

**CONFIDENTIAL
AGENT'S EYES ONLY
OFFICER COURIER ONLY**

**TOP
SECRET**

**OPERATION: Atombender
I. M. A. Special Terrorist Unit
MISSION BRIEFING
for the Amstrad CPC**

**TO: Special Agent 4125
Mission Briefing**

1. Subject: Mission of vital importance to national and global security. Operations to begin immediately. Utmost urgency.

2. Situation: During the past three days, key military computer installations of every major world power have reported security failures. In each case, someone gained access to a primary missile attack computer.

Only one person is capable of computer tampering on this scale:

**Professor Elvin Atombender
(hereafter referred to as "Elvin")**

We believe that Elvin is working to break the computers' launch codes. When he succeeds, he plans to trigger a missile attack that will destroy the world.

3. Mission: You must penetrate Elvin's underground stronghold and stop him. To succeed, you will have to evade the scientist's robot guards, break his security code and find his control centre. Your predecessors, Agents 4116 and 4124 (may they rest in peace), were able to send back some information about Elvin's installation. It is detailed in the following pages.

Your only weapons will be your keen analytical mind and your MIA9366B pocket computer. Good luck. The world is depending on you.

DOSSIER:

Elvin Atombender

Sex: Male **Age:** 62
Race: Caucasian
Height: 5'4"
Weight: 120 lbs.
Hair: No **Eyes:** Yes
Traits: Avoids people, hates animals, likes M&M's



Last known picture of Elvin.

Childhood: Elvin was a nice boy - his mother loved him. In school, he loathed sports but excelled in mathematics. He seldom caused any problems (at least, none with any global consequences). At home, Elvin spent most of his time gaping into his computer screen, and this did not prove harmful to anyone, either.

Oh, there was the time Elvin broke into the phone company's computer system and changed the records. Angry at his parents for some real or imagined crime, the playful youngster added a long distance call to their monthly bill. A five-and-a-half hour call to Afghanistan. His parents were tolerant. They were sure he would eventually grow out of his passion for tinkering with other people's computers. "Let him have his fun", his mother would say. To which his father would reply, "Kids will be kids". There was, of course, no way for them to know what the future would bring.

Turning point: It was during his days as a college student that Elvin was transformed from a promising young man into a snivelling evil-doer. He had become obsessed with a new computer game. "Gigging Penguin Invaders From Outer Space In The Vicinity Of Ursa Minor". (Elvin had always hated penguins from Ursa Minor).

The game's score counter went up to 100-billion, and Elvin was determined to "max it out". After playing the game for several days without sleep, he had vaporized enough penguins to pile up 99,999,999,785 points. One more tuxedoed avian and he'd have it. Elvin shook out his joystick hand. A 250-point penguin waddled onto the screen. Elvin's eyes lit up. He took aim. And then, at that precise moment, the power failed. Elvin's game was lost; he'd never get a score that high again. In that instance, something snapped in Elvin's mind. He was consumed by a single maniacal obsession. He would repay the world for the injustice it had dealt him.

For many years, Elvin waited. He became a distinguished professor, a renowned expert in computers and robotics. Then eight years ago, he disappeared. His whereabouts were unknown until now.

INTELLIGENCE REPORT

Elvin's Stronghold

Using the fortune he amassed by raiding the computer systems of various financial institutions, Elvin constructed a vast, underground stronghold packed with computer equipment. There, in seclusion, Elvin spent four years working to breach the security of military computer installations around the world. As you know, he has succeeded.

Our computers estimate that he will break the launch codes and trigger the missile attack in exactly six hours. This is the amount of time you will have to complete your mission.

Elvin's stronghold has 32 rooms. Some of them are used as living quarters and others are computer rooms. But (here comes the strange part) our intelligence indicates that each room has a series of floors, or catwalks, which are connected by lifts. The last agent who tried to crack Elvin's stronghold gave the following report:

(excerpt)"I have just entered what appears to be a living room...(static)...peculiar. All of the furniture seems to be on catwalks high above the floor...not sure how to get up there...(static)...I can see a fireplace and a sofa directly over my head...how can anyone live like this? Hold it...(static)...I think a robot may have seen me...aaarrgh!!" (transmission terminated)

Clearly, Elvin has constructed the rooms of his stronghold in such a way that only he can negotiate them easily. The floors and catwalks often end quite abruptly, dropping off into space. And, of course, they are guarded by Elvin's nasty, human-seeking robots. Devilishly clever, that Elvin.

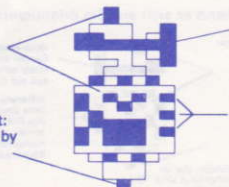
Elvin's Robots

Height: 1.57 meters **Weight:** 67 kilos
Armour type: ablative (AC: -4) **Vcc:** 5 megavolts
Weaponry: high-voltage ionic plasma generator
Energy reserves: 3.14 megajoules (estimated)
Maximum angular velocity: 1.2 megaradians/fortnight
Longitudinal velocity:
Alpha class: $2.5 \times 10^{-8}c$ **Photovoltaic threshold:** 0.12 lumens
Beta class: $1.2 \times 10^{-8}c$ **Entropic conversion rate:** 2.71828 ergs/nsec
Gamma class: $5.9 \times 10^{-9}c$ **Thermionic coefficient:** 6.07 therms/hour
Omega class: 0 c

Sound/motion sensors

These are the robot's "ears". With these sensors, a robot can home in on you whether it can see you or not.

