

---

**TOP SECRET !**

---

OPERATION : Atombender  
I.M.A.  
Unité Spéciale Terroriste  
pour Commodore 64™

**IMPOSSIBLE  
MISSION™**

**N'ACCEPTEZ PAS CET OBJET SI LE SCEAU EST ROMPU.**

Le Service des transmissions est requis légalement d'obtenir des preuves d'identité avant de diffuser ce document.

La possession illégale de ces documents est un délit passible d'amende.  
RENOYER A : I.M.A., Washington D.C. 20024

---

# **POUR AGENTS UNIQUEMENT ! RÉSERVÉ A L'OFFICIER DE TRANSMISSION !**

---

A : Agent Spécial 4125  
Instructions

**1. Objet :** Mission d'importance vitale pour la sécurité nationale et internationale. Les opérations doivent commencer immédiatement. Urgence extrême.

**2. Situation :** Pendant les trois derniers jours, toutes les principales installations informatiques militaires des grandes puissances ont eu des problèmes de sécurité. Dans chaque cas, quelqu'un a eu accès à un ordinateur central d'attaque par missiles.

Une seule personne est capable d'entrer dans les ordinateurs à ce niveau :

Professeur Elvin Atombender  
(ci-après dénommé "Elvin")

Nous pensons qu'Elvin travaille à s'introduire dans les codes informatiques de mise à feu. Quand il y parviendra, il prévoit de déclencher une attaque de missiles qui détruira le monde.

**3. Mission :** Vous devez pénétrer dans la forteresse souterraine d'Elvin et l'arrêter. Pour y parvenir, vous devrez échapper aux robots qui gardent le savant, percer son code de sécurité et trouver son centre de contrôle. Vos prédécesseurs, les Agents 4116 et 4124 (paix à leur âme...), ont réussi à transmettre certaines informations sur l'installation d'Elvin. Vous en trouverez les détails dans les pages suivantes.

Vos seules armes seront l'acuité de votre esprit d'analyse et votre ordinateur de poche MIA93366B. Bonne Chance ! Le monde compte sur vous.

---

## DOSSIER :

# Elvin Atombender

---

**Sexe :** Mâle

**Age :** 62 ans

**Race :** Caucasien

**Taille :** 1,65 m

**Poids :** 54,5 kg

**Cheveux :** Non

**Yeux :** Oui

**Signes particuliers :** Evite les gens,  
déteste les animaux.



### Dernier portrait connu d'Elvin.

**Enfance :** Elvin était un garçon agréable - sa mère l'adorait. A l'école, il détestait le sport mais excellait en mathématiques. Il a rarement causé de problèmes (en tous cas pas d'incidents graves).

A la maison, Elvin passait le plus clair de son temps planté devant l'écran de son ordinateur, et ceci n'a jamais nui à quiconque non plus.

Oh, bien sûr, un jour, Elvin s'est introduit dans le système informatique de la compagnie de téléphone et en a modifié les fichiers. En colère contre ses parents à cause d'une punition réelle ou imaginaire, ce garçon malicieux avait ajouté un appel longue distance à leur facture mensuelle : un coup de téléphone de cinq heures et demi en Afghanistan. Ses parents étaient tolérants. Ils étaient sûrs que la passion de s'amuser avec les ordinateurs des autres finirait par passer avec l'âge. "Laissons-le jouer", disait sa mère ; et son père répondait, "les enfants seront toujours des enfants". Bien entendu, ils ne pouvaient pas imaginer ce que leur apporterait l'avenir.

**Le Tournant :** C'est pendant son séjour au collège que le jeune homme plein d'avenir qu'était Elvin se transforma en une crapule immonde. Il était obsédé par un nouveau jeu informatique : "L'invasion des pingouins rigolards venus de la Petite Ourse". (Elvin avait toujours détesté les pingouins de la Petite Ourse).

Le totalisateur de score du jeu était monté jusqu'à 100 milliards et Elvin était décidé à "en faire un max". Après avoir joué à ce jeu pendant plusieurs jours sans dormir, il avait pulvérisé assez de pingouins pour atteindre 99.999.999.785 points. Encore un seul de ces oiseaux en smoking et il y arriverait. Elvin secoua sa main droite, celle qui tenait le joystick. Un pingouin à 250 points arriva en se dandinant sur l'écran. Les yeux d'Elvin s'illuminèrent. Il visa. Hélas, à ce moment précis, il y eut une panne de courant... Le jeu d'Elvin était perdu ; il n'arriverait jamais plus à obtenir un score aussi élevé. À cet instant, quelque chose se cassa dans l'esprit d'Elvin. Il était consumé par une seule obsession maniaque : il ferait payer le monde pour l'injustice dont il avait été la victime.

