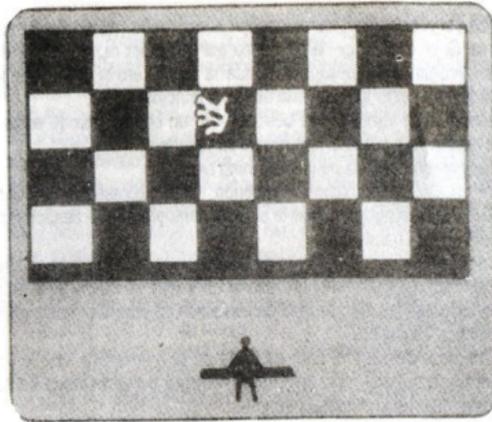


- **Recomponer las plataformas de elevación.** Para utilizar esta opción debe tener una contraseña de LIFT INIT en su poder (su ordenador de bolsillo le indica el número de LIFT INITS que tiene).
- **Incapacitar temporalmente los robots.** Para utilizar esta opción debe tener una contraseña de SNOOZE en su poder. (Su ordenador de bolsillo le indicará el número de SNOOZES que tiene.)
- **Cortar.**

HABITACIONES DE CODIGOS



La fortaleza de Elvin contiene dos habitaciones de códigos donde puede ganar contraseñas adicionales. Vaya hasta la consola y pulse el joystick hacia adelante como si fuera a buscarlo. Aparecerá sobre la pared una secuencia de cuadros, cada uno con una nota musical, y aparecerá un guante blanco. Utilice el guante para tocar cualquier cuadro en una secuencia tal que las notas estén distribuidas en orden ascendente (de baja a alta).

Si produce la secuencia adecuada de notas, la pizarra de cuadros se encenderá y conseguirá un SNOOZE o un LIFT INIT. Puede hacer esto tantas veces como quiera, pero la secuencia cada vez es más larga. Puede desistir en cualquier momento, basta con pulsar la barra espaciadora.

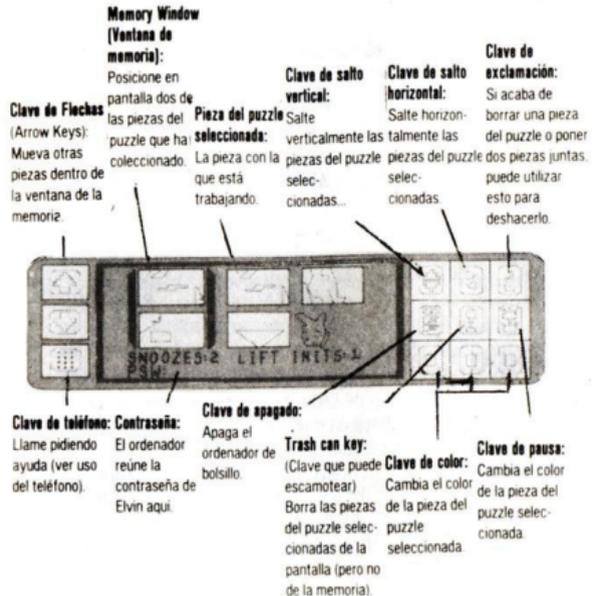
ORDENADOR DE BOLSILLO

Su ordenador de bolsillo es un aparato asombroso. Le permite jugar con las piezas del puzzle a la derecha de la pantalla, cambiándolas para conseguir ponerlas como deben ir.

Para activar su ordenador de bolsillo, debe estar en uno de los elevadores o pasillos. Presione el botón de fuego para encender el ordenador de bolsillo. NOTA: No puede utilizar el ordenador de bolsillo en cualquier habitación.

Presionando el botón de fuego en una habitación hará que dé un salto mortal.

Cuando el ordenador esté activado, el mapa de la fortaleza de Elvin se desvanecerá y aparecerá un guante blanco. Utilice el guante blanco para juntar las piezas del puzzle, formando la contraseña que le permitirá entrar en la habitación de control de Elvin.