Linear induction magnet:
The robots are propelled by linear induction motors embedded in the floors of the complex, and they cannot leave these surfaces.



High-voltage electrode

Projects a lethal electrical discharge approx. 6 feet.

Infra-red photocells:

These are the robot's "eyes". They can detect the presence of a human body's warmth anywhere in front of the robot.

Elvin's Security System

Our intelligence indicates that Elvin uses three types of codes (or passwords) in his security system. One code deactivates the robots, another operates the lifts and the third code (a password) unlocks the control room.

Now comes the REALLY strange part.

We believe that Elvin hides the passwords in his furniture.

Elvin, who is extremely absent-minded, frequently forgets the passwords for his security computer. His solution is to scatter them haphazardly around the house. You can find one of his passwords in the sofa. Or the stereo. Or the candy machine, but you must find them. Without the passwords, you will almost certainly end up like Agent 4124 (but we don't want to think about that do we?)

Once you find the codes, using them should be relatively easy (for the most part). You should be able to log onto a security terminal as you enter each room and deactivate the robots or reset the lifts (if necessary) from there. This should present no problems. However, the control room password is another matter. Realizing the importance of this particular code, Elvin has broken it into dozens of pieces, scattering them throughout the complex. You will have to find and retrieve all of the pieces and match them up like a puzzle to form the password.

With the completed password, you can gain access to the control room where Elvin is preparing to launch the missiles. You have to stop him. Or the world is going to be terminally late for dinner tonight.

OBJECTIVE

To succeed at *IMPOSSIBLE MISSION* you must penetrate the rooms and tunnels of Elvin's underground stronghold, avoid his robot defenders and put together his secret password. Then you can enter Elvin's control room and put a stop to his plans.

You score points by finding puzzle pieces and putting them together, and by reaching Elvin's control room before time runs out. As your skill at the game increases, you can achieve higher scores by completing the password and reaching the control room with more time left on the clock. But each time you play, the rooms and robots will be rearranged, and the puzzles will be different.

GETTING STARTED

Disc:

1. Set up your **AMSTRAD CPC** as shown in the Owner's Manual.
2. Remove all cartridges from the computer and all disks from the drives.
3. Plug in your joystick.
4. Turn **ON** the computer, and turn **ON** the disk drive.
5. Insert your **IMPOSSIBLE MISSION** disk into the disk drive with the label facing up, and the oval cutout pointing towards the back.
6. Type **RUN"IMPOSSIB"**

Cassette:

1. Set up your **AMSTRAD CPC** as shown in the Owners Manual.
2. Remove all cartridges from the computer and all disks from the drives.
3. Plug in your joystick.
4. Place cassette in recorder with label facing up, and make sure tape is rewind.
5. Type **RUN"IMPOSSIB"**
6. The program will take approximately 20 minutes to load.

STARTING PLAY

Reset your Amstrad by pressing the **CNTL/SHIFT/ESC** keys simultaneously.

CPC 464: Place cassette in recorder and make sure the tape is fully rewind. Press **CNTL/SMALL ENTER** keys simultaneously.

The game will load automatically after pressing any key. After game is loaded, score board is displayed. This screen also allows keyboard/joystick selection. You begin play with your agent in an elevator. The display at the bottom of the screen is your pocket computer.

CONTROLS

In the elevator: Push the joystick forward or back to go up or down. Push the joystick left or right to move in either direction along the corridor. Running off the edge of the screen takes you into a room.
In the rooms: Push the joystick left or right to move in either direction. If you press the fire button, your agent will perform a mid-air forward flip that you won't believe (this is especially useful for someersaulting over pesky robots).

On lifting platforms: If you're standing on a striped lifting platform in one of the rooms, you can push the joystick forward or back to go up or down.

Keyboard operation: The game is played in the same manner but please use the following keyboard controls:

J = Joystick	P = Up	Z = Left	SPACE = Jump
K = Keyboard	L = Down	X = Right	

GAME PLAY

As you explore Elvin's stronghold, your pocket computer (at the bottom of the elevator screen) will display a map of the rooms and tunnels you have entered. In every room, you should conduct a search.

Searching For Codes

Searching every object or piece of furniture in the rooms for codes and password puzzle pieces (if you can avoid the robots). You can do this by standing directly in front of an object (sofa, desk, fireplace or whatever) and pushing the joystick forward.

The word "Searching" will appear in a box near your agent's shoulder. You will also see a horizontal bar indicating the length of time it will take to search the object. You must continue holding the joystick forward until the bar disappears. If your search is interrupted for any reason, you can go back to the object and resume searching where you left off. But if you leave the room, you'll have to start the search from the beginning.

You can use the **SNOOZES** and **LIFT INITs** at any security terminal. These terminals are usually located near the entrance to each room. They look like television sets with darkened screens facing toward you.

To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick forward. The screen of the security terminal will enlarge to fill your display. You can select one of three functions with the joystick (press the fire button when the arrow points to the function you want):

Reset lifting platforms. To use this option, you must have a **LIFT INIT** password in your possession. (Your pocket computer displays the number of **LIFT INITs** you have).

Temporarily disable robots. To use this option, you must have a **SNOOZE** password in your possession. (Your pocket computer displays the number of **SNOOZES** you have).

Log off.

