda. Tienen que ser duplicados. Cuando encuentres el número correcto, el indicador "Found" (Encontrado), debajo de las ventanas, se iluminará. Ves a la siguiente ventana y encuentra el siguiente número correcto. Cuando hayas encontrado los tres números de la clave de paso, el indicador "Complete" (Completo) que está debajo de las ventanas se iluminará. Ahora te puedes dirigir a la torre vecina a través de las puertas de acceso de seguridad.

Cuando hayas recogido una o más secuencias musicales de las cajas fuertes de Elvin, puedes ponerlas en tu computadora de bolsillo. Mueve la mano por encima del cassette y pulsa el BOTON DE FUEGO. En el centro de computadora de bolsillo aparecerá una grabadora standard con los controles play, ir hacia delante rápido y rebobinar. Rebobina, pulsa play y sonará cualquier secuencia musical que hayas recogido. Escúchalas cuidadosamente porque pueden estar duplicadas. Un contador digital en el cassette te ayudará a mantener la pista de donde empieza una secuencia musical. Usa esto para ayudarte cuando grabes una nueva secuencia encima de una pieza de música duplicada a medida que las vas recogiendo de las cajas fuertes de cada torre. Cuando hayas recogido y escuchado seis se-

cuencias musicales no duplicadas y las hayas engarzado en tu cassette como una canción, puedes entrar en el ascensor rápido que lleva a la sala de control de Elvin.

DEBES grabar la secuencia musical antes de abandonar una torre porque no puedes volver a la torre una vez que te hayas ido. Si te olvidas de grabar la música de las cajas fuertes de cada torre, no puedes ganar el juego. Sin embargo, puedes tener mucha suerte y continuar con la posibilidad de ganar el juego si la música que has olvidado grabar de la caja fuerte de una torre, es un duplicado.

LOS ROBOTS DE ELVIN



El sentrybot básico de seguridad: Es el más común y el más peligroso. Estos están armados con pistola de plasma de voltaje. Pueden disparar siempre que encuentren a un humano de más de un metro ochenta y nunca fallan en esta línea. Los humanos siempre mueren como consecuencia de la descarga eléctrica masiva del arma. Sin embargo los humanos tienen una ventaja: tienen mayor movilidad. Puedes golpear a los sentrybots con un salto mortal preciso. Los sentrybots no pueden abandonar las plataformas que tienen asignadas y se pueden encontrar en cualquier sala.



Minebots: Se encuentran en cualquier sala de cualquier torre. Reptan por los alrededores y dejan minas al azar. Las minas son visibles y fácilmente detectables. A diferencia de las minas que el jugador puede dejar, éstas no tienen efectos en el suelo.



Pestbots: Son relativamente inofensivos, pero molestos. Aparecen en cualquier torre. Se suben constantemente en las plataformas elevadoras y hacen un lío la estrategia que el jugador tenga con las plataformas elevadoras. No son peligrosos.



Squabots: Son pequeños robots que van por el suelo agazapados como tortugas. Se pueden encontrar en cualquier torre. Con buena precisión, puedes ponerte encima de uno y usarlo como un escalón para saltar más



Suicidebot: Cuando detecta a un hombre al lado de él, salta hacia su muerte intentando llevarse al hombre con él. Se pueden encontrar en cualquier torre.

NOTA: Los dibujos de los robots son representativos de la versión Commodore. En otras versiones los robots pueden variar.

EL ASCENSOR RAPIDO DE ELVIN

Puedes encontrar las puertas del ascensor rápido de Elvin entre las inter-puertas de seguridad de las torres en cada uno de los pasajes subterráneos o los pasillos aéreos. Párate enfrente del ascensor rápido y empuja tu joystick HACIA DELANTE. Entrarás en el ascensor y reparecerás en la sala de control de Elvin.

LA SALA DE CONTROL DE ELVIN

Esta es una sala extremadamente compleja y llena de robots. Tiene terminales de seguridad, de manera que puedes usar para ayudarte los controles de seguridad que has recogido. Date cuenta de que hay tres terminales en el centro de la sala. Uno de estos de puede usar para desactivar él los códigos de control del lanzamiento del cohete y salvar al mundo. Los otros dos te matarán. Selecciona un terminal. Ponte enfrente de él y invétigalo empujando tu joystick HACIA DELANTE, si tienes suerte, desactivarás los códigos de control y te enfrentarás a Elvin.

PUNTUACION

Aparecerá una pantalla de puntuación si terminas el juego con éxito, o si mueres muchas veces mientras estas en la sala de control de Elvin o si el

tiempo se acaba. Esto señala el final del juego. Ganas puntos por entrar en cada sala, en cada torre y por completar la misión.

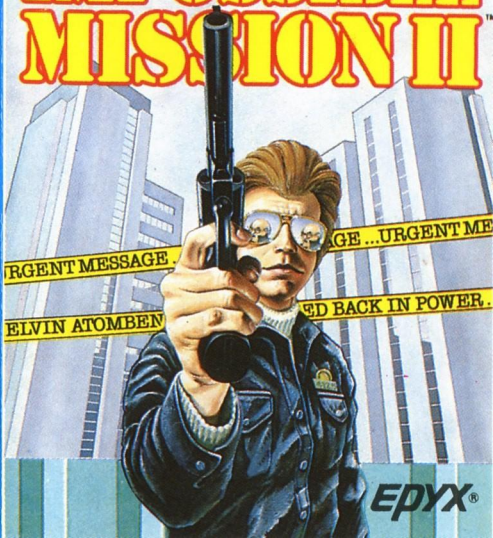
SALVAR JUEGO (C64 Disk): Pulsa al mismo tiempo las teclas C = (Commodore) y S.

COMENZANDO UN NUEVO JUEGO

Puedes comenzar el juego de nuevo en cualquier momento pulsando la tecla RESTORE (en el Commodore 64). Las salas y los robots se reorganizarán y la computadora generará un nuevo conjunto de claves de paso. Puedes parar el juego en cualquier momento pulsando la tecla RUN/STOP.

A M S T R A D

IMPOSSIBLE MISSION II™



AMSTRAD

IMPOSSIBLE MISSION II

EPYX
Software

Todos los ingredientes que hicieron de IMPOSSIBLE MISSION un clásico han sido aumentados y mejorados en esta segunda parte. Tu viejo rival, ELVIN, ha vuelto.

