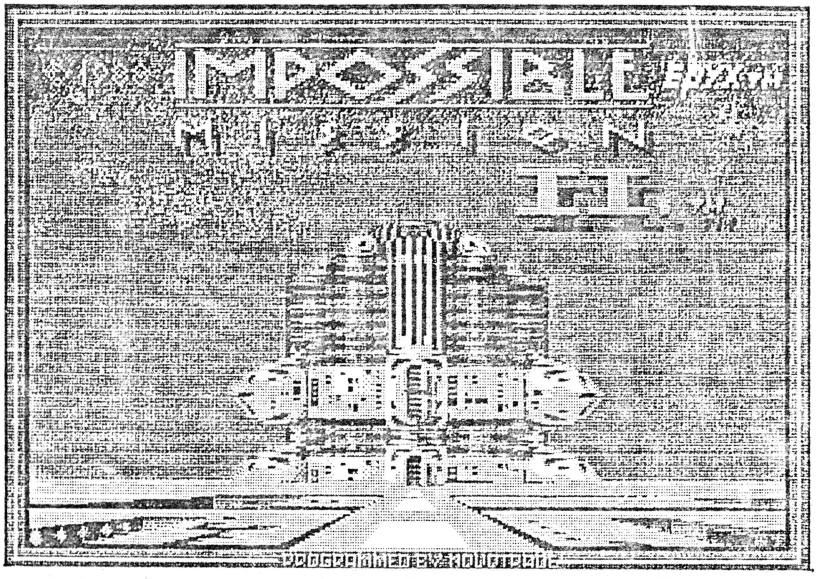


A számítógépes játékirodalom egyik klasszikusa az Impossible Mission - évek óta nem veszít népszerűségéből. Kedvelői most végre kézbe vehetik a játék folytatását:

az Impossible Mission II

magyar programozók munkája.

IM II.

A 4125-ös titkos ügynökre, Dorkra ismét szinte lehetetlen feladat vár: szembeszállni a bomlott agyú tudóssal, Elvin Atombenderrel, aki modern, komputerizált fellegvárába húzódva a világ elpusztításán mesterkedik.

A játékhoz korlátozott idő áll rendelkezésre. Ezalatt végig kell járni az épület nyaktörő szobáit, megküzdve a tudós intelligens, embervadász robotjaival, meg kell keresni az elrejtett kódokat, melyek az egyes tornyok, illetve a központi torony ajtajainak kinyitására szolgálnak. Ha eljut idáig, esélye van Elvin legyőzésére. Ha nem...

Segítséget nyújtanak a szobákban található robotleállító, liftmozgató stb. kódok. Bombákkal lehet az utat szabaddá tenni, s a robotok sem mind bombaállóak. Zsebkomputer segít a helyes stratégia kidolgozásában. Rajta látható a hátralévő idő is.

A FELADAT

Végig kell járnunk az épület nyolc tornyát. Be kell hatolnunk a szobákba, ahol a bútorokból, páncélszekrényekből összegyűjthetők az ajtókat nyitó kódok. A központi torony bejáratát kinyitva bejutunk Elvinhez. Egyedül itt akadályozhatjuk meg a tudóst őrült tervében.

A JÁTÉK LEÍRÁSA

A játék elején a nyolc oldaltoronyból és a Spectrum kivételével egy központi toronyból álló épület egyik oldaltornyában, még pontosabban ennek felvonójában vagyunk.

A képernyő alján a zsebkomputert láthatjuk.

A TORONYBAN

A joystick FEL-LE iránya indítja a liftet, amely a joystick elengedése után a következő

megállóig megy. BAL-JOBB irányba mozdítva a joysticket, futhatunk a folyosókon. Álló helyzetben tűzgombot nyomva a zsebkomputer kezelése indul. A tornyon belül szabadon közlekedhetünk, a folyosókról bemehetünk az egyes szobákba, a lifttel bármelyik emeletre eljuthatunk. A toronyból kivezető ajtók azonban le vannak zárva. Az átjutáshoz meg kell keresnünk a szobákban elrejtett kódszámot.

A C-64 lemezes verziójában és az IBM-en a már bejárt tornyokba bármikor visszamehetünk, az ajtók nyitásához szükséges kódszámokat nem veszítjük el, amikor kimegyünk a toronyból.

A SZOBÁK

Ha belépünk egy szobába, láthatjuk, hogy a szobában padlókból, falakból, vízszintes illetve függőleges pályájú platformokból (liftek) összeállított útvonalrendszer található. A fal mentén a torony rendeltetésének megfelelő tárgyak, bútorok állnak. A garázstoronyban például autókat, szerszámokat, gumiabroncsokat stb. találunk.