Uso del guante:

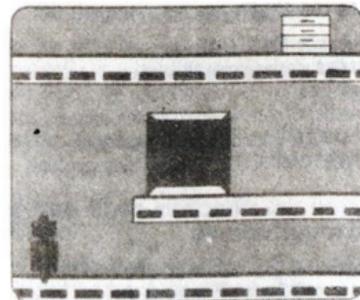
- Para mover el guante, mueva el joystick en la dirección deseada.
- Para activar una clave de función. Apúntela con el guante y presione el botón del joystick.
- Para coger una pieza del puzzle en la ventana de la memoria «señálela» con el guante y presione el botón del joystick. Entonces puede moverla moviendo el joystick.
- Para saltar una pieza del puzzle, presione el botón del joystick.
- Para hacer una copia de la pieza del puzzle seleccionada, «señálela» con el guante y presione el botón del joystick.
- Para reposicionar una copia de la pieza seleccionada posicione la copia directamente sobre la pieza seleccionada y presione el botón del joystick.
- Para seleccionar una pieza del puzzle que no esté seleccionada «señálela» con el guante y presione el botón del joystick.
- Para saber si dos piezas van juntas, posicione una sobre la otra y presione el botón del joystick.

Resolviendo los puzzles

- Algunas piezas están de arriba abajo o de espaldas (o ambas) cuando las encuentre así, aunque una pieza parezca que no va a servir, trate de saltarla con las claves de función.
- Las piezas deben ser del mismo color, o no irán juntas, utilice la clave de color para cambiarlas.
- Un puzzle completo parece una tarjeta perforada de ordenador, un rectángulo sólido con varios pequeños orificios.
- Un puzzle completo puede estar de arriba abajo o de espaldas cuando termine de ponerlo todo junto (puede hacer un salto alrededor antes de reconocerlo como solución).
- Existen cuatro piezas en cada puzzle terminado y nueve puzzles en el juego. Cada vez que completa un puzzle, aparecerá una letra de la contraseña de Elvin en la parte inferior de la pantalla del ordenador de bolsillo.
- Cuando tenga las nueve letras en la contraseña, podrá abrir la puerta del centro de control de Elvin y salvar al mundo.

Habitación de control

La puerta de la habitación de control de Elvin está en una de las habitaciones azules.



Cuando haya terminado la contraseña, posicione a su agente directamente enfrente de la puerta y pulse el joystick hacia adelante. La puerta se abrirá y usted finalmente reirá el último.

Usar el teléfono

Cuando coge la clave de teléfono de su ordenador de bolsillo, se marca el ordenador principal de su agencia (para obtener alguna ayuda con los puzzles). Pero hay una penalización por ello. Cada vez que se utiliza el teléfono cuesta dos minutos de juego.

El ordenador de la Agencia le dará tres oportunidades. Seleccione la que usted quiera con el guante, presione el botón de fuego.

— Orientaciones correctas de las piezas leftmost. El ordenador tomará las dos piezas del puzzle en la ventana de la memoria para orientarlas correctamente (el lado correcto hacia arriba y adelante, en vez de arriba abajo y de espaldas). Aparecerá una marca roja a la izquierda de cada pieza que haya sido orientada.

— ¿Tenemos las piezas suficientes para resolver la parte superior izquierda del puzzle? El ordenador mirará la pieza del puzzle superior en la ventana de la memoria y le dirá si ha encontrado las tres piezas que van juntas para hacer el puzzle.

— Cuelgue. Cuelgue el teléfono.

CONTINUAR EL JUEGO

(Sólo Commodore)

Puede comenzar un nuevo juego en cualquier momento presionando RESTORE. Las habitaciones y los robots serán programados y el ordenador generará una nueva gama de puzzles.

PUNTUACION

El reloj del juego (en el ordenador de bolsillo) comienza a las 12.00. El juego finaliza cuando el reloj llega a las 6.00. **Cada vez que cae a la parte de abajo de la pantalla o es cazado por un robot o flota haciendo círculos, es penalizado en 10 minutos.** Cada vez que utiliza el teléfono es penalizado en 2 minutos. Cuando finaliza el juego, es premiado con los siguientes puntos:

- 1 punto por cada segundo que quede en el reloj.
- 100 puntos por cada pieza del puzzle encontrada.
- 100 puntos por cada SNOOZE o LIFT INIT encontrado.
- 500 puntos por cada puzzle resuelto (400 en Amstrad).
- 1.000 puntos por completar la misión (Amstrad no).

INDICACIONES

A continuación algunas indicaciones del autor de MISION IMPOSIBLE:

- Algunas habitaciones son más difíciles que otras. Si una habitación parece muy difícil (presumiblemente porque no tiene ninguna contraseña para componer los ascensores y apagar los robots), vuelva a ella después de conseguir algunas contraseñas.
- Cada robot tiene un programa diferente de comportamiento. Algunos robots se mueven más rápido que otros, algunos disparan bolas de luz, y algunos no tienen oído o vista. Por tanto, obsérvelos cuidadosamente. A menudo puede resolver qué programa tiene un robot antes de tratar de pasarlo.
- Su ordenador de bolsillo le permitirá combinar dos piezas cualquiera que no superponen, pero esto no siempre es suficiente. Las piezas del puzzle que no superpongan pueden realmente no ir juntas. Si encuentra que es imposible terminar un puzzle parcialmente terminado, puede que haya combinado las piezas erróneas.
- No tiene que dar saltos mortales sobre cualquier hoyo en el suelo. Si hay un vacío no más ancho que una plataforma de ascensor, trate de andar sobre ella. Pero no deje de apretar el joystick hasta que llegue al otro lado, o caerá.
- Si tiene que cruzar un vacío demasiado largo, puede actualmente tener un pie en el abismo antes de que presione el botón de fuego para saltar. Si hace esto justo en el momento adecuado, le dará una distancia extra que necesita.

Bien. Esto es todo lo que me sacará. El resto es a su elección. Después de todo, salvar el mundo no se supone nada fácil.

MISION IMPOSIBLE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Carga:

- Spectrum: LOAD ** ENTER.
- Amstrad: CTRL + ENTER.
- Commodore: Pulsar SHIFT y RUN/STOP en el ordenador, luego PLAY en el cassette.

SOLO PARA LOS OJOS AGENTE SOLO PARA EL OFICIAL CORREO

A: Agente Especial 4125
Instrucciones de la misión

1. Objeto: Una misión de vital importancia para la seguridad nacional y mundial. Las operaciones deben empezar inmediatamente. De suma urgencia.

2. Situación: Durante los pasados tres días, las instalaciones clave de ordenadores militares de cada principal potencia mundial han registrado fallos de seguridad. En cada caso, alguien consiguió acceder a un ordenador primario de ataque de misiles.

Solamente una persona es capaz de entrometarse en un ordenador a esta escala:

Profesor Elvin Atombender (a partir de ahora «Elvin»).

Creemos que Elvin está trabajando para romper los códigos de lanzamiento de los ordenadores. Cuando tenga éxito, planea realizar un ataque de misiles que destruirá el mundo.

3. Misión: Debe penetrar en la fortaleza subterránea de Elvin y pararle. Para tener éxito, tendrá que evitar los guardias robots del científico, romper su código de seguridad y encontrar su centro de control. Sus predecesores Agentes 4116 y 4124 (que en paz descansen), pudieron enviar alguna información sobre las instalaciones de Elvin. Está detallada en las páginas siguientes.

Sus únicas armas serán su aguzada mente analítica y su ordenador de bolsillo MIA9366B. Buena suerte. El mundo depende de usted.

DOSSIER

Elvin Atombender

Sexo: Masculino. **Edad:** 62.

Raza: 5,4"

Peso: 120 libras.

Pelo: No. **Ojos:** Azules.

Trato: Evita la gente, odia a los animales, le gusta MGM.

Niñez: Elvin era un muchacho agradable; su madre lo adoraba. En la escuela era reacio a los deportes, pero excelente en matemáticas. Rara vez causó problemas (al menos, ninguno con importantes consecuencias). En casa, Elvin pasaba la mayor parte de su tiempo absorbido por la pantalla de su ordenador, y con esto no hacía daño a nadie.