Pendant plusieurs années, Elvin attendit. Il devint un professeur distingué, expert réputé en informatique et robotique. Puis, il y a huit ans, il disparut. Ses tenants et aboutissants sont inconnus jusqu'à ce jour.

---

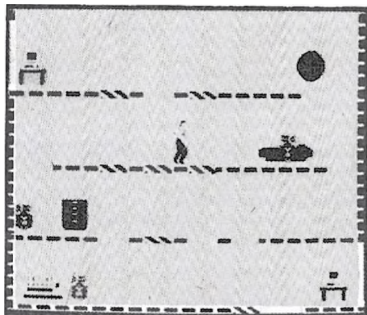
# DOSSIER D'INFORMATION

---

## La forteresse d'Elvin

En utilisant la fortune qu'il avait amassée en pillant les systèmes informatiques de diverses institutions financières, Elvin a bâti une immense forteresse souterraine, regorgeant d'équipements informatiques. Là, vivant retiré du monde, Elvin a travaillé quatre ans à s'introduire dans les systèmes de sécurité d'installations informatiques militaires dans le monde entier. Comme vous le savez déjà, il y est parvenu.

Nos ordinateurs estiment qu'il percera les codes de lancement et déclenchera l'attaque des missiles dans six heures exactement. C'est le temps dont vous disposerez pour mener à bien votre mission.



La forteresse d'Elvin est composée de 32 pièces. Certaines sont utilisées comme logement et d'autres renferment ses ordinateurs. Mais (et nous entrons là dans l'étrange) notre service de renseignements indique que chaque pièce comporte

plusieurs étages ou coursives, qui sont reliés par des ascenseurs. Le dernier agent qui ait essayé de s'introduire dans la forteresse d'Elvin nous a fait parvenir le rapport suivant :

(extrait) "Je viens d'entrer dans ce qui semble être une chambre... (friture) ... étrange. Tous les meubles semblent être sur des coursives, très haut au-dessus du sol... je ne sais pas trop comment y parvenir... (friture) ... Je vois une cheminée et un canapé directement au dessus de ma tête ... comment un individu peut-il vivre ainsi ? Attendez ... (friture) ... Je crois qu'un robot m'a vu ... aaaaaaaahhhh!!!" (fin de la transmission)

Visiblement, Elvin a aménagé les pièces de sa forteresse de telle manière qu'il est seul à pouvoir les utiliser facilement. Les étages et les coursives se terminent souvent de façon abrupte, et aboutissent directement dans l'espace. Bien entendu, ces pièces sont gardées par les horribles robots chasseurs d'homme d'Elvin. Cet Elvin est vraiment d'une intelligence diabolique.

## Les Robots d'Elvin

**Hauteur :** 1,57 mètres    **Poids :** 67 kilos  
**Type de cuirasse :** ablativ AC-4    **Voc :** 5 mégavolts  
**Armement :** Générateur de plasma ionique haute-tension  
**Réserves d'énergie :** 3,14 mégajoules (estimation)  
**Vitesse angulaire maximum :** 0,6 mégaradians/semaine  
**Vitesse longitudinale :**  
**Classe Alpha :**  $2,5 \times 10^{-6}$  c  
**Classe Beta :**  $1,2 \times 10^{-8}$  c  
**Classe Gamma :**  $5,9 \times 10^8$  c  
**Classe Omega :** 0 c  
**Seuil photovoltaïque :** 0,12 lumens  
**Taux de conversion entropique :** 2,71828 ergs/ns  
**Coefficient thermo-ionique :** 6,07 thermies/h

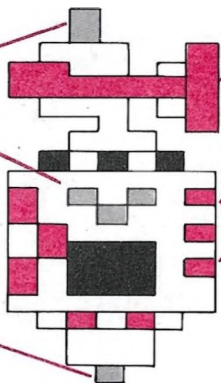


### Détecteurs de sons et de mouvements :

Ce sont les "oreilles" des robots. Ces détecteurs permettent aux robots de vous localiser, qu'ils vous voient ou non.

