

# EPYX

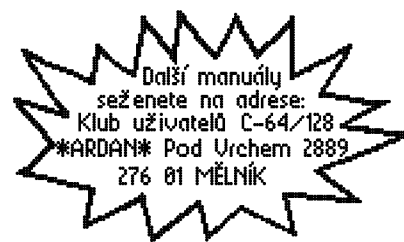
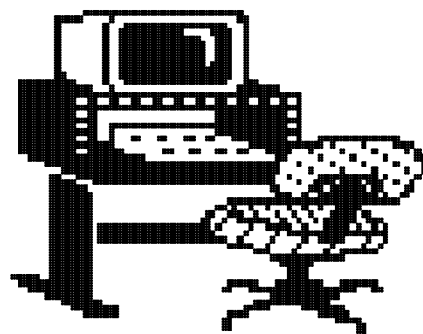
PRESENTS

# IMPOSSIBLE MISSION-II

Překlad originál. manuálu:



Textová a grafická úprava:



# COBRA BLUE

## Klasifikace ULTRA

### URČENO

Field Operations Assets (pouze základní informace)  
Field Operations Control, Langley  
Electronic Intelligence Operations, Ft. Meade  
Joint Chiefs of Staff, Pentagon  
Commander, Strategic Air Command, Omaha (přísně tajné)  
Commander, Submarines Pacific, Honolulu (přísně tajné)  
Commander, Submarines Atlantic, Norfolk (přísně tajné)

=====

1. **Úvod:** Cobra Blue je přísně tajná protiteroristická operace agenta Bravo 29 proti profesoru Elvinu Atombenderovi. Elvin, známý psychotický génius, je jedním z největších odborníků na roboty, počítače a kódy na světě. Elvin prý získává velké bohatství tím, že přes počítačové systémy převádí peníze předních světových finančních institucí na své konto. Žije ve vrcholu obrovského osmivěžového komplexu postaveného na jeho náklady na severozápadě Los Angeles poblíž areálu UCLA. O komplexu se říká, že jeho jedinými zaměstnanci jsou roboti, které si vytvořil sám Elvin. Nepřijímá žádné návštěvy a je téměř nemožné, aby do věžového komplexu vstoupili agenti této i jiných policí a zpravodajských agentur.

2. **Cobra Blue-fáze I:** Elvinův věžový komplex je pod stálým dozorem. Všechny aktivity mezi jeho komplexem a počítači ve světě jsou stále sledovány. Byly podniknuty náhodné pokusy o vniknutí do komplexu našimi agenty, kvůli shromáždění informací o tom, jak komplex vypadá uvnitř. Zprávy agentů naznačují, že Elvin strávil poslední 4 roky tím, že se pokoušel elektronicky dostat do vojenských počítačových instalací armád celého světa, a možná je blízko úspěchu. A dále, prý se Elvin stává stále více mentálně labilním. Byl zpozorován, když mumlal výhrůžky o zničení sebe i celého světa. Pokud bude v těchto výhrůžkách pokračovat, agenti budou v pohotovosti zahájit **fázi II** rozkazem **Flash Alpha One** z řídicího centra v Langley.

3. **Cobra Blue-fáze II:** Agenti určení na 2. fázi Cobra Blue neprodleně vniknou do Elvinova komplexu, pokud možno Elvina zadrží nebo ho zabijí, když se bude bránit, a neutralizují počítačový systém. **Toto musí být provedeno během 8-mi hodin.**

Elvin prý žije a pracuje v řídicím centru svého komplexu, které se nachází v

přístavku centrální věže. Je hlídán velice složitými ochrannými systémy, jako pohyblivými roboty nejrůznějších typů, uzamčenými chodbami mezi jednotlivými věžemi a hudebními sekvencemi.

Agent, určený k proniknutí do komplexu, bude vybaven osobním kapesním počítačem, který bude moci použít jen ve velkých halách komplexu. Tento počítač mu ukáže jeho momentální pozici v komplexu, pomůže mu najít správnou kombinaci pro vstup do jiné věže a také mu pomůže sestavit hudební sekvence nutné ke vstupu do Elvinovy centrální věže.