Pero llegó un tiempo en que Elvin se introdujo en el sistema de ordenador de la compañía telefónica y cambió los registros. Enfadando a sus padres por algún crimen real o imaginario, el jovencito juguetón añadió una llamada a larga distancia a su cuenta mensual. Una llamada de cinco horas y media a Afganistán. Sus padres fueron tolerantes. Estaban seguros que él eventualmente crecería lejos de su pasión por ocuparse de los ordenadores de otra gente. «Déjale que se divierta», solía decir su madre. A lo que su padre respondía «Los chicos siempre serán chicos». No había, desde luego, forma de saber lo que el futuro les depararía.

Punto decisivo: Fue durante sus días en un colegio de estudiantes que Elvin se transformó de un joven prometedor en un malhechor gimoteante. Llegó a obsesionarse con un nuevo juego de ordenador «Invasores Pingüinos Chistosos desde el Espacio Exterior a la Vecindad de Ursa Minor» (Elvin siempre odió los pingüinos de Ursa Minor).

El contador de tantos del juego llegaba hasta 100 bilones, y Elvin estaba decidido a conseguirlo. Después de jugar durante varios días sin dormir, él había vaporizado los suficientes pingüinos como para tener 99.999.999.785 puntos. Un avícola de smoking más y lo habría conseguido. Elvin sacudió su joystick. Un pingüino de 250 puntos se movía por la pantalla. Los ojos de Elvin se encendieron. Apuntó. Y entonces, en ese precioso momento, se fue la energía eléctrica. El juego de Elvin se había perdido; él nunca conseguiría una puntuación tan alta otra vez. En ese momento algo estalló en la mente de Elvin. Fue consumido por una simple obsesión maniaca. El mundo pagaría por la injusticia que le había hecho.

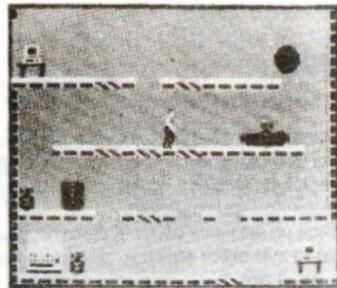
Durante muchos años, Elvin esperó. El llegó a ser un distinguido profesor, un renombrado experto en ordenadores y robótica. Entonces, hace ocho años, desapareció. Su paradero era desconocido hasta ahora.

INFORME DE LA INTELIGENCIA

Fortaleza de Elvin

Utilizando una fortuna amasada invadiendo los sistemas de ordenador de varias entidades financieras, Elvin construyó una vasta fortaleza subterránea, equipada con equipos de ordenador. Allí, en aislamiento, Elvin pasó cuatro años trabajando para abrir una brecha en las instalaciones de ordenador de la seguridad militar de todo el mundo. Como sabe, ha tenido éxito.

Nuestros ordenadores estiman que él romperá los códigos de lanzamiento y realizará el ataque en exactamente seis horas. Esta es la cantidad de tiempo que tendrá para completar su misión.



La fortaleza de Elvin tiene 32 habitaciones. Algunas de ellas se utilizan para vivir y otras son habitaciones de ordenadores. Pero (aquí viene la parte más extraña) nuestro servicio de inteligencia indica que cada habitación tiene una serie de pisos, o pasadizos, conectados por ascensores. El último agente que trató de romper la fortaleza de Elvin envió el siguiente informe:

(resumen) «Acabo de encontrar lo que parece ser un salón... (estático)... peculiar. Todos los muebles parecen estar sobre pasadizos elevados sobre el suelo... No estoy seguro de cómo llegar hasta allí... (estático)... Puedo ver una chimenea y un sofá directamente sobre mi cabeza... Cómo puede nadie vivir así? Un momento... (estático)... Creo que un robot me ha visto... aarrghh!!! (Transmisión finalizada).