Using Security Terminals

When you have finished searching the object, one of four things will appear above your agent's shoulder:

The words "Nothing here".

A picture of a sleeping robot. This represents a SNOOZE password which allows you to temporarily deactivate the robots in a room.

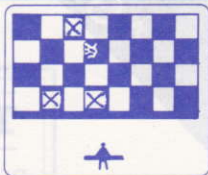
A picture of a striped lifting platform with an arrow above it. This represents a LIFT INIT password which allows you to reset all of the lifting platforms in a room to their original positions.

A puzzle piece. This is part of the password which allows entry to the control room. It will be entered into the memory of your pocket computer automatically.

Code Rooms

Elvin's stronghold contains two code rooms where you can earn additional passwords. Walk up to the console and push the joystick forward as if you were searching it. A sequence of squares will flash on the wall, each with a musical note, and a white glove will appear. Use the glove to touch each square in a sequence so that the notes are sorted in ascending order (from low to high).

If you produce the proper sequence of notes the checkerboard will flash and you'll get a SNOOZE or a LIFT INIT password. You can do this as many times as you like, but the sequence gets longer each time. You can quit any time by touching the purple bar.

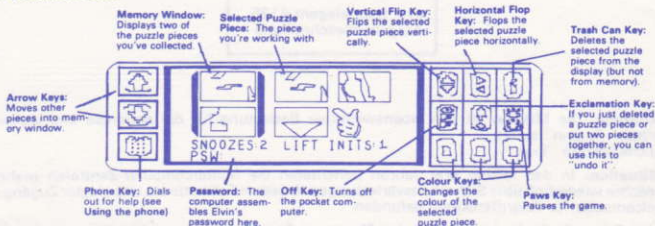


Pocket Computer

Your pocket computer is an amazing device. It allows you to play with the puzzle pieces right on the screen, twisting them around to figure out how they go together.

To activate your pocket computer, you must be **standing** in one of the elevators or corridors. Press the fire button to turn on the pocket computer. **Note: You can't use the pocket computer in any of the rooms. Pressing the fire button in a room will cause you to do a somersault.**

When the computer is activated, the map of Elvin's stronghold will vanish and a white glove will appear. Use the glove to put the puzzle pieces together, forming the password that will let you enter Elvin's control room.



Using the Glove

To move the glove, move the joystick in the desired direction.

To activate a function key, "point" to it with the glove and press the joystick button.

To pick up a puzzle piece in the memory window, "point" to it with the glove and press the joystick button. Then you can move it by moving the joystick.

To drop a puzzle piece, press the joystick button.

To make a copy of the selected puzzle piece, position the copy directly over the selected piece and press the joystick button.

To make a copy of the selected piece, position the copy directly over the selected piece and press the joystick button.

To select a puzzle piece that isn't selected, "point" to it with the glove and press the joystick button.

To find out if two pieces match, position one piece directly over the other and press the joystick button.

Solving the Puzzles

Some pieces are upside down or backwards (or both) when you find them, so if a piece doesn't seem to match anything, try flipping it with the function keys.

Pieces must be the **same** colour, or they won't match. If two pieces with different colours look like they should match, then use the colour keys to change them.

A completed puzzle looks like a computer punch card: a solid rectangle with several little holes in it.

A completed puzzle may be upside down or backwards when you finish putting it together (you may have to flip it around before it is recognised as a solution).

There are **four** pieces in each completed puzzle, and **nine** puzzles in the game. Each time you complete a puzzle, one letter of Elvin's password will appear at the bottom of the pocket computer screen.

When you have all nine of the letters in the password, you can open the door to Elvin's control centre and save the world.

Control Room

The door to Elvin's control room is in one of the blue rooms. When you have completed the password, position your agent directly in front of the door and push the joystick forward. The door will open, and you'll finally have the last laugh.

Using the Phone

When you touch the phone key on your pocket computer, it dials up the Agency's main computer (to get some help with the puzzles). But there is a charge for using it. Each use of the phone costs two minutes on the game clock.

The Agency's computer will give you three choices. Select the one that you want with the glove, then press the fire button.

Correct orientations of leftmost pieces. The computer will flip the two puzzle pieces in the memory window to orient them correctly (right side up and forwards, instead of upside down and backwards). A red mark will appear to the left of each piece that has been flipped.

Have we enough pieces to solve the upper left puzzle? The computer will look at the upper puzzle piece in the memory window and tell you whether you've found all three of the pieces that go with it to make the puzzle.

Hang up. Hangs up the phone.

SCORING

The game clock (on the pocket computer display) starts at 12:00. The game ends when the clock reaches 6:00. **Each time you fall off the bottom of the screen or get zapped by a robot or floating orb, you are penalized ten minutes.** Each time you use the phone, you are penalized two minutes.

When the game ends, you are awarded points as follows:

- 1 point for each second remaining on the clock.
- 100 points for each puzzle piece found.
- 100 points for each SNOOZE or LIFT INIT found.
- 400 points for each puzzle solved.

HINTS

Here are some playing hints from the author of IMPOSSIBLE MISSION:

Some rooms are harder than others. If a room seems too hard (presumably because you don't have any passwords to reset the lifts and turn off the robots), come back to it after you've acquired some passwords.

Each robot has a different behaviour program. Some robots move faster than others, some of them shoot lightning bolts, and some have no sight or hearing. So watch them closely. You can often figure out what program a robot is running before you try to pass it.