## **TELEGRAM**

**08/04/88 0122 ZULU kopie 01 z 01**

**Klasifikace Ultra  
Kódovací skupina Theta  
Priority Flash Alpha One**

**Pro: agent Bravo 29  
Od: Field Operations Control, Langley  
Věc: COBRA BLUE**

**Cobra Blue poplach STOP Rozkaz opakuj rozkaz neutralizovat Elvina během osmi hodin jinak budou kódy pro rakety odstraněny a rakety budou vystřeleny STOP Konzultovat operační plán Cobra Blue fáze II kvůli bližším detailům ve věci Elvin a věžový komplex STOP Provést Cobra Blue fáze II neprodleně STOP Hodně štěstí a dostaň ho STOP Konec  
Langley  
Strana 1 z 1**

**Po přečtení zničit**

**08/04/88 0123 ZULU**

## **Cíl**

Abys uspěl v Impossible Mission II a zachránil svět před zničením, musíš jako agent Bravo 29 splnit několik úkolů.

1. Musíš sestavit 3-místnou ochrannou číselnou kombinaci pro každou věž. Musíš se také vyhýbat Elvinovým robotům za použití jeho vlastního ochranného systému.
2. Musíš najít a otevřít Elvinovy sejfy a získat hudební sekvence, které jsou v nich zamčené. 6 částí je unikátních a 2 části jsou duplikáty.

3. Musíš spojit tyto části v plynulou melodii, která ti otevře dveře výtahu do řídicí místnosti v centrální věži.

A konečně, musíš najít správný počítačový terminál v Elvinově řídicím pokoji, který zneškodní kódy pro vystřelení raket dříve, než zničí tebe i celý svět.

Body získáš vstupem do věží, zkoumáním místností, nacházením číselných kódů a vstupem do centrálního řídicího pokoje. Čím dřív tuto místnost otevřeš, tím více bodů získáš.

## Nahrání hry

Zapni disk. jednotku a počítač (pro COMMODORE 128 nastav systém C64).

Zasuň joystick do portu 2.

Vlož disketu s Impossible Mission II štítkem nahoru do disk. jednotky a napiš LOAD"\*",8,1 a stiskni RETURN.

## Start hry

Během nahrávání hry uvidíš na obrazovce Elvinovu věžovou pevnost. Po ukončení nahrávání uvidíš svého agenta ve výtahu namátkově vyrané věže pevnosti. Displej dole na obrazovce je tvůj kapesní počítač.

## Ovládání

**Ve výtazích:** Pohni joystickem od sebe nebo k sobě-jízda nahoru nebo dolů. Joystick doprava nebo doleva-vstup do chodby.

**Na chodbách:** Joystick vlevo nebo vpravo-pohyb po chodbách. Když vyběhneš ven z obrazovky, ocitneš se v pokoji nebo v jiné části chodby.

**V pokojích:** Joystick vlevo či vpravo-pohyb po místnosti. Tlačítko-tvůj agent přeskočí robota, díru v podlaze, nízkou zeď, nebo vyskočí do vyššího patra. Pohybem k sobě se tvůj agent přikrčí. V této pozici musí být při pokládání časované bomby nebo miny.

**Na zdvižných nebo posuvných plošinách:** Pokud stojíš na prázdné zdvižné plošině, pohni joystickem od sebe nebo k sobě pro jízdu nahoru nebo dolů. Pokud stojíš na prázdné posuvné plošině, pohni joystickem od sebe nebo k sobě a v zářetí doleva nebo doprava pro pohyb plošiny.

## Hra

Při prozkoumávání věžového komplexu můžeš pomocí svého kapesního počítače kontrolovat svou polohu a pokoje, které jsi již prozkoumal. Displej kapesního počítače se objeví nahoře na obrazovce pokaždé, když je tvůj agent na chodbě nebo ve výtahu. Mapa věže, ve které se právě nacházíš, a spojení se dvěma sousedními

věžemi se nachází ve středu displeje. Světlý bod ukazuje tvou pozici ve věži. Každá místnost, do které vstoupíš, se zobrazí černě. Celkový pohled na věžový komplex se zobrazí vlevo na displeji. Zde také uvidíš světlý bod znázorňující tvou polohu. Bude také svítit číslo věže, ve které se právě nacházíš.