Claramente, Elvin ha construido las habitaciones de su fortaleza de tal forma que solamente él puede manejarlas fácilmente. Los pisos y pasadizos a menudo finalizan bastante abruptamente, dispersándose en el espacio. Y, desde luego, están guardados por los asquerosos humanoides robots de Elvin. Diabólicamente más listos que Elvin.

Los robots de Elvin

Altura: 1,57 metros. **Peso:** 67 kilos.

Tipo de armadura: desmontable (AC: -4).

Vcc: 5 megavoltios.

Armas: generador de plasma iónico de alto voltaje.

Reservas de energía: 3,14 megajulios (estimado).

Velocidad angular máxima: 1,2 megaradianes/quincena.

Velocidad longitudinal:

Clase Alpha: $2,5 \times 10^{-8}c$.

Clase Beta: $1,2 \times 10^{-8}c$.

Clase Gamma: $5,9 \times 10^{-9}c$.

Clase Omega: 0 C.

Umbral fotovoltáico: 0,12 lumens.

Proporción de conversión entrópica: 2,71828 ergs/nseg.

Coefficiente termiónico: 6,07 terms/hora.

Sensores de sonido:

Estas son las «orejas» de los robots. Con estos sensores, un robot puede localizarle, le vea o no.

Imán de inducción lineal:

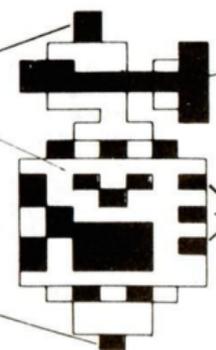
Los robots están propulsados por motores de inducción lineal empotrados en los pisos del complejo, y no pueden dejar estas superficies.

Electrodo de alto voltaje:

Proyecta una descarga eléctrica letal a aproximadamente 6 pies.

Fotocélulas de infra-rojos:

Estos son los ojos de los robots. Ellos pueden detectar la presencia del calor de un cuerpo humano en cualquier parte del frente del robot.



Sistemas de seguridad de Elvin

Nuestro servicio de inteligencia indica que Elvin usa tres tipos de códigos (o cruce de palabras) en su sistema de seguridad. Un código desactiva a los robots, otro maneja los ascensores y el tercero (una contraseña) desbloquea la habitación de control.

Ahora comienza la parte REALMENTE extraña.

Creemos que Elvin esconde las contraseñas en su mobiliario

Elvin, que es extraordinariamente distraído, frecuentemente olvida las contraseñas al azar por toda la casa. Puede encontrar una de sus contraseñas en el sofá. O en el equipo de música. O en la máquina de hacer bombones. Pero debe encontrarlos. Sin las contraseñas acabará casi seguramente como el agente 4124 (pero no queremos pensar en ello, ¿verdad?).

Una vez haya encontrado los códigos, utilizarlos debe ser realmente fácil (la mayor parte). Debe ser capaz de cortar el terminal de seguridad según entra en cada habitación y desactivar los robots o recomponer los ascensores (si fuera necesario) desde allí. Esto no presentará problemas. Sin embargo, la contraseña de la habitación de control es otra cosa. Dándose cuenta de la importancia de este código en particular, Elvin lo ha roto en docenas de piezas, esparciéndolas por todo el complejo. Tendrá que encontrar y reparar todas las piezas y componerlas como si fuera un puzzle para formar la contraseña.

Con la contraseña completa puede tener acceso a la habitación de control, donde Elvin está preparando el lanzamiento de los misiles. Tiene que pararle. O el mundo llegará definitivamente tarde a cenar esta noche.

OBJETIVO

Para tener éxito en MISION IMPOSIBLE debe penetrar en las habitaciones y túneles de la fortaleza subterránea de Elvin, evitar sus robots de defensa y conseguir la contraseña. Entonces puede entrar en la habitación de control de Elvin y parar sus planes.

Usted suma puntos encontrando las piezas del puzzle y juntándolas, y llegando a la habitación de control de Elvin antes de que pase el tiempo. Según aumenta su pericia en el juego podrá conseguir más altas puntuaciones completando la contraseña y alcanzando la habitación de control con más tiempo en el reloj. Pero cada vez que juega, las habitaciones y los robots son preparados y los puzzles serán diferentes.