Your pocket computer will let you combine any two pieces that don't overlap, but this isn't always enough. Puzzle pieces which don't overlap may not really belong together. If you find that it's impossible to finish a partially-completed puzzle, you may have combined the wrong pieces.

You don't have to somersault over every hole in the floor. If a gap is no wider than a lifting platform, try stepping across it. But don't let up on the joystick until you get to the other side, or you'll fall.

If you have to cross a very large chasm, you can actually have one foot in the abyss before you press the fire button to jump. If you do this just right, it will give you the extra distance you need.

Well that's all you'll get out of me. The rest is up to you. After all, saving the world isn't supposed to be easy.

**NUR FÜR
GEHEIMAGENT!
NUR DURCH
AGENTENKURIER!**



TOP SECRET !

**OPERATION : E. Atombender
I.M.A.
Terrorismus-Sondereinheit
AUFGABENBESCHREIBUNG
für Amstrad CPC TM**

**An : Spezialagent 4125
Aufgabenbeschreibung**

1. Aufgabe: Die Mission ist von lebenswichtiger Bedeutung für die nationale und weltweite Sicherheit. Beginn : sofort.
Dringlichkeitsstufe : Eins.

2. Situation: In den letzten drei Jahren berichteten die Militärcomputer-Zentralen mehrerer Weltmächte wiederholt über Sicherheitsverletzungen. In jedem Fall hatte ein Unbefugter Zugang zum Zentralcomputer für Angriffsraketen gefunden.

Nur eine Person ist in der Lage, auf dieser Ebene mit Computern zu experimentieren:

**Professor Elvin Atombender
(im nachfolgenden "Elvin" genannt)**

Es wird angenommen, dass Elvin den Raketenstart-Code zu knacken versucht. Wenn ihm dies gelänge, würde er einen weltweiten Raketenangriff durchführen.

3. Ziel: Sie müssen in Elvin's unterirdische Festung eindringen und ihn an seinem Vorhaben hindern. Dazu müssen Sie die den Wissenschaftler bewachenden Roboter ausschalten, seinen Ihre Vorgänger, die Agenten 4116 und 4124 (mögen Sie in Frieden ruhen), konnten bereits einige Informationen über Elvins Anlage geben. Mehr darüber auf den folgenden Seiten.

Ihre einzigen Waffen sind Ihr scharfer Verstand und Ihr MIA9366B Taschencomputer. Viel Glück. Die Sicherheit der Welt hängt von Ihnen ab.

AKTE: Elvin Atombender

Geschlecht: männlich **Alter:** 62
Rasse: Kaukasier
Grösse: 1,62 m
Gewicht: 54,5 kg
Haare: keine **Augen:** Ja
Besondere Kennzeichen: Vermeidet Menschen, hasst Tiere.



Das letzte von Elvin vorliegende Photo.

Kindheit: Elvin war ein netter Junge, seine Mutter liebte ihn. In der Schule hatte er ein Abneigung gegen Sport, in Mathematik war er jedoch ausgezeichnet. Zu Hause verbrachte Elvin die meiste Zeit vor dem Computer-Bildschirm, was niemandem Schaden zufügte.

Einmal jedoch brach Elvin in das Computersystem der Telefonzentrale ein und änderte die Daten. Da er aus einem wirklichen oder erfundenen Grund verärgert über seine Eltern war, fügte er der monatlichen Telefonrechnung ein langes Übersee-Gespräch hinzu. Fünfeinhalb Stunden mit Afghanistan. Seine Eltern waren tolerant. Sie waren davon überzeugt, dass er aus seiner Computer-Leidenschaft herauswachsen würde. "Soll er doch seinen Spass haben", sagte seine Mutter. Und der Vater: "Kinder bleiben Kinder". Natürlich konnten sie nicht wissen, was die Zukunft bringen würde.

Wendepunkt: Während seiner College-Zeit wandelte sich Elvin von einem vielversprechenden jungen Mann in einen Bösewicht. Er war wie besessen von einem neuen Computer-Spiel. "Die Invasion der Pinguine aus der Ursa Minor-Zone desWeltalls" (Elvin hatte von jeher die Pinguine der Ursa Minor-Zone gehasst).

Der Zähler konnte 100 Milliarden Punkte erreichen und Elvin war entschlossen, wirklich bis zum Ende zu gehen. Er spielte mehrere Tage und Nächte lang und hatte so viele Pinguine eliminiert, dass er 99.999.999.758 Punkte erreicht hatte. Noch einen und er hatte es geschafft. Elvin hielt seinen Joystick noch fester, als ein 250-Punkte Vogel im Frack auf den Bildschirm watschelte. Seine Augen blitzten auf. Er zielte. Und genau in diesem Augenblick gab es eine Stromunterbrechung. Elvin Spiel war verloren, nie würde er wieder eine so hohe Punktzahl erreichen. In Elvins Verstand machte es Klick. Eine manische Besessenheit ergriff Besitz von ihm. Die Welt würde für diese Ungerechtigkeit bezahlen müssen.

Er wartete viele Jahre lang. Elvin wurde ein anerkannter Professor und ein berühmter Computer- und Robotik-Experte. Dann verschwand er vor acht Jahren. Sein Aufenthaltsort war unbekannt.