### Aimant à induction linéaire :

Les robots sont animés par des moteurs à induction linéaire encastrés dans les planchers du complexe, et ils ne peuvent pas quitter la surface du sol.



### Electrode haute-tension :

Projette une décharge électrique mortelle à environ 2 mètres de distance.

### Cellules photo-électriques :

Ce sont les "yeux" des robots. Elles peuvent détecter la présence d'un corps humain, grâce à sa chaleur, en face du robot.

## Le Système de Sécurité d'Elvin

Nos services de renseignements pensent qu'Elvin utilise trois types de codes (ou mots de passe) dans son système de sécurité. L'un des codes met les robots hors service, un autre fait fonctionner les ascenseurs, et le troisième code (un mot de passe) déverrouille la salle de contrôle.

Et maintenant, nous entrons VRAIMENT dans l'étrange.

Nous pensons qu'Elvin cache les mots de passe dans ses meubles.

Elvin, qui est très distrait, oublie souvent les mots de passe de son ordinateur de sécurité. Sa solution est de les éparpiller au hasard dans toute la maison. Vous pourrez trouver l'un de ses mots de passe dans le canapé. Ou dans la chaîne stéréo. Ou dans le distributeur de bonbons. Mais il vous est absolument indispensable de les trouver. Sans les mots de passe, vous finiriez à coup sûr comme l'Agent 4124 (mais essayons de ne pas trop y penser...).

Une fois que vous aurez trouvé les codes, il est en général assez facile de les utiliser. Vous devriez pouvoir entrer dans un terminal de sécurité au fur et à mesure que vous pénétrez

dans chaque pièce, et mettre les robots hors service ou remettre les ascenseurs dans leur position d'origine (si nécessaire). Cela ne devrait pas être trop difficile. Toutefois, le mot de passe de la salle de contrôle pose un problème plus complexe. Se rendant compte de l'importance de ce code spécial, Elvin l'a divisé en une douzaine d'éléments, qu'il a éparpillés dans toute la forteresse. Il vous faudra découvrir et récupérer tous ces éléments et les appairer comme un puzzle pour former le mot de passe.

Une fois que le mot de passe est complet, vous pouvez avoir accès à la salle de contrôle, d'où Elvin se prépare à procéder au lancement des missiles. Vous devez l'arrêter. A défaut, le monde entier risque de se bousculer aux portes du paradis ce soir...

## OBJECTIF

Pour réussir cette *IMPOSSIBLE MISSION*, vous devez pénétrer dans les pièces et tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin, éviter les robots qui la gardent et rassembler ses mots de passe. Alors seulement, vous pourrez entrer dans la salle de contrôle d'Elvin et mettre un terme à ses plans.

Vous marquez des points en trouvant les pièces du puzzle et en les rassemblant, et en atteignant la salle de contrôle d'Elvin avant la fin du temps imparti. Au fur et à mesure que votre adresse à ce jeu augmente, vous obtiendrez des scores plus élevés : vous complèterez le mot de passe et vous atteindrez la salle de contrôle en moins de temps. Mais à chaque nouvelle partie, les salles et les robots changeront de place et les puzzles seront différents.

## DEPART

Disquette :

1. Installez votre **Commodore 64™** selon les indications du manuel d'utilisation.
2. Retirez toutes les cartouches de l'ordinateur et toutes les disquettes des lecteurs.
3. Connectez votre joystick dans le **port N° 2**.
4. Mettez l'ordinateur, puis le lecteur de disquette sous tension.
5. Insérez la disquette *IMPOSSIBLE MISSION* dans le lecteur de disquette (étiquette vers le haut et encoche ovale vers l'arrière).
6. Tapez **LOAD ""**, **8** et appuyez sur la touche **RETURN**.
7. Quand le mot "Ready" (Prêt) apparaît, tapez **RUN** et appuyez sur la touche **RETURN**.



### **Cassette : (avec accélérateur de chargement) :**

1. Installez votre **Commodore 64™** selon les indications du manuel d'utilisation.
2. Retirez toutes les cartouches de l'ordinateur et toutes les disquettes des lecteurs.
3. Connectez votre joystick dans le port N° 2.
4. Mettez la cassette dans le lecteur (étiquette vers le haut). Faites attention à ce que la cassette soit bien rembobinée.
5. Mettez en marche l'ordinateur.
6. Appuyez sur **SHIFT** et **RUN STOP** et relâchez ce dernier d'abord.
7. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur
8. L'ordinateur répondra **SEARCHING**, puis **FOUND IM** et chargera le programme en 5 sections. Appuyez sur la barre d'espacement après chaque section. Le jeu commencera automatiquement quand le chargement sera terminé (après environs 3 1/2 min.).