A padlókon a fontosabb bútorok, illetve átjárók előtt robotok találhatók, melyek feladata az őrzés, az illetéktelen behatolók elpusztítása.

Minden toronyban található egy páncélszekrény is.

A szobák ezernyi veszélyt rejtenek magukban. Néha a kimenekülés segíthet, ekkor később a szobában folytatható a kutatás, a szoba változatlan marad. Sokszor azonban kikerülhetetlen a halál, mely számos formában leselkedik ránk. Ilyenkor is újrakezdhetjük a szobát, azonban az új életért időveszteséggel fizetünk, vi-

szont a szobában a liftek, mozgó padlók visszaállnak eredeti helyükre.

MOZGÁS A SZOBÁKBAN, LIFTEKEN

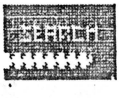
Mint a toronyban, itt is a BAL-JOBB irány kapcsolásával kezdünk futásba. Tűzgombot nyomva szaltót végzünk a levegőben, így juthatunk át a robotok illetve szakadékok felett.

A joysticket LEhúzva leguggolunk, aminek szerepe a bombarakásban, illetve a guggolva liftezésnél van. Guggoló helyzetből FEL irányt nyomva állunk fel.

Ráállva egy függőleges liftre, a FEL-LE irányokkal indíthatjuk a liftet, mely a joystick elengedése után az első megállónál megáll. A mozgó liften a joystick már a játékos mozgatását végzi.

Vízszintes liftre állva a FEL-LE irány jelöli ki, hogy állva vagy guggolva akarunk-e liftezni. Az előbbi irányt tartva, s még oldalra is mozdítva a joysticket, a lift elindul. (A vízszintes lift indításához tehát L alakú pályán kell mozgatni a joysticket. - Az IBM-en elég FELfelé nyomni a joysticket; a lift ilyenkor abba az irányba indul el, amerre Dork arca néz.)

KERESÉS A BÚTOROKBAN



A bútor elé állva a joysticket FELnyomjuk, és így tartjuk. Mellettünk egy SEARCH(ING) - a.m. keresés - felirat jelenik meg, s látjuk a keresés idejének fogyását. Ha az időt elfogyasztjuk, ami esetleg a robotok miatt csak többszöri próbálkozás után sikerül, az előbbi felirat helyén megjelenik, hogy mit találtunk a bútorban, s a bútor eltűnik.

A bútorokban SEMMI-t (NOTHING)

kódszámot segédeszközt tartalék időt találhatunk.

A kódszámok a toronyból kivezető ajtó kinyitásához kellenek. A segédeszközök a szobákban való közlekedést könnyítik meg. A tartalék idő megtalálásakor bizonyos idő hozzáadódik a játékidőhöz, vagyis a feladat megoldására rendelkezésünkre álló idő növekszik.

KERESÉS A PÁNCÉL-SZEKRÉNYBEN

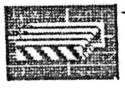
Minden toronyban van egy olyan szoba, ahol egy páncélszekrény található. Ebben van elrejtve a központi torony ajtajának nyitásához szükséges kódok (zene illetve szöveg) egyike. A páncélszekrényből csak akkor tudjuk kikeresni a kódot, ha előbb időzített bombával kirobbantjuk az ajtaját.

BIZTONSÁGI TERMINÁL

Minden szobában található egy vagy két számítógép-terminál. Ezekre ráfordulva nem keresés kezdődik, hanem bekapcsolódik a terminál. A képernyőn láthatjuk, hogy a különböző segédeszközökből hány darabbal rendelkezünk. Emellett egy villogó kurzort mozgathatunk a képernyőn a joystick BAL-JOBB irányításával. (Ez utóbbi a Spectrumon elmarad.)

A felhasználni kívánt segédeszközre állítsuk rá a kurzort (a Spectrumon a kezet), ezután tűzgombbal kapjuk meg - illetve aktivizáljuk - az eszközt. Ha a terminál alján látható jelzésre állítjuk a kurzort, választás nélkül is kiléphetünk.

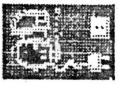
SEGÉDESZKÖZÖK



1. Lift-reset: Alaphelyzetbe állítja a szobában lévő lifteket.

2. Padlómozgató: Némelyik szobában elcsúsztat-

ható padló látható. Ennek elmozdítására szolgál.



3. Robotleállító: Kis időre leállítja a szobában lévő robotokat.

4. Villanykörte: Ha a toronyban sötét szoba van, ezzel felkapcsolhatjuk a világítást. (Ilyenre a Spectrum-játékban nincs szükség, mert sötét szoba sincs.)

5. Akna: Érintésre robbanó akna. A terminálban élesítve, majd a szoba padlójára letéve használjuk.

6. Időzített bomba: ha élesítve lerakjuk, néhány másodperc múlva robban, tehát van időnk kimenekülni a hatósugarából.

A BOMBÁK HASZNÁLATA

A bútorokban kétféle bomba található: időzített bomba és akna. A bombák csak akkor használhatók fel, ha a terminálban élesítettük őket.

A bombák segítségével a nehezen megközelíthető helyekre is bejuthatunk; részint mert lyukat ütnek a padlón, részint mert ügyes használatukkal elpusztíthatjuk a robotokat. Vigyázni kell azonban - az óvatlanság egy életünkbe kerülhet. S ha egy, a padlón ütött lyuk miatt nem tudunk eljutni egy létfontosságú bútorig, lehetetlenné válhat a helyzetünk.

Az élesített bombát guggoló helyzetben tűzgombnyomással rakhatjuk le a padlóra - máshová nem tehetjük! Az érintésre robbanó bomba megöli felrobbantóját, s lyukat üt a padlón. Az időzített bomba néhány másodperc múlva robban fel, s szintén lyukat üt a padlón. Páncél-

szekrény elé helyezve kirobbantja az ajtaját (kivéve a Spectrum-verziót). Bútor elé helyezve a bombák felrobbantják a bútort.

A ROBOTOK

A szobák fontosabb átjáróit, a fontosabb bútorokat intelligens robotok őrzik. Számos típusuk van, alapvetően azonban a következő csoportokra oszlanak: közönséges vagy guruló robot, lánctalpas tolórobot, liftező robot, bombarakó robot, rugós robot.

A közönséges robot érintésre öl. Ezenkívül több változata lézersugárral lő is, de csak adott távolságon belülre.

A tolórobot megragad bennünket, s a falnak szorít, vagy lelök a meredély szélén. Mindkét módszer azonnali halált okoz. (A Spectrumon ezt még túl lehet élni.)

A liftező robot fel-alá liftezik, amivel néha nehezíti a mozgásunkat, de sokszor akarata ellenére segítséget is nyújt. Életünkre nem jelent veszélyt.

A bombarakó robot elaknásítja a padlót érintésre robbanó bombákkal. Ezek nem ütnek lyukat a padlón, de egy életet elvesznek tőlünk.

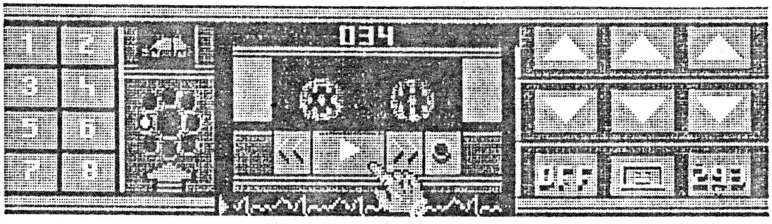
A rugós robot egyhelyben állva fel-alá rugózik. Többnyire jól kihasználható, mert ráállva magas helyeket is elérhetünk. Nem teljesen veszélytelen. (A Spectrum-verzióban ezzel a robottal nem találkozunk.)

Az egyes robotok intelligenciafoka és veszélyessége erősen különböző. Többnyire azonban érzékelik az embert, és ilyenkor támadnak.

A ZSEB-KOMPUTER

A zsebkomputer a képernyő alján látható, ha a folyosón vagyunk.

Fent digitális óra mutatja a még hátralévő időt. Alatta a nyolcból három oldaltorony vázlatos szerkezetét láthatjuk, középen azzal a toronnyal, amelyikben épp tartózkodunk. Azok a szobák, ahol már jártunk, feketével ki vannak töltve.



Balra nyolc számozott nyomógomb található. Mellettük fent egy piktogram mutatja, hogy milyen toronyban vagyunk (kivéve a Spectrum-verziót).

Jobboldalt két sorban három-három FEL illetve LE nyíllal megjelölt nyomógomb látható. Alattuk a három fő üzemmódnyomógomb helyezkedik el:

Jobboldalt a KÓDSZÁM üzemmód ki-bekapcsolója, középen a MAGNÓ üzemmód ki-bekapcsolója, baloldalt az OFF (kikapcsolás) nyomógomb van.

Ha a toronyban álló helyzetben tűzgombot nyomunk, bekapcsoljuk a zsebkomputert. Ezt egy kéz jelzi, amely a nyomógombok felett mozgatható, vele a gombok lenyomhatók (tűzgomb).

TORONY-VÁLASZTÁS

A bal oldali nyolc nyomógomb valamelyikét lenyomva a kiválasztott torony és a vele szomszédos két torony sémája kerül a zsebkomputer központi kijelzőjére. Ugyanakkor a digitális óra azt mutatja, hogy a kiválasztott toronyban eredetileg rendelkezésre álló időből mennyi van hátra.