AGENTEN-BERICHT Elvins Unterirdische Festung

Mit dem Vermögen, das Elvin durch den Einbruch in die Computersysteme mehrerer Finanzinstitutionen angehäuft hatte, baute er sich eine unterirdische Festung, die er mit Computern ausrustete. In dieser Abgeschlossenheit verbrachte Elvin vier Jahre, um die Sicherheitscodes der grössten Militär-Computer der Welt zu knacken. Wie Sie wissen, ist ihm dies gelungen.

Nach den Schätzungen unserer eigenen Computer wird Elvin in genau sechs Stunden die Start-Codes knacken und damit den Raketenangriff starten. Diese Zeitspanne steht Ihnen zur Lösung Ihrer Sondermission zur Verfügung.

Elvins Festung umfasst 32 Räume. Einige davon dienen zum Wohnen andere sind mit Computern ausgestattet. Aber, hier kommt das Merkwürdige, aus den Agentenberichten geht

hervor, dass jeder Raum mehrere Ebenen aufweist, die durch Lifte miteinander verbunden sind. Der letzte Agent, der versuchte, Elvins Festung einzunehmen, gab folgenden Bericht:

(Auszug) "Bin gerade in einem Raum, der wie einWohnzimmer aussieht...(Störgeräusche)...merkwüdig. Die Einrichtung scheint sich auf schmalen Plattformen hoch über dem Boden zu befinden... bin mir nicht sicher, wie man dorthin gelangt...(Störgeräusche)... Ich sehe einen Kamin und ein Sofa direkt über meinem Kopf... wie kann man so leben? Moment mal...(Störgeräusche)... ich glaube, ein Roboter hat mich gesehen... aaarrgh!!!" (Ende der Übertragung).

Es ist eindeutig. Elvin hat die Räume seiner Festung so gebaut, dass nur er sich dort frei bewegen kann. Böden und darüber liegende Ebenen enden häufig abrupt im Leeren. Ausserdem werden sie von Elvins bösartigen Robotern bewacht, die Menschcn auflauern. Verdammst schlaue, dieser Elvin.

Elvins Roboter

Grösse: 1,57 m Gewicht: 67 kg

Rüstungstyp: ablativ (Wechselstrom: -4)

Vcc: 5 Megavolt

Waffen: Hochspannungs-Ionisations-Plasmagenerator

Energiereserven: 3,14 Megajoule (geschätzt)

Maximale Winkelgeschwindigkeit: 1,2 Megaradien/14 Tage

Longitudinalgeschwindigkeit:

Alpha-Klasse: $2,5 \times 10^{-2}c$

Beta-Klasse: $1,2 \times 10^{-9}c$

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

Omega-Klasse: $0c$

Photovoltaische Schwelle: 0,12 Lumen

Entropische Konversionsrate: 2,71828 ergs/nsec

Thermionischer Koeffizient: 6,07 th/Std.

Geräusch/Bewegungs-Sensoren

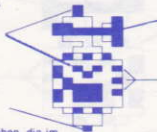
Die "Ohren" des Roboters. Damit kann er sich auf Sie orientieren, ob er Sie sieht oder nicht.

Geräusch/Bewegungs-Sensoren

Die "Ohren" des Roboters. Damit kann er sich auf Sie orientieren, ob er Sie sieht oder nicht.

Linearer Induktions-Magnet

Die Roboter werden von einem linearen Induktionsmotor angetrieben, die im Boden des Komplexes eingebaut sind. Die Roboter können diese Oberfläche nicht verlassen.



Hochspannungs-Elektrode

Sendet eine tödliche elektrische Ladung aus auf ungefähr 2 m.

Infrarote Photozellen

Dies sind die "Augen" des Roboters. Sie stellen die Nähe menschlicher Körperwärme fest.

Elvins Sicherheitssystem

Wir wissen, dass Elvin in seinem Sicherheitssystem drei verschiedene Code-Typen (oder Kennwörter) verwendet. Ein Code schaltet die Roboter aus, ein anderer steuert die Liftfunktion und ein dritter Code (ein Kennwort) schliesst den Kontrollraum auf.

Jetzt kommt das WIRKLICH Seltsam.

Wir glauben, dass Elvin die codes in den Möbeln versteckt.

Elvin ist in hohem Grade geistesabwesend und vergisst häufig die Codes für seinen Sicherheitscomputer. Dieses Problem hat er dadurch gelöst, dass er die Codes willkürlich im Haus verteilt. Ein Kennwort können Sie in einem sofa finden. Oder in der Stereo-Anlage. Oder in der Bonbon-Maschine. Sie müssen Sie jedoch finden. Ohne die Kennwörter werden Sie mit grosser Wahrscheinlichkeit wie Agent 4124 enden (darüber wollen wir aber besser nicht nachdenken).

Haben Sie die Kennwörter erst einmal gefunden, ist ihre Anwendung (meistens) relativ leicht. Wenn Sie einen Raum betreten, müssten Sie in der Lage sein, über den Sicherheits-Terminal die Roboter auszuschalten oder, falls erforderlich, die Lifts zu bedienen. Dies dürfte kein Problem darstellen. Mit dem Kennwort für den Kontrollraum steht es jedoch anders. Da sich Elvin über die Bedeutung dieses Kennworts im Klaren ist, hat er es in viele, viele Teile zerlegt und sie überall verteilt. Sie müssen alle Teile finden und sammeln und sie wie in einem Puzzle zu dem Kennwort zusammenstellen.