## **DEBUT DU JEU**

Après le chargement du jeu, Elvin vous accueillera dans son antre souterrain (de sa voix la plus hargneuse et la plus démoniaque). Il vous fait là une faveur, pour vous permettre de régler le volume. C'est d'ailleurs la seule gentillesse qu'Elvin vous fera pendant toute la durée du jeu.

Lorsque vous commencez à jouer, votre agent est dans un ascenseur. L'affichage au bas de l'écran est votre ordinateur de poche.

## **COMMANDES**

- ◆ **Dans l'ascenseur :** Poussez le joystick vers l'avant ou l'arrière pour monter ou descendre et vers la gauche ou la droite pour vous diriger dans l'une de ces directions dans le couloir. Si vous dépassez les limites de l'écran, vous passerez dans une pièce.
- ◆ **Dans les pièces :** Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour vous orienter dans l'une ou l'autre de ces deux directions. Si vous appuyez sur le bouton de tir, votre agent effectuera un saut périlleux en avant qui vous étonnera ! (C'est particulièrement pratique pour sauter au-dessus de ces exécrables robots).
- ◆ **Sur les ponts élévateurs :** Si vous vous tenez sur un pont élévateur, dans l'une des pièces, vous pouvez pousser le joystick vers l'avant ou l'arrière pour monter ou descendre.

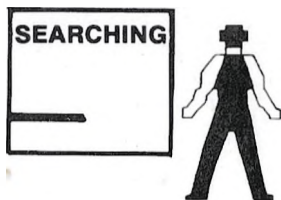
## **JEU**

Au fur et à mesure que vous explorez la forteresse d'Elvin, votre ordinateur de poche (en bas de l'écran d'ascenseur) affiche une carte des pièces et tunnels dans lesquels vous êtes entré. Dans chaque pièce, vous devez effectuer une recherche.

## Recherche des codes

Recherchez, dans tous les objets ou meubles des pièces, les codes ou éléments des puzzles de mots de passe (si vous pouvez éviter les robots). Vous pouvez le faire en vous tenant directement en face d'un objet (canapé, bureau, cheminée ou autre) et en poussant le joystick en avant.

Le mot "Searching" (recherche en cours) apparaîtra alors dans une case, près de l'épaule de l'agent. Vous verrez également une barre horizontale, indiquant le temps que prendra la recherche d'un objet. Vous devez continuer à pousser le joystick en avant jusqu'à ce que la barre disparaisse. Si votre recherche est interrompue pour une raison quelconque, vous pouvez revenir à l'objet et reprendre la recherche où vous l'aviez arrêtée. Par contre, si vous quittez la pièce, vous devrez recommencer la recherche à son point de départ. Quand vous aurez fini de fouiller l'objet, quatre indications pourront apparaître au-dessus de l'épaule de votre agent :



- ◆ Les mots "Nothing here", qui indiquent qu'il n'y a rien à cet endroit.
- ◆ L'image d'un robot endormi. Ceci représente le mot de passe SNOOZE, qui vous permet de mettre provisoirement hors service les robots dans une pièce.
- ◆ L'image d'un pont élévateur, surmonté par une flèche : c'est le symbole du mot de passe LIFT INIT, qui vous permet de remettre tous les ponts élévateurs d'une pièce dans leur position initiale.
- ◆ Une pièce de puzzle. Elle fait partie du mot de passe qui permet l'entrée dans la salle de contrôle. Elle sera introduite automatiquement dans la mémoire de votre ordinateur de poche.

## Utilisation des terminaux de sécurité

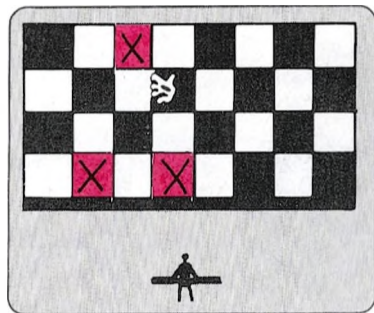
Vous pouvez utiliser les mots de passe SNOOZE et LIFT INIT sur tout terminal de sécurité. Ces terminaux sont normalement situés près de l'entrée de chaque pièce. Ils ressemblent à des postes de télévision dont les écrans noirs vous font face.