Empezar a jugar

Después de cargar el juego, Elvin le dará la bienvenida a sus cámaras subterráneas (en su más asquerosa y diabólica voz). El hace esto como un favor, para permitirle ajustar su volumen. Esta es la última gentileza que Elvin le mostrará.

Usted empieza el juego con su agente en un ascensor. En la pantalla, en la parte inferior de la escena, está su ordenador de bolsillo.

CONTROLES

- **En el ascensor:** Pulse el joystick hacia arriba o hacia abajo para subir o bajar. Pulse el joystick derecha o izquierda para moverse en cualquier dirección del pasillo. Corriendo fuera del borde de la pantalla le lleva a una habitación.
- **En las habitaciones:** Pulse el joystick a derecha o izquierda para moverse en cualquier dirección. Si presiona el botón de fuego su agente dará un salto hacia adelante que usted no creará (esto es muy útil especialmente para dar un salto mortal sobre los cargantes robots).
- **Sobre las plataformas de elevación:** Si está sobre una plataforma de elevación en una de las habitaciones, puede pulsar el joystick hacia adelante o hacia atrás para subir o bajar.

Opción teclado:

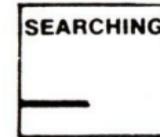
	AMSTRAD	SPECTRUM
ARRIBA	A	P
ABAJO	Z	L
IZQUIERDA	D	CAPS
DERECHA	P	Z
DISPARO	ESPACIO	B-ESPACIO

JUGANDO

Según explora la fortaleza de Elvin, su ordenador de bolsillo (en la parte inferior de la pantalla) mostrará un mapa de las habitaciones y túneles que tiene que pasar. En cada habitación debe dirigir una búsqueda.

Buscando códigos: Buscar en cada objeto o pieza del mobiliario de las habitaciones, códigos y piezas del puzzle de contraseña (si puede, evite los robots). Puede hacer esto permaneciendo de pie directamente enfrente de un objeto (sofá, despacho, chimenea o lo que sea) y presionando el joystick hacia arriba.

Aparecerá la palabra «Searching» en una caja cerca del hombro de su agente. También verá una barra horizontal el tiempo que le tomará analizar el objeto.



Debe continuar pulsando el joystick hacia arriba hasta que desaparezca la barra. Si se interrumpe la búsqueda por cualquier razón, puede volver al objeto y continuar la búsqueda donde la dejó. Pero si deja la habitación, tendrá que empezar la búsqueda desde el principio.

Cuando haya terminado la búsqueda en un objeto, una de estas cuatro cosas aparecerán sobre el hombro de su agente:

- Las palabras «Nada aquí» («Nothing here»).
- Un dibujo de un robot durmiendo. Esto representa la contraseña SNOOZE (dormitar), lo que le permite temporalmente desactivar los robots en una habitación.
- Un dibujo de una plataforma de elevación rayada con una flecha sobre ella. Esto representa la contraseña LIFT INIT, lo que le permite recomponer todas las plataformas de elevación de una habitación en sus posiciones originales.
- Una pieza del puzzle. Esto es parte de la contraseña que le permitirá entrar en la habitación del control. Entrará en la memoria de su ordenador de bolsillo automáticamente.

Utilizando los terminales de seguridad

Puede utilizar los SNOOZES y los LIFT INITs en cualquier terminal de seguridad. Estos terminales están generalmente localizados cerca de la entrada de cada habitación. Ellos miran como aparatos de televisión con pantallas oscuras enfrente de usted.

Para utilizar un terminal de seguridad, muévase directamente enfrente de él y presione el joystick hacia adelante. La pantalla del terminal de seguridad aumentará para llenar su pantalla. Usted puede seleccionar una de las tres funciones con el joystick (presionar el botón de fuego cuando la flecha señale la función deseada).

A M S T R A D

IMPOSSIBLE MISSION



AMSTRAD

IMPOSSIBLE MISSION

Software



EPYX
COMPUTER
SOFTWARE

ERBE
Software