Dieses Kennwort wird Ihnen den Zugang zum Kontrollraum erlauben, in dem Elvin den Raketenstart vorbereitet. Dies müssen Sie verhindern. Oder die Welt wird an diesem Tage eine endgültige Verspätung zum Dinner haben.

ZEIL

Um diese IMPOSSIBLE MISSION zu bewältigen Sie in die Räume und Tunnels von Elvins Festung eindringen, den Roboterengriffen ausweichen und das geheime Kennwort zusammenstellen. Dann können Sie Elvins Kontrollraum betreten und ihn an der Realisierung seiner Pläne hindern.

Sie erhalten Punkte, wenn Sie Puzzle-Stücke finden und zusammenstellen und wenn Sie Elvins Kontrollraum vor Ablauf der Zeit erreichen. Wenn Sie das erst einmal gut beherrschen, können Sie mehr Punkte erzielen, indem Sie die Puzzle-Teil schneller zusammenstellen und den Kontrollraum früher erreichen.

Bei jedem Spiel werden jedoch die Räume und Roboter anders organisiert sein, auch das Puzzle ist jedesmal unterschiedlich.

SPIELVORBEREITUNG

Diskette :

1. Stellen Sie Ihren **Amstrad CPC** wie im Handbuch angegeben auf.

2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und nehmen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.

3. Schliessen Sie Ihren Steuerknüppel an

4. Schalten Sie den Computer und das Disketten-Laufwerk ein.

5. Schieben Sie die IMPOSSIBLE MISSION Diskette ein, Etikett nach oben, ovaler Ausschnitt nach hinten zum Laufwerk.

6. Tippen Sie RUN"IMPOSSIB"

Kassette (mit Fast Load-System):

1. Stellen Sie Ihren **Amstrad CPC** wie im Handbuch angegeben auf.
2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und nehmen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.
3. Schliessen Sie Ihren Steuerknüppel an
4. Legen Sie die Cassette in das Laufwerk ein, Etikett nach oben, und prüfen Sie, ob sie zurückgespult ist.
5. Tippen Sie **RUN"IMPOSSIB"**
6. Das Spiel beginnt automatisch, wenn der Ladevorgang (ca. 3 1/2 Min). beendet ist.

SPIELBEGINN

Bringen Sie bitte Ihren Schneider-Computer in die Reset-Funktion

CPC 464: Kassette in den Rekorder einlegen und zurückspulen.

Drücken Sie CNTRL/Enter - Tasten gleichzeitig.

Play - Taste drücken

Nun drücken Sie eine Taste und das Spiel wird automatisch eingeleitet.

Nach dem Ladevorgang wird der Punktestand angezeigt. Zugleich wählen Sie hier zwischen Joystick- oder Tastatur-Funktion.

Zum Spielbeginn sehen Sie den Agenten in einem der Aufzüge. Der untere Bildschirmteil ist die Anzeige Ihres Taschencomputers.

STEUERMÖGLICHUNG

Im Aufzug : Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne oder hinten, um nach oben oder unten zu fahren. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um sich in der entsprechenden Richtung entlang des Korridors zu bewegen. Wenn Sie über den Bildschirm-Rand hinauslaufen, gelangen Sie in einen Raum.

In den Räumen: Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um sich zu bewegen. Wenn Sie auf den Auslöser drücken, führt Ihr Agent einen Salto nach vorne aus (dies ist besonders nützlich, um über hinderliche Roboter zu springen).

Auf den Lift-Plattformen: Wenn Sie auf einer der gestreiften Lift-Plattformen in einem Raum stehen, können Sie den Steuerknüppel nach vorne oder hinten drücken, um nach oben oder unten zu gelangen.

J = Steuerknüppel

P = Oben

Z = Links

LEERTASTE = Springen

K = Tastatur

L = Unten

X = Rechts

SPIELABLAUF

Während Sie Elvins Reich erforschen, zeigt Ihnen Ihr Taschencomputer am unteren Bildschirmrand den Plan der von Ihnen betretenen Räume und Tunnel an.

Suchen Nach Codes

Suchen Sie in jedem Gegenstand oder Möbelstück nach Codes und den Puzzle-Teilen für das Kennwort (wenn Sie dabei die Roboter vermeiden können). Sie tun dies, indem Sie genau vor einem Gegenstand stehen (Sofa, Schreibtisch, Kamin usw.) und den Steuerknüppel nach vorne drücken. Das Wort "Searching" (Suche) erscheint in einem Rahmen neben Ihrem Agenten. Die darin enthaltene horizontale Anzeige gibt Ihnen an, wieviel Zeit die Suche in Anspruch nehmen wird. Sie halten den Steuerknüppel solange nach vorne gedrückt, bis der Streifen verschwindet. Wird Ihre Suche aus irgendeinem Grunde unterbrochen, können Sie zu dem betreffenden Objekt wieder zurückkehren und Ihre Suche fortsetzen. Wenn Sie jedoch den Raum verlassen haben, müssen Sie die Suche von vorn beginnen.

Wenn Ihre Suche beendet ist, erscheint eine von vier Angaben über der Schulter Ihres Agenten:

Die Worte "Nothing here" (Hier ist nichts)

Das Bild eines schlafenden Roboters. Dies stellt einen "SNOOZE" (Schlaf-) Code dar, mit dem Sie die Roboter in einem Raum zeitweilig ausschalten können.

Das Bild einer gestreiften Lift-Plattform mit einem Pfeil darüber. Dies stellt einen LIFT INIT Code dar, mit dessen Hilfe Sie alle Lift-Plattformen in ihre ursprüngliche Position bringen können.

Ein Puzzle-Teil, d.h. ein Teil des Kennworts, das den Zugang zum Kontrollraum erlaubt. Es wird automatisch in Ihrem Taschencomputer gespeichert.

Benutzen Der Sicherheits-Terminals

Sie können die SNOOZE und LIFT INIT Codes an jedem Sicherheits-Terminal verwenden. Diese befinden sich gewöhnlich in der Nähe des Eingangs. Sie sehen aus wie Fernseh-Geräte mit dunklen, Ihnen zugewandten Bildschirmen.

Um einen Sicherheits-Terminal zu benutzen, stellen Sie Ihren Agenten direkt davor und drücken Sie

den Steuerknüppel nach vorne. Damit erscheint der Bildschirm der Terminals vergrößert. Sie können mit dem Steuerknüppel eine der folgenden drei Funktionen auswählen (drücken Sie auf den Auslöser, wenn der Pfeil auf die gewünschte Funktion zeigt):

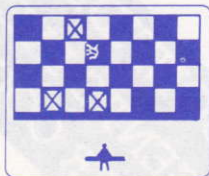
Lift-Plattformen umorganisieren. Dafür müssen Sie einen LIFT INIT Code besitzen. (Ihr Taschencomputer zeigt die Zahl der LIFT INIT Codes an den Sie besitzen).

Roboter zeitweilig ausschalten. Dafür benötigen Sie einen SNOOZE (Schlaf-) Code. (Ihr Taschencomputer zeigt an, wieviele Sie haben).

Log off: Sicherheits-Terminal verlassen.

Code Rooms

Elvins Festung hat zwei Code-Räume, wo Sie zusätzliche Kennwörter erhalten können. Gehen Sie auf die Konsole zu und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne, so als ob Sie suchen würden. Mehrere Quadrate werden aufleuchten, jedes mit einer eigenen musikalischen Note. Auch eine weiße Hand erscheint. Benutzen Sie sie, um die Quadrate in der Reihenfolge zu berühren, dass die Noten von den niedrigeren zu den höheren Tönen geordnet sind.



Haben Sie die richtige Tonfolge gefunden, wird das Schachbrett aufblinken und Sie erhalten einen SNOOZE (Schlaf-) oder einen LIFT INIT Code. Sie können dies tun, so oft Sie wollen, jedoch wird die Tonfolge immer länger. Sie können jederzeit diese Szene verlassen, indem Sie den violetten Querstreifen berühren.

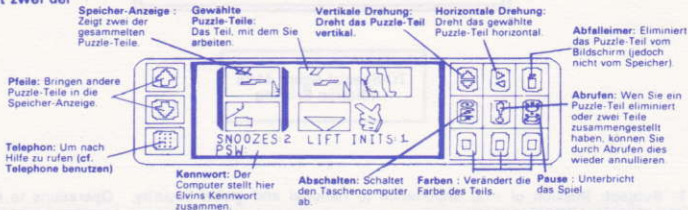
Taschencomputer

Ihr Taschencomputer ist ein erstaunliches Gerät. Er erlaubt Ihnen, mit den Puzzle-Teilen auf dem Bildschirm herumzuspielen, um herauszufinden, wie die Teile zusammenpassen.

Um den Taschencomputer zu benutzen, müssen Sie in einem Lift oder Korridor stehen. Drücken Sie den Auslöser, um den Computer einzuschalten. **Anmerkung: Sie können den Taschencomputer nicht in den Räumen verwenden. Der Druck auf den Auslöser bewirkt in einem Raum einen Salto des Agenten.**

Wenn der Computer eingeschaltet ist, verschwindet die Karte von Elvins Reich und ein weißer Handschuh erscheint. Benutzen Sie ihn, um die Puzzle-Teile zusammenzustellen, die das Kennwort für Elvins Kontrollraum ergeben.

Speicher-Anzeige:
Zeigt zwei der



Benutzen Des Handschuhs

Handschuh bewegen. indem Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung drücken.

Um die Funktionen auszuwählen, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken Sie den Auslöser.

Um ein Puzzle-Teil in der Speicher-Anzeige aufzugreifen, zeigen Sie mit Handschuh darauf und drücken Sie den Auslöser. Dann können Sie das Teil mit dem Steuerknüppel bewegen.

Um ein Teil fallenzulassen, drücken Sie den Auslöser.

Um ein gewähltes Puzzle-Teil zu kopieren, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken Sie auf den Auslöser.

Um die Kopie eines Teils zurückzulegen, plazieren Sie die Kopie direkt über dem Original und drücken Sie den Auslöser.

Um ein noch nicht gewähltes Puzzle-Teil zu wählen, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken Sie den Auslöser.

Um herauszufinden, ob zwei Teile zusammenpassen, plazieren Sie sie direkt übereinander und drücken Sie den Auslöser.

Lösen Der Puzzles

Einige Teile sind, wenn Sie sie finden, auf den Kopf gestellt oder in der falschen Richtung plaziert (oder beides). Versuchen Sie deshalb, sie herumdrehen, um herauszufinden, ob sie zu etwas passen.