Pour utiliser un terminal de sécurité, passez directement en face de lui et poussez le joystick en avant. L'écran du terminal de sécurité s'élargira pour remplir votre écran. Vous pouvez sélectionner l'une des trois fonctions avec le joystick (appuyez sur le bouton de tir dès que la flèche pointe dans la direction voulue) :

- ◆ **Rétablissement des ponts élévateurs à leur position initiale.** Pour utiliser cette option, vous devez avoir un mot de passe LIFT INIT en votre possession. (Votre ordinateur de poche affiche le nombre de codes LIFT INIT dont vous disposez).
- ◆ **Mise hors service provisoire des robots.** Pour utiliser cette option, vous devez avoir un mot de passe SNOOZE en votre possession. (Votre ordinateur de poche affiche le nombre de codes SNOOZE dont vous disposez).
- ◆ **Sortie du système** ("Log Off").

## PIECES RESERVEES AUX CODES

La forteresse d'Elvin comprend deux pièces réservées aux codes, où vous pourrez gagner des mots de passe supplémentaires. Avancez jusqu'à la console et poussez le joystick en avant comme si vous vouliez y faire des recherches. Une série de carrés clignotera sur le mur, chacun avec une note de musique différente, et un gant blanc apparaîtra. Touchez chaque carré avec le gant pour que les notes soient en ordre croissant (des basses vers les aïgues).



Si vous mettez les notes dans le bon ordre, l'échiquier clignotera et vous obtiendrez un mot de passe SNOOZE ou LIFT INIT. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le voulez, mais la série est plus longue à chaque fois. Vous pouvez arrêter à tout moment en touchant la barre violette.

## ORDINATEUR DE POCHE

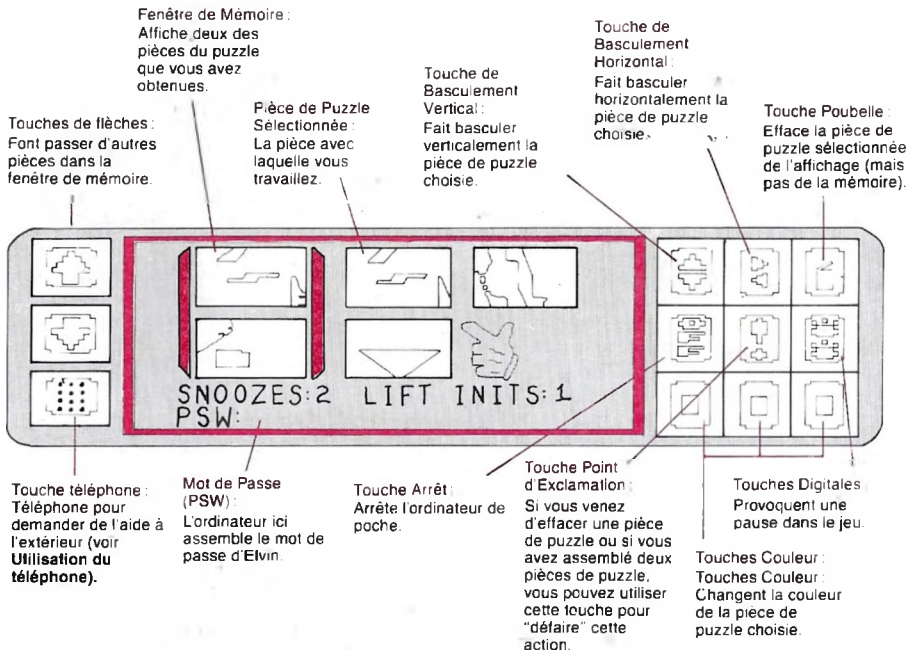
Votre ordinateur de poche est un appareil fantastique. Il vous permet de jouer

directement sur l'écran avec les pièces du puzzle, en les déplaçant de façon à voir comment elles s'assemblent.

Pour activer votre ordinateur de poche, vous devez être bien en face de l'un des ascenseurs ou couloirs. Appuyez sur le bouton de tir pour mettre en marche l'ordinateur de poche.