A TORNYOK AJTAJÁNAK KINYITÁSA

A bútorokban számos kódszámot találhatunk. Ha bekapcsoljuk a KÓDSZÁM üzemmódot, a zsebkomputer fő kijelzőjén a megtalált számok megjeleníthetők. A színüknek megfelelően három oszlopban láthatók a számok. Az oszlopokat a zsebkomputer szélén látható három-három FEL-LE nyomógombbal pörgethetjük.

Minden toronynak van egy kódszáma. Ha ezt a kódszámot állítjuk be a kijelzőn, a toronyból kivezető ajtók kinyílnak. A zsebkomputer képes kijelezni, ha egy szám, amelyet a kijelzőjén megjelenítettünk, része a nyitó kódnak. FOUND (találat) feliratot jelenik meg ilyenkor. Ha mindhárom szám talált, a COMPLETE (kész) felirat jelenik meg. Ekkor nyílnak meg az ajtók.

Ha a kijelzőn nem lehet összeállítani a helyes kódszámot, akkor még a bútorok valamelyikében rejtőzik a megoldás, vissza kell mennünk érte.

A központi torony ajtajának kinyitása a magnó segítségével:

Minden toronyban egy páncélszekrény van, amelyből egy kódot kereshetünk ki (zenét, illetve - a Spectrumon - szöveget). A megtalált kód felkerül egy kazettás magnóra. A kazettás magnó üzemmódot bekapcsolva meghallgathatjuk a szalagon lévő zene- (szöveg-) darabkákat, előre-hátra csévélhetjük a szalagot. Ha ezek után

új kódot találunk egy páncélszekrényben, az mindig az érvényes számlálóállástól kezdve kerül fel a magnóra. Ha ott már volt kód, az letörlődik. A szalag hossza hat kód felvételére elegendő. A nyolc torony nyolc páncélszekrényében nyolc kódrészlet van. Ezek közül azonban csak hat különböző.

Ahhoz, hogy a központi toronyba (terminálba), azaz Elvinhez bejussunk, a hat különböző kódot kell összegyűjtenünk a szalagon.

A KÖZPONTI TORONYBAN

A központi torony illetve terminál bejárata az oldaltornyokat összekötő folyosók közepén van. Ha a hat zenekódot sikeresen megszereztük, az ajtón bemehetünk, amihez az ajtó előtt állva a joysticket FEL irányba kell mozdítani.

A Spectrumon itt már alkalmasint megnyertük a játékot; a többi gépen csak bejutottunk Elvin Atombender szobájába, ahol fent egy padlón három terminál található. Ezeket a robotok őrzik. A három terminál közül az egyik rejti a megoldást, a másik kettő érintése halálos...

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén pontszámtáblázatot kapunk. Ha lemezről töltöttük be a játékot, a tíz legjobb játékos neve a lemezen megőrződik. Ha a pontszámunk - amely a szobákban talált tárgyak számától, a megtalált zene számától és a megmaradt időtől függően számítódik ki - nagyobb, mint a legkisebb megőrzött eredmény, nevünk felkerül a dicsőségtáblára.

SZERZŐK:

Commodore-64:

Program:

Bodnár István, Cseri István, Kanizsai Zoltán,

Ruzsa Ferenc, Szentesi József

Grafika:

Szultán

Zene:

Chris Grigg, Pongyor Gábor, Révbíró Tamás

IBM:

Program:

Cseri István

Grafika: Szultán

Spectrum:

Program:

Kováts Imre, Szenttornyai László

Grafika: Szultán

Tudnivalók az Enterprise változathoz

BETÖLTÉS	F1 billentyűvel
ÚJRAINDÍTÁS	RESET gombbal
KÜLÖNLEGES BILLENTYŰ	A játékot a PAUSE (egyes gépeken HOLD) billentyűvel leállíthatjuk, majd ismét elindíthatjuk.
JÁTÉKIDŐ	Tornyonként fél-fél óra áll rendelkezésre, az egész feladat megoldására azonban csak három.
JUTALOMIDŐ	Ha jutalomidőt találunk a bútorokban, három perc adódik hozzá maradék játékidőnkhöz.
HALÁLESET	Egy-egy életvesztés három-három perc büntetést jelent.

MEGJEGYZÉSEK

A páncélszekrény kinyitásához fel kell venni egy "TIME BOMB"-ot, és elég odafordulni a széfhez (vagyis nem kell felrobbantani)!

A betöltés előtt a REM1 REM2 (távirányító) csatlakozóját ki kell húzni!

A vezérléshez a beépített, valamint mindkét külső botkormány használható.