## Hledání kódů

Najdi co nejvíce objektů v každé místnosti od automobilů v Elvinově garážové věži až po jeho atletické vybavení v tělocvičně. Nezapomeň také na rostliny v domě a obrazy na zdi. Při prozkoumávání stůj přímo naproti objektu, joystickem pohni od sebe.

U agentova ramene se objeví slovo SEARCHING. Uvidíš také vodorovnou čáru, která znázorňuje, jak dlouho bude zkoumání trvat. Musíš pokračovat pohybem joysticku dopředu, dokud čára nezmizí. Když je zkoumání z jakéhokoliv důvodu přerušeno (většinou, když na tebe dotírá robot), můžeš jít zpět k předmětu a pokračovat ve zkoumání tam, kde jsi skončil. Každý objekt po prohledání zmizí.

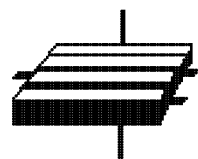
Po prohledání se u agentova ramena objeví jeden ze 4 nápisů:

- slovo NOTHING (nic)-nic jsi nenašel
- číslo do číselného kódu
- ikona s povelom pro ochranný terminál
- prodloužení času

## Používání ochranných terminálů

V každém ochranném terminálu v Elvinově komplexu můžeš použít všechny povely pro ochranný terminál, které jsi našel. Tyto terminály se obvykle nacházejí poblíž vchodu uvnitř každé místnosti. Vypadají jako televize s tmavou obrazovkou obrácenou k tobě.

Při použití ochranného terminálu se postav přímo naproti němu a pohni joystickem dopředu. Obrazovka terminálu se rozsvítí. Objeví se na ní ikony povelů pro ochranný terminál a počet ikon, které máš k dispozici. Jsou to:



**Symbol zdvižné plošiny**-změna pohybu plošiny nahoru a dolů.



**Symbol posuvné plošiny**-pohyb doleva nebo doprava.



**Elektrická zástrčka**-dočasně deaktivuje roboty.



**Svítilicí žárovka**-rozsvítí světla v místnosti, ve které jsou světla zhaslá (může být použito v každé místnosti věže k rozsvícení světla v jiné místnosti věže).



**Časovaná bomba**-může být umístěna agentem tak, aby vyhodila do vzduchu sejf (joystisk k sobě a stisk tlačítka pro položení bomby). Bomba vybuchne několik sekund po položení-agent má dost času vrátit se zpět do bezpečí a hledat hudební sekvence.



**Mina**-může být umístěna agentem. Mina exploduje pokaždé, když se jí kdokoliv (včetně agenta) dotkne. V podlaze se udělá velká díra, kterou může agent překonat pouze skokem.

Joystick vlevo nebo vpravo-výběr ikon, tlačítko-zvolení ikony.

## Kapesní počítač

Tvůj kapesní počítač je úžasný přístroj, který nejen určuje tvou polohu v Elvinově komplexu, ale pomáhá ti také sestavit vstupní kód, který ti umožní přecházet z věže do věže. Za pomoci vestavěného magnetofonu také sestaviš dohromady hudební sekvence, které potřebuješ pro vstup do centrální věže. Tvůj počítač ti rovněž ukazuje, kolik zbývá času, než Elvin zničí svět.

Při aktivaci posledních 2 funkcí musíš stát na chodbě nebo ve výtahu a stisknout tlačítko.

Pozn: Kapesní počítač nemůžeš použít v každé místnosti.

Stiskem tlačítka v místnosti uděláš přemet.

Když aktivuješ funkce, nachází se ruka poblíž 3 tlačítek na obrazovce vpravo dole. Pravé tlačítko má na sobě 3 čísla, prostřední tlačítko kresbu obalu magnetofon. kazety, a na levém je napsáno OFF. Kromě těchto tlačítek uvidíš ještě 3 sady tlačítek se šipkami nahoru a dolů.