**Nota : Vous ne pouvez pas utiliser l'ordinateur de poche à l'intérieur des pièces. Si vous appuyez sur le bouton de tir dans une pièce, vous ferez un saut périlleux.**

Quand l'ordinateur est enclenché, la carte de la forteresse d'Elvin disparaît et un gant blanc apparaît. Utilisez le gant pour rassembler les pièces du puzzle et former le mot de passe qui vous permettra d'entrer dans la salle de contrôle d'Elvin.



## Utilisation du gant

- ◆ **Pour déplacer le gant**, orientez le joystick dans la direction voulue.
- ◆ **Pour activer une touche de fonction**, "pointez" le gant vers elle et appuyez sur le bouton du joystick.
- ◆ **Pour prendre une touche de puzzle** dans la fenêtre de mémoire "pointez" le gant vers elle et appuyez sur le bouton du joystick. Vous pouvez ensuite la déplacer en manœuvrant le joystick.
- ◆ **Pour laisser tomber une pièce de puzzle**, appuyez sur le bouton du joystick.
- ◆ **Pour faire une copie** de la pièce de puzzle sélectionnée, "pointez" le gant vers elle et appuyez sur le bouton du joystick.
- ◆ **Pour ramener une copie** de la pièce choisie, positionnez la copie directement sur la pièce choisie et appuyez sur le bouton du joystick.
- ◆ **Pour sélectionner une pièce de puzzle** qui n'a pas été choisie avant, "pointez" le gant vers elle et appuyez sur le bouton du joystick.
- ◆ **Pour vérifier si deux pièces concordent**, positionnez une pièce directement sur l'autre et appuyez sur le bouton du joystick.

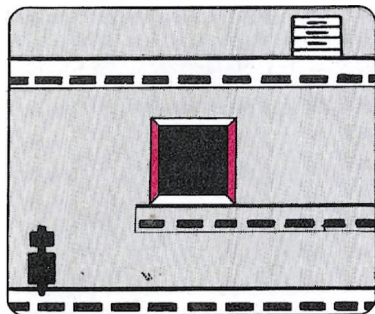
## Assemblage des puzzles

- ◆ Certaines pièces sont tournées de haut en bas ou sont à l'envers (ou les deux) quand vous les trouvez. Donc, si une pièce ne semble pas concorder avec une autre, essayez de la retourner avec les touches de fonction.
- ◆ Les pièces doivent être **de la même couleur**, ou elles ne concorderaient pas. Si deux pièces de couleurs différentes paraissent concorder, utilisez les touches de couleur pour les modifier.
- ◆ Un puzzle complet ressemble à une carte perforée d'ordinateur : un rectangle plein comportant plusieurs petits trous.
- ◆ Un puzzle complet peut se présenter de haut en bas ou être à l'envers quand vous finissez de l'assembler (vous devrez peut-être le retourner avant qu'il ne soit reconnu comme la solution correcte).

- ◆ Chaque puzzle complet comprend **quatre** pièces, et il y a **neuf** puzzles dans le jeu. A chaque fois que vous terminez un puzzle, une lettre du mot de passe d'Elvin apparaît au bas de l'écran de l'ordinateur de poche.
- ◆ Quand vous avez les neuf lettres du mot de passe, vous pouvez ouvrir la porte du centre de contrôle d'Elvin et sauver le monde.

### Salle de contrôle

La porte de la salle de contrôle d'Elvin est dans l'une des pièces bleues. Quand vous aurez découvert le mot de passe, mettez votre agent en position face à la porte et poussez le joystick vers l'avant. La porte s'ouvrira, et c'est vous qui aurez finalement le dernier mot (rira bien qui rira le dernier!).



### Utilisation du téléphone

Quand vous appuyez sur la touche de téléphone de votre ordinateur de poche, il appelle l'ordinateur central de l'Agence (pour obtenir de l'aide pour les puzzles). Mais il faut payer pour l'utiliser : chaque coup de téléphone vous retire deux minutes du temps de jeu.

L'ordinateur de l'Agence vous donnera trois options. Sélectionnez celle que vous voulez avec le gant, puis appuyez sur le bouton de tir.

**"Correct orientations of leftmost pieces"** (Orientation correcte des pièces situées à gauche). L'ordinateur retournera les deux pièces de la fenêtre de mémoire pour les orienter correctement (dans le bon sens et vers l'avant, quand elles étaient à l'envers, dans un sens ou un autre). Un signe rouge apparaîtra à la gauche de chaque pièce retournée.