Teile müssen die gleiche Farbe haben, sonst können sie nicht zusammenpassen. Sehen zwei Teile so aus, als ob sie zusammenpassen würden, haben aber nicht die gleiche Farbe, versuchen Sie es mit einer Farbänderung.

Ein vollständiges Puzzle sieht aus wie eine Lochkarte : ein Rechteck mit Löchern darin.

Ein vollständiges Puzzle muss nicht unbedingt in der richtigen Position sein. Es kann sein, dass Sie es wenden müssen, bevor es erkannt werden kann.

Jedes vollständige Puzzle besteht aus vier Teilen. Das Spiel enthält neun Puzzles. Jedesmal, wenn Sie ein vollständiges Puzzle haben, erscheint ein Buchstabe von Elvins Kennwort unten auf dem Taschencomputer.

Wenn Sie alle neun Buchstaben des Kennworts haben, können Sie die Türe zu Elvins Kontrollraum öffnen und die Welt retten.

Kontrollraum

Die Tür zu Elvins Kontrollzentrum befindet sich in einem der blauen Räume. Wenn Sie das Kennwort haben, plazieren Sie Ihren Agenten direkt vor der Tür und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Die Tür wird sich öffnen - und wer zuletzt lacht, lacht am Besten!

Benutzen Des Telefons

Wenn Sie das Telefon Ihres Taschencomputers anwählen, ruft es den Hauptcomputer der Agentenzentrale an (um Hilfe bei den Puzzles zu bekommen). Aber das ist nicht umsonst. Jede Benutzung des Telefons kostet Sie zwei Minuten auf Ihrer Zeituhr.

Der Hauptcomputer gibt Ihnen drei Möglichkeiten zur Wahl. Wählen Sie die gewünschte mit dem Handschuh aus, drücken Sie dann den Auslöser.

Position der beiden linken Teile korrigieren. Der Computer wird die zwei Puzzle-Teile in der Speicher-Anzeige korrekt plazieren (rechte Seite nach oben und vorne anstatt umgekehrt). Ein rotes Zeichen erscheint links auf dem gedrehten Teil.

Haben wir genügend Teile, um das Puzzle oben links zu lösen? Der Computer wird das obere Puzzle in der Speicher-Anzeige ansehen und Ihnen mitteilen, ob Sie alle drei zu diesem Teil passenden Stücke haben.

Hang up (Auflegen). Beendet die Verbindung.

WEITERSPIELEN

Sie können jederzeit ein neues Spiel beginnen, indem Sie **RESTORE** drücken. Die Räume und Roboter werden reorganisiert sein und der Computer wird eine neue Puzzle-Serie entwickeln.

PUNKTE

Die Zeit (auf dem Taschencomputer) beginnt um 12.00 Uhr. Das Spiel endet, wenn die Uhr 6.00 Uhr anzeigt. **Jedesmal, wenn Sie über den Bildschirmrand fallen oder von einem Roboter oder einer Fliegenden Untertasse umgebracht werden, werden Ihnen 10 Minuten Strafe angerechnet.** Jeder Telefonanruf kostet zwei Minuten. Bei Spielende erhalten Sie Punkte wie folgt:

- 1 Punkt für jede Ihnen verbleibende Sekunde
- 100 Punkte für jedes gefundene Puzzle
- 100 Punkte für jeden Snooze - oder LIFT INIT-Code
- 400 Punkte für jedes gelöste Puzzle

TIPS ZUM SPIELEN

Hier sind einige Tips vom Autor des Spiels **IMPOSSIBLE MISSION**:

Einige Räume sind schwieriger als andere. Wenn ein Raum zu schwierig erscheint (vermutlich weil Sie kein Kennwort für die Liftfunktion oder die Roboter haben), kehren Sie dorthin erst wieder zurück, wenn Sie einige Kennwörter haben.

Jeder Roboter hat ein anderes Verhaltensmuster. Einige bewegen sich schneller als andere, einige schiessen Leuchtkaliber ab, wieder andere können weder sehen noch hören. Beobachten Sie sie also genau. Sie können meistens herausfinden, wie ein Roboter funktioniert, bevor Sie an der Reihe sind.

Mit Ihrem Taschencomputer können Sie zwei beliebige Teile kombinieren, vorausgesetzt, diese überschneiden sich nicht. Das ist jedoch nicht immer ausreichend. Teile, die sich nicht überschneiden, gehören vielleicht nicht zusammen. Wenn es sich als unmöglich herausstellt, ein teilweise hergestelltes Puzzle zu beenden, haben Sie vielleicht die falschen Teile kombiniert.

Sie müssen nicht bei jedem Loch im Fussboden einen Salto schlagen. Wenn ein Loch nicht breiter ist als eine Plattform, können Sie versuchen, darüber zu steigen. Lassen Sie jedoch den Steuerknüppel nicht los, bevor Sie auf der anderen Seite sind, sonst fallen Sie dennoch.

Wenn Sie ein sehr breites Loch zu überqueren haben, können Sie einen Fuss bereits im Abgrund haben, bevor Sie auf den Auslöser drücken. Wenn Sie dies genau im richtigen Augenblick tun, können Sie dadurch die benötigte Entfernung gewinnen.

Mehr bekommen Sie aus mir nicht mehr heraus. Der Rest liegt an Ihnen. Schliesslich ist es nicht so einfach, die Welt vor dem Untergang zu retten.