Rukou můžeš hýbat pomocí joysticku. Při stisku tlačítka nastav ruku na horní část tlačítka a stiskni tlačítko na joysticku. Při výběru tlačítka s čísly zmizí mapa

věžového komplexu a místo ní se objeví 3 okna. Jsou to okna, do kterých máš napsat 3-číselný kód pro vstup do sousední věže. Čísla mají různou barvu a každá barva se objeví ve svém okně. Rukou najed' na tlačítka s šipkami a vybírej pomocí tlačítka joysticku. Čísla, která jsi našel ve věži, se objeví v oknech zleva. Čísla ale mohou být i duplikáty. Pokud jsi našel správné číslo, rozsvítí se nad okny FOUND. Pokud jsou správná všechna 3 čísla kódu, rozsvítí se nad okny COMPLETE. Nyní můžeš projít ochrannými dveřmi do další věže.

Pokud jsi našel jednu nebo více hudebních sekvencí, můžeš je přehrát na svém kapesním počítači. Nastav ruku nad na tlačítko s kazetou a stiskni tlačítko joysticku. Na počítači se objeví magnetofon s tlačítky pro přehrávání a přetáčení kazety. Pomocí REWIND přetoč na začátek, pak stiskni PLAY a hudební sekvence, které jsi našel, se přehrají. Poslouchej pozorně, mohou se vyskytovat dvakrát. Digitální počítadlo ti pomůže si zapamatovat, odkud jsi začal poslouchat hudební sekvenci. Pomůže ti také přehrát novou hudební sekvenci přes tu, která se vyskytuje dvakrát. Když sesbíráš 6 sekvencí, které se neopakují, a zařazený po sobě tvoří píseň, můžeš vstoupit do výtahu do Elvinova řídicího pokoje.

Hudební sekvenci musíš nahrát dříve, než opustiš věž, protože do věže, kterou jsi opustil, se již nemůžeš vrátit. Pokud zapomeníš nahrát hudbu u každého sejfu věže, nemůžeš úspěšně dokončit hru. Můžeš ale mít štěstí a hru dokončit, jestliže hudba, kterou jsi zapomněl v sejfu, byla duplikát (a ty najdeš originál).

## Elvinův expresní výtah

Dveře do Elvinova expresního výtahu můžeš najít mezi věžovými ochrannými zdmi buď v každé podzemní chodbě nebo v nadzemních chodbách. Postav se naproti výtahu a pohni joystickem od sebe. Vstoupíš do výtahu a objevíš se v Elvinově řídicím pokoji.

## Elvinova řídicí místnost

Je to neobyčejně složitá místnost plná robotů. Nachází se zde ochranné terminály a tak zde můžeš použít povely, které jsi nasbíral. Všimni si tří terminálů uprostřed místnosti. Jeden z nich může být použit k deaktivaci kontrolních kódů raket a k záchraně světa. Ty další 2 tě zabijí. Vyber terminál, postav se proti němu a pohni joystickem od sebe. Pokud budeš mít štěstí, deaktivuješ kontrolní kódy a ocitneš se tváří v tvář Elvinovi.

## Skóre

Tabulka skóre se objeví pokud úspěšně dokončíš misi, pokud příliš mnohokrát zemřeš v Elvinově řídicí místnosti nebo pokud vyprší čas. Body získáš za vstup do každé místnosti, sbírání objektů a čísel, vstup do každé věže a ukončení mise.

## **Uložení stavu hry**

Pro uložení stavu hry stiskni současně **C** a klávesu **S**. Pamatuj, že když chceš uložit pozici, musíš vždy stát ve výtahu nebo na chodbě.

## **Start nové hry**

Novou hru můžeš odstartovat klávesou **RESTORE**. Budou znovu rozmístěni roboti a počítač vygeneruje nové sady kódů. Pauza kdykoliv během hry-klávesa **RUN/STOP**.

## **Není kam dál**

Pokud se ocitneš v situaci, ve které nemůžeš pokračovat dál, stiskni klávesu **C**, sebevražednou klávesu.



# D O D A T E K A

## Elvinův věžový komplex

Elvinův věžový komplex se nachází v oblasti Sawtelle poblíž Los Angeles a je postaven na základech dřívější nemocnice Veteran's Administration Hospital 5 mil západně od UCLA. Elvin koupil pozemek před 5-ti lety od vlády USA v období snahy vlády o vyrovnání národního rozpočtu.

Postavil devítivěžový komplex tvořený 8-mi věžemi, které obklopují věž hlavní. Každá věž má od 4 do 6-ti pokojů a má také svou speciální funkci, např. parkoviště pro obrovské množství Elvinových dopravních prostředků, obytné věže (Elvin podle zpráv nikdy nespí 2 noci po sobě ve stejné místnosti a má také rád hodně prostoru), kuchyňské služby, včetně automatických kuchyní (Elvin sám sebe považuje za labužníka, ačkoliv jí pouze M&M's a Fruit Loops), sportovní místnosti, skladiště, úřady a samozřejmě rozsáhlé počítačové systémy. Jsou prý rozděleny do 64 různých místnosti v 8-mi okrajových věžích.

Hlavní věž obsahuje srdce Elvinova počítačového systému a jeho řídicí centrum, které se nachází v přístavku hlavní věže. V okolí přístavku se nacházejí rozsáhlé plochy, odkud mohou v případě potřeby startovat helikoptéry.

Vysokorychlostní výtahy jezdí po stranách každé věže, kromě věže hlavní. Zastavují na chodbách, které vedou k pokojům ve věžích. Každá věž je spojena se dvěma sousedními věžemi podzemními chodbami a nadchody, kterými jsou propojena vyšší patra. Ochranné dveře brání přechodu z věže do věže, pokud nemáte správný kód.

Do řídicí místnosti v centrální věži se lze dostat pouze expresním výtahem. Dveře do výtahu vedou jak z podzemních chodeb, tak nadchodů. Řídicí centrum v přístavku je jediná místnost přístupná cizím lidem. Zbytek je nepřístupný a je zabezpečen Elvinovým počítačovým systémem.

Tři počítačové terminály se nacházejí uprostřed řídicí místnosti v přístavku. Jeden z nich je Elvinův počítač krakující kódy, kterým se snaží objevit kódy pro řízení raket a zničit svět. Tento počítač musíš najít a deaktivovat a tím zabránit odpálení raket. Další 2 jsou makety, které jsou pod napětím 2200 V. Každý agent, který se makety dotkne, okamžitě zemře. Zpravodajské agentury nebyly, opakuji nebyly schopny určit, který terminál je pravý a které jsou smrtící makety. Hodně štěstí !

# D O D A T E K B

## Roboti

Elvinovi roboti jsou nejdůležitější součástí jeho ochranného systému. Existuje 6 různých typů robotů, které najdeš, jak se potulují po místnostech jeho pevnosti. Jsou to:



1. **Základní strážní robot (Sentrybot)**-vyskytují se nejčastěji a jsou nejnebezpečnější, pokud se k nim dostaneš blízko. Mohou se nacházet v každé místnosti, měří přibližně 1,5 metru a jsou ozbrojeni vysokonapěťovým plazmatickým dělem. Tito roboti používají senzory na infračervené světlo-detekují teplotu lidského těla (i ve tmě) kdekoliv před robotem. Zvukové a pohybové senzory umožňují robotům zaměřit člověka, ať už cíl „vidí“ či nikoliv.

Sentrybot vystřelí z plazmatického děla pokaždé, když objeví člověka do vzdálenosti 6-ti stop. Nikdy se na tuto vzdálenost nemine a člověk po tomto zásahu vždy zemře.

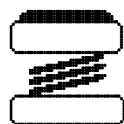
Naštěstí má člověk nad každým robotem výhodu-pohyblivost. Sentryboti jsou poháněni lineárními indukčními magnetickými systémy zapuštěnými v podlahách a plošinách v každé místnosti. Proto většinou nemohou opustit vyhrazenou část podlahy nebo plošinu. Také se většinou pohybují mnohem pomaleji než člověk a mohou být přeskočeni dobře načasovaným saltem.



2. **Mineboti**-jsou malí roboti, které potkáš v pokojích každé věže. Jezdí po pokoji a namátkově kladou miny. Miny jsou viditelné a lehce zneškodnitelné. Na rozdíl od min, které pokládá hráč, neúčinkují tyto miny na podlaze.



3. **Pestboti**-jsou relativně neškodní, ale „otravní“ malí roboti, kteří se mohou nacházet v každé věži. Stále jezdí na zdvižných plošinách a maří hráčovy úmysly s těmito plošinami. Nejsou nebezpeční.



4. **Squatboti**-nacházejí se v každé věži. Jsou to malí roboti, kteří sedí na zemi jako želvy. Při dobrém načasování na něj může agent stoupnout a použít ho k tomu, aby se dostal výše. Ale vždy po několika sekundách se robot aktivuje a postaví se. (Pokud není agent opatrný, může být rozdrcen o strop.)



5. **Bashboti**-druhý nejčastější typ robota, nachází se ve všech věžích. Vypadá jako malý buldozer. Poznává lidského vetřelce a pokusí se ho dostrkat na hranu nejbližší plošiny nebo k nejbližší zdi. Občas, když je robot poblíž dveří do místnosti, dostrká člověka zpět do chodby.



6. **Suicideboti**-mohou se nacházet ve všech věžích. Tento robot pozná, když je nablízku člověk a provede svůj smrtící skok, při kterém zabije sebe i člověka.

# D O D A T E K C

## Elvinův psychiatrický profil

**Jméno:** Elvin Atombender

**Pohlaví:** mužské    **Věk:** 62

**Výška:** 5 stop 4 palce

**Hmotnost:** 120 liber

**Vlasy:** žádné

**Oči:** vodově modré, nosí brýle s drátěnými obroučkami

**Významné znaky povahy:** Z Elvina se stal vysoce technický poustevník, který nesnáší lidi a zvířata a má vztah pouze k M&M's, Fruit Loops, pizze s ančovičkami, dietní Pepsi a počítačům.

**Dětství:** Elvin byl mamincin mazánek. Jeho matka ho milovala a věřila, že nemůže udělat nic zlého. Byl hubené neduživé dítě, kterému se hnusil sport a které milovalo matematiku. Působil sám sobě problémy tím, že většinu času trávil u monitoru svého počítače (pozn. překladatele-čímž následně oplešatěl). Občas dělal problémy svým modemem jako tenkrát, když se dostal do školní počítačové sítě a opravil si známku z tělocviku na 1, anebo tenkrát, když v počítači s účty telefonní společnosti zatížil své rodiče poplatkem za 5-ti hodinový hovor do Afgánistánu (protože mu matka omylem podala dietní Colu místo dietní Pepsi, když obědval pizzu). Jeho rodiče však byly tolerantní. Věřili, že vyroste z toho, aby mátl cizí počítače. Mýlili se však. To byl pouze začátek.

**Bod zvratu:** Elvin přežil vysokou školu, opovrhoval spolužáky, kteří ho týrali. Byl přijat na prestižní West Coast univerzitu, kde studoval počítačovou vědu, okamžitě se ponořil do počítačové pracovny, kde začal tvořit Elvina Juniora-sebevzdělávací a sebekopírovací uměle inteligentní program. Junior byl jeho dítětem i jeho vášní. Trávil v počítačové pracovně tolik času, že jen stěží získal vysokoškolský titul.

Jednou v noci, po téměř osmi letech práce v univerzitní počítačové pracovně Elvina Juniora téměř dokončil. Zbývalo mu napsat už jen 10 řádků kódu a najít pouze 2 chyby v programu a jeho dítě by přišlo na svět a ovládlo by počítačovou síť univerzity. Najednou však zhasla světla-vypadl proud. Jeho počítač přestal fungovat a program se nenávratně „vypařil“. Elvin udělal jednu zásadní chybu-nikdy nezáložoval své programy, říkal, že diskety jsou pro hlupáky. Všechno, co mu zbylo, bylo pouze hardcopy. Elvinova mysl se úplně změnila. Slíbil

si, že dokončí svůj doktorát, jednou vytvoří ještě lepší program a podřídí si počítače na celém světě. Pak uskuteční svou odvetu, hlavně proti elektrárenským společnostem. Svět mu zaplatí za ztrátu dítěte.

Jako mnoho lidí s velkou posedlostí, čekal Elvin na svou příležitost. Získal doktorát, stal se významným profesorem a známým expertem na počítače a roboty, a potom zmizel.

Nyní se znovu vynořil po 5-ti letech života ve své pevnosti-věžovém komplexu, postaveném za peníze, které získal „plundrováním“ počítačových sítí mezinárodních finančních společností. Je prý extrémně paranoidní a nebezpečný a může být na pokraji toho, aby se stal prvním počítačovým teroristou na světě. Musí se k němu přistupovat s mimořádnou opatrností.