**"Have we got enough pieces to solve the upper left puzzle ?"** (Avons-nous assez d'éléments pour résoudre le puzzle supérieur gauche ?) L'ordinateur inspectera la pièce du puzzle située en haut de la fenêtre de mémoire et vous dira si vous avez trouvé les trois pièces avec lesquelles elle concorde pour compléter un puzzle.

**Hang up.** Raccroche le téléphone.



## SUITE DU JEU

Vous pouvez recommencer à jouer à tout moment en appuyant sur la touche **RESTORE**. Les pièces et robots changeront de place, et l'ordinateur produira un nouvel ensemble de puzzles.

## SCORE

L'horloge du jeu (sur l'affichage de l'ordinateur de poche) commence à 12 H 00. Le jeu se termine quand l'horloge atteint 6 H 00. **Chaque fois que vous tombez au bas de l'écran ou que vous êtes abattu par un robot ou une sphère flottante, vous avez une pénalisation de dix minutes.** A chaque utilisation du téléphone, vous êtes pénalisé de deux minutes.

Quand le jeu se termine, des points vous sont attribués de la façon suivante :

**1 point** pour chaque seconde restant à l'horloge

**100 points** pour chaque pièce de puzzle trouvé

**100 points** pour chaque mot de passe SNOOZE ou LIFT INIT trouvé

**500 points** pour chaque puzzle résolu

**1000 points** pour avoir réussi la mission.

## CONSEILS

Voici quelques conseils de jeu de la part de l'auteur de **IMPOSSIBLE MISSION** :

- ◆ Certaines pièces sont plus difficiles que d'autres. Si une pièce semble trop dure (vraisemblablement parce que vous n'avez pas de mot de passe pour remettre les ascenseurs en place et arrêter les robots), revenez-y quand vous aurez obtenu quelques mots de passe.
- ◆ Chaque mot de passe a un programme différent. Certains robots se déplacent plus vite que d'autres, certains tirent des éclairs, et d'autres sont sourds ou aveugles. Observez-les donc avec soin. Vous pourrez souvent calculer le programme qu'utilise un robot avant de le dépasser.
- ◆ Votre ordinateur de poche vous permettra de combiner deux pièces qui ne se chevauchent pas, mais cela ne suffit pas toujours. Les pièces de puzzle qui ne se chevauchent pas peuvent ne pas concorder. Si vous découvrez qu'il est impossible de finir un puzzle presque complet, c'est que vous n'avez peut-être pas combiné les bonnes pièces.

- ◆ Il n'est pas nécessaire de faire un saut périlleux au-dessus de tous les trous du plancher. Si l'espace n'est pas plus large qu'un pont élévateur. essayez de le traverser. Mais surtout ne lâchez pas le joystick avant d'être passé de l'autre côté, sinon c'est la chute...
- ◆ Si vous devez traverser un gouffre très large, vous pouvez mettre un pied dans le vide avant d'appuyer sur le bouton de tir pour sauter, cela vous donnera l'élan nécessaire pour franchir le pas.

Désolé, mais je ne peux pas vous en dire plus. Le reste dépend de vous. Après tout, on ne vous a jamais dit que sauver le monde était une partie de plaisir.

**EPYX**<sup>™</sup>  
COMPUTER SOFTWARE

© 1983 Epyx Inc.  
EPYX est une marque déposée de Epyx Inc.  
Impossible Mission est une marque déposée de Epyx Inc.  
Commodore 64 est une marque déposée de Commodore

BK1(X)CY/CQ 000917



61, rue de Ponthieu  
75008 PARIS



# IMPOSSIBLE MISSION SPECTRUM 48 K

## INSTRUCTIONS TECHNIQUES MISE EN ROUTE

Appuyez sur la touche «J», puis «SHIFT» et deux fois les guillemets. Appuyez sur la touche «ENTER».

Le programme IMPOSSIBLE MISSION se charge intégralement en une fois.

Si vous avez une manette de direction, suivez le mode d'emploi pour le Commodore 64, ci-joint.

Si vous n'avez qu'un clavier, les touches pour jouer sont:

P	= en bas
L	= en haut
SHIFT	= à gauche
Z	= à droite
SPACE	= feu ou sauter

Au commencement du jeu un tableau de marque apparaît sur l'écran. Il vous est demandé également de jouer au clavier (keyboard) ou avec la manette de jeu (joystick). Pour recommencer à jouer, rembobinez et rechargez la cassette.