

3. Kontroller
4. Utrustningen
 - a. Skjutvapen
 - b. Andra vapen
 - c. Diverse prylar
5. Walkthrough
 - a. ICE HIT
 - i. Lundkwist Base
 - ii. Subpen
 - b. Recover NOC List
 - i. Embassy Function
 - ii. Embassy Warehouse
 - iii. KGB HQ
 - iv. Security Hallway
 - v. Sewage Control
 - vi. Escape
 - vii. Fire Alarm
 - c. CIA Escape
 - i. Interrogation Room
 - ii. CIA Rooftop
 - iii. Terminal Room
 - iv. Rooftop Espace
 - d. Mole Hint
 - i. Train Station
 - ii. Train Car
 - iii. Train Roof
 - e. Ice Storm
 - i. Subpen
 - ii. Tunnel
 - iii. Mainland
 - iv. Gunboat
6. Fusk-koder
7. Copyright
8. Credits
9. Slutord

För att enklast hitta det du letar efter i dokumentet, sök på till exempel "iii. KGB HQ" eller "b. RECOVER NOC LIST".

```

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%%                                                                    %%
%%                               .:: 1. Förord ::.                       %%
%%                                                                    %%
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

```

Mission Impossible till Nintendo 64 är ett trevligt spel och kan vara lite klurigt på sina ställen. Den här FAQ/Walkthrough tar upp alla nivåer och hur du grejar det, samt listar all utrustning och alla hemliga fusk-koder. Kontakta mig om du vill anmärka något på denna FAQ/Walkthrough att jag glömt något speciellt på en nivå typ, eller om du har nån liten idé på nån ny avdelning. Jag hoppas att mitt lilla verk kommer att underlätta det för dig igenom hela spelet.

Du bör se denna FAQ i MS WordPad med maximerat fönster. Oroa dig inte för upplösningen, den optimeras 640x480.

Spelet i stort sett innehåller några buggar och har ibland en något olydig kontroll. Fienden rör sig konstigt ibland och är inte alls li-

ka verklighetstrogha som de i GoldenEye 007. Till exempel med en Uzi eller Rocket Launcher, dör fienden ofta på bara ett skott. Det spelar ingen roll om du träffar honom i benet, magen eller huvudet. De kan inte heller falla lite realistiskt. Kommer du bakifrån och skjuter någon flyger han bakvänd i en himla fart.

Trots detta är det här ändå ett av de bästa agent-spelen som släppts till Nintendo 64. En kul resa för dig som kanske tröttnat på skjutandet i GoldenEye. Att bara koncentrera sig på att spela det känns lite som att titta på en amerikansk, högbudgeterad agentfilm. Och det har vi Ocean att tacka för.

Spela vidare...

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%  
%%                                                                 %%  
%%                .:: 2. Uppdateringar ::                %%  
%%                                                                 %%  
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Version 1.5 - 9 Augusti 2000

- Skrev om Copyright-delen.
- Credits korrigerade.

Version 1.4 - 3 Juli 2000

- Korrigerade några rader uner slutord.
- Några andra stavfel korrigerade.

Version 1.3 - 22 Maj 2000

- Korrigerade lite under Förord
- Korrigerade en webadress under Copyright

Version 1.2 - 9 Maj 2000

- En ny sajt under Copyright.

Version 1.1 - 28 April 2000

- Korrigerade några fel i walkthroughen och några andra stavfel.
- Satte in en ny sajt under Copyright.
- Skrev dit lite nytt i Förord en gnutta.

Version 1.0 - 22 April 2000
(Första utgivningen)

- Blev färdig med allt!!

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%  
%%                                                                 %%  
%%                .:: 3. Kontroller ::                %%  
%%                                                                 %%  
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Standardfunktioner

Här har jag listat samtliga standardsaker man får användning av i Mission: Impossible. Det flesta finns med i instruktionsboken oxå. Jag har säkert glömt nån så mejla ifall du märker nån grej som borde stå med här nedan. Men inga oviktiga grejer som du mycket väl fattar hur dom funkar, okay?

=====
a. Skjutvapen
=====

7,65 mm Silenced
Spelbeskrivning: Mycket effektiv, ingen IMF-agent ger sig ut på uppdrag utan en sådan pistol.
Min åsikt: Tyst. Jättetyst.

9mm High Power
Spelbeskrivning: Standardvapen som inte behövs beskrivas närmare. Inte särskilt pricksäkert, smäller högt.
Min åsikt: Den här kommer du att få se mycket utav. Lika bra du vänjer dig vid den.

Blowpipe
Spelbeskrivning: Primitivt vapen, bra vid diskreta operationer. Kan bäras förbi metalldektorer.
Min åsikt: Du behöver bara använda den en gång i spelet, och då är den rätt så häändig.

Dartgun
Spelbeskrivning: Skjuter bedövningspilar. Upp till 20 pilar per magasin. Medeleffektiv, men mycket tyst.
Min åsikt: Det räcker inte med en pil att få ner en fiende, och visst är den lik en vattenpistol!

Electro stunner
Spelbeskrivning: Ger offret en elstöt på 40 000 volt. Orsakar medvetlöshet, dödar inte.
Min åsikt: Hmmm... För mig dödar den för det mesta, och den har väldigt dålig räckvidd.

Rocket Launcher
Spelbeskrivning: Ett mycket litet och behändigt raketgevär. Idealiskt för agenter på uppdrag.
Min åsikt: Skjuter ner varenda fiende med ett skott. Väldigt effektivt alltså.

Sniper Rifle
Spelbeskrivning: Precisionsgevär med kraftigt kikarsikte.
Min åsikt: I krypskyttställning mycket användbart. Har en extrem inzoomning och kan ta dö på fiende med en träff :)

UZI
Spelbeskrivning: Populär på den illegala marknaden. Kompakt, helautomatiskt och används ofta av skurkar på film.

Min åsikt: Whooooo!! En klassiker och härlig att använda i ett sånt här spel! Bara att peppra på!

=====
b. Andra vapen
=====

Explosive Gum

Spelbeskrivning: Tryck ihop rött mot grön och flytta dig snabbt. Fem sekunder senare smäller det. Skall ej stoppas i munnen.

Min åsikt: Orsakar en liten smäll åtminstone.

Fire Extinguisher

Spelbeskrivning: Finns ingen!

Min åsikt: Bara att skumma på emot offret, konstigt nog verkar det som att fienden skadas, det är ju en brandsläckare.

Gas Capsules

Spelbeskrivning: Små kapslar som kastas på marken och har samma effekt som gasinjektor. Fungerar bra på öppna platser, men effekten försvinner snabbt.

Min åsikt: Full med gas! Massor av gas!

Gas Injector

Spelbeskrivning: Mycket kraftig och kompakt sprayanordning. Kan i begränsade utrymmen söva nästan en hel armé på nolltid.

Min åsikt: Ännu mer gas!

Magnetic Mine

Spelbeskrivning: Sabotagemina. Standard inom IMF. Explosionen kan utlösas vid beröring, på visst djup eller höjd.

Min åsikt: Som en vanlig mina, fast magnetisk.

TNT Explosives

Spelbeskrivning: Aktiveras med radiokotroll.

Min åsikt: ...och när du aktiverat den... KABOOM!!!!

=====
c. Diverse prylar
=====

AF Scan

Spelbeskrivning: Placeras i närheten av sändaren och gör IMF:s meddelanden omöjliga att avkoda.

Min åsikt: Jättebra! Vad det nu är bra för...

IMF Communicator

Spelbeskrivning: Miniatyrdatabas/radio med info om uppdragen.

Min åsikt: Typiskt att det inte kunde varit en mini-Tv!

Deflector

Spelbeskrivning: Anordning som avlänkar laserstrålar och möjliggör passage utan att larm utlöses.

Min åsikt: Tro mig, laserstrålar gör ont!

=====
a. ICE HIT
=====

* Briefing *

God morgon Mr. Phelps. Det verkar som en internationell vapenhandlare styr sina operationer från en övergiven ubåtsbas från andra världskriget, han planerar att sälja 12 mellandistansraketer till fientligt ett land. Ditt uppdrag är, om du nu accepterar det, att sabotera ubåten som skall frakta missilerna. Och som alltid, om någon av medlemmarna i ditt IMF team blir tillfångatagen, eller mördad, kommer ministern att förneka din kännedom över uppdraget. Detta meddelande självförstörs inom 5 sekunder. Lycka till, Jim.

* Team för uppdraget *

Ethan Hunt (Det vill säga du!)

- En av IMF:s mest pålitligaste agenter. Högt antal färdigheter gör honom till första-alternativet till samtliga uppdrag.

Jim Phelps

- Ledaren av IMF-teamet. Har radio-kontakt med Ethan. Har hackat sig in i ambassadens säkerhetssystem. Men behöver ha sin access olåst från insidan.

John Clutter

- Professionell Bergsklättrare och expert på vistelse i arktisk miljö. Specialist på radiosystem och sprängmedel. Möjligen medverkat i den framgångsrika operationen Artic Shield.

Andrew Dowey

- Före detta överste i marinkåren och en av de första storfräsarna i organisationen. Mycket värdefull partner bland annat för sina kunskaper om elektronik och larmsystem.

*** i. Lundkwist Base ***
#####

* Text Briefing *

När ni når fram till kanalen, borde finnas en möjlighet att komma i

land utan någon upptäcker er. Clutter tar den långa vägen runt om för att möta dig vid tunnelingången, och Doweys tar flottan till platsen där ni möts när ni skall åka tillbaka. Ditt huvudproblem blir att hinna ta dig till Subpen som ligger på andra sidan av en lång och välbevakad tunnel. Med hjälp av din Face Maker borde det finnas en möjlighet att ta någon annans identitet, det skulle vara en stor nytta om du hittade en mycket viktig person att efterlikna. Kanske kan du hitta någon som är villig att göra dig en anledning till att någon kan ge dig en skjuts. Glöm inte att ta med dig Clutter, eftersom han är nödvändig för att kunna slutföra uppdraget.

Och just det, Face Makern fungerar inte utomhus i en sån här extrem kyla.

* Primary Objectives *

- Change Identity
- Find excuse for errand
- Destroy electric power plant (Impossible)
- Get to subpen with Clutter

* Equipment *

- Communicator
- 7,65 mm Silenced
- Face Maker

* Possible Walkthrough *

1. Så fort du klivit av båten, hoppa upp på lådorna och över staketet. Du får ett meddelande om att du skall ta dig till den vita prickerna på radarn. Det är i den byggnaden där officerarna arbetar. När du kommit dit så öppna inte dörren, skjut istället mannen med din 7,65 mm Silenced genom fönstret. Gå sedan in och använd din Face Maker bakom skrivbordet. Du skulle inte använda din Face Maker utomhus, med tanke på att den inte tål en sådan kyla.

(Change Identity: DONE)

2. Efter att du bytt identitet, ta med dig brevet som ligger på skrivbordet. Plocka även undan din 7,65 mm Silenced för säkerhets skull.

(Find excuse for errand: DONE)

3. Spring därefter till vänster, bort till en vakt vid tornet, han känner inte igen dig med din Face Maker, gå bara förbi honom. Ta sedan till höger vid väggkanten. Visa Boris, mannen som går runt bilen hela tiden, brevet du tog på officerarens skrivbord. Du ber honom ta brevet till Subpen. Vilket han gör med tanke på att du är officerare. När Boris startat bilen, kolla efter den gröna prickerna på radarn, så

hittar du Clutter i ett litet hörn. Prata med honom, hoppa upp på flaket på bilen. Clutter kommer efter.

(Get to subpen with Clutter: DONE)

* Impossible Walkthrough *

1. Så fort du klivit av båten, hoppa upp på lådorna och över staketet. Du får ett meddelande om att du skallta dig till den vita prickerna på radarn. Det är i den byggnaden där officerarna arbetar. När du kommit dit så öppna inte dörren, skjut istället mannen med din 7,65 mm Silenced genom fönstret. Gå sedan in och använd din Face Maker bakom skrivbordet. Du skulle inte kunna använda din Face Maker utomhus, med tanke på att den inte tål en sådan kyla.

(Change Identity: DONE)

2. Efter att du bytt identitet, ta med dig brevet som ligger på skrivbordet. Plocka även undan din 7,65 mm Silenced för säkerhets skull.

(Find excuse for errand: DONE)

3. Spring därefter till höger, bort till en vakt vid stängslet, han känner inte igen dig med din Face Maker, gå bara förbi honom. Du bör se en röd prick på radarn. Följ den och du bör komma fram till ett elskåp. Öppna luckan och skjut sönder båda dess sidor.

(Destroy electric power plant: DONE)

Var försiktig och kolla efter så ingen vakt märker dig när du skjuter.

4. Gå sedan ut på vägen. Visa Boris, mannen som går runt bilen hela tiden, brevet du tog på officerarens skrivbord. Du ber honom ta brevet till Subpen. Vilket han gör med tanke på att du är officerare (eller liknar en). När Boris startat bilen, kolla efter den gröna prickerna på radarn, så hittar du Clutter i ett litet hörn. Prata med honom, hoppa upp på flaket på bilen.

(Get to subpen with Clutter: DONE)

*** ii. Subpen ***
#####

* Text Briefing *

Du har nu tagit dig fram till Subpen-området. Se upp, säkerheten har ökat eftersom de ska lasta ombord missilerna på ubåten.

Du ska hitta en av de magnetiska minorna som har lagt någonstans och ge den till Clutter så han kan placera den på ubåten. Så fort den placerats är det bäst att ni ger er iväg så fort som möjligt, med tanke på att de börja leta efter sabotörer i samma ögonblick som

ubåten sprängs.

Dowey kommer att vänta med båten ute vid vattnet för att säkra er flyktväg. Var försiktig, Ethan, jag vill se dig återkomma hel.

* Primary Objectives *

- Find magnetic mines
- Give mine to Clutter
- Sabotage the gunboat
- Join Dowey for getaway

* Equipment *

- Communicator
- Magnetic Mine
- 7,65 mm Silenced
- 9mm High Power

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Medan du pratar med Clutter kommer Face Makern börjar försvinna och ditt vanliga ansikte börjar synas igen. Efter er pratstund kikar du på radarn, den röda pricken, följ den och du leds till en byggnad. Sluta inte springa, denna nivå är ganska så välbevakad och du har snålt med ammo. Ta dig in i byggnaden genom en liten dörr som finns på nån av sidorna. Det kommer lyckligtvis inga fiender efter dig in i byggnaden. Och där inne finns inget farligt. Gå bort till de två hyllorna och du finner två minor.

(Find magnetic mines: DONE)

2. Gå ut ur byggnaden och börja springa emot den gröna pricken på radarn, där väntar Clutter på dig. När du kommer fram så prata med honom och ge honom en magnetisk mina. Den andra behåller du själv.

(Give mine to Clutter: DONE)

3. Det finns en ytterligare liten sak att göra innan du kan komma iväg. Du måste spränga en liten båt i luften först. Det är enklare än vad det låter. Följ den vita pricken på radarn, spring ner för trapporna och placera din magnetiska mina på båten.

(Sabotage the gunboat: DONE)

Möter du sedan någon fiende på väg uppför trapporna, skjut honom och utrusta dig med hans 9mm High Power. Du har antagligen inte mycket ammo kvar i din 7,65 mm Silenced vid det här laget.

4. Skynda dig nu till den andra sidan av hamnen genom att följa den gröna pricken på radarn. Klättra nerför stegen och träffa Dowey och

Clutter.

(Join DoweY for getaway: DONE)

* UPPDRAG 1: SLUTFÖRT *

=====
b. Recover NOC List
=====

* Briefing *

God morgon Mr. Phelps. Golystine har tillfångatagit en av våra bästa dataexperter, IMF-agenten Candice Parker, samt ena halvan utav NOC-listan som hon hade med sig. Den kodade listan namger alla våra hemliga agenter i östra Europa. Listan är uppdelad i två delar. Den del som Golystine har är värdelös utan den andra delen, som finns i CIAs högkvarter.

Candice är för tillfället fånge i KGBs högkvarter i Prag, där de försöker avkoda listan, de tror antagligen att hon har nyckeln. Vi vet också att dom har en superdator där, som antagligen används för att försöka avkoda listan. Special IMF-agenten Roger Barnes, var utskickad med en mask utav Golystine för att försöka befria Candice, och försök få det att se ut som Golystines misstag. Därför också få honom misstänkt i Moskva.

Vi har inte hört ett ord av honom sen dess, och vi antar att han blivit tillfångatagen. Ditt uppdrag, om du nu accepterar det, att infiltrera ambassaden under festligheterna imorgon kväll, befria Candice, hitta listan, förstöra datorn och fly med både Candice och listan oskadda. Som alltid, om någon utav teamets medlemmar blir dödade eller tillfångatas, kommer ministern att förneka kännedom över uppdraget. Detta meddelande självförstörs inom 5 sekunder... Lycka till, Jim.

* Team för uppdraget *

Ethan Hunt (Det vill säga du!)

- Är förtillfället i Kiev och kommer att vara kotaktperson i Prag. Har tilldelats officiell inbjudan till Embassy Function (Ambassadens fest).

Jim Phelps

- Ledaren av IMF-teamet. Har radio-kontakt med Ethan. Har hackat sig in i ambassadens säkerhetssystem. Men behöver ha sin access olåst från insidan.

Sarah Davies

- Bott 4 år i Prag. Infiltrerad i höga kretsar. Ovärderlig informationskälla.

Dieter Harmon

- Utbildad i flera östeuropeiska länder. Son till en handelsresande i kaviar. Arbetar ibland som bartender med hög access till festar och sociala evenemang. Värdefull informationskälla.

Jack Kiefer

- Expert på organisation. Oslagbar på tidsplanering. Han ser till att agenterna kommer tillbaka hem.

Robert Barnes

- Mycket pålitlig i riskabla situationer. Antagligen tillfångatagen under ett försök att befria Candice Parker. STATUS: saknas.

Candice Parker

- Kryptoexpert. Förde detta forskare. Utmärkt tillgång när det handlar om datasäkerhet. STATUS: Kidnappad av fienden.

```
#####  
*** i. Embassy Function ***  
#####
```

* Text Briefing *

Vi har placerat dig på gästlistan till ett social fest på den ryska ambassaden i Prag, där Candice Parker och Robert Barnes hålls fångade. Där kommer du att kontaktas av agenterna Davies och Harmon, som redan infiltrerat ambassaden och kan hjälpa till med användbar information och utrustning.

Kom ihåg att gömma rökgeneratorerna i ventilationsanläggningen för att förbereda eran flykt. Du blir tvungen att överta ambassadsekreteraren identitet, eftersom han har access till avspärrade områden av ambassaden. Dieter Harmons speciella cocktail kommer du att få användning av här.

* Primary Objectives *

- Find Face Maker
 - Find Score
 - Find Nausea Powder
 - Find Drink
 - Place Smoke Generators
 - Eliminate Killer
 - Assume Ambassador's Aide's ID
 - Access restricted area
-

* Equipment *

- Communicator
- Blowpipe
- Smoke Generators
- Nausea Powder
- Face Maker
- Drink
- Score

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Ifrån din startposition, gå fram och prata med mannen och kvinnan. Kvinnan är egentligen agent Sarah Davies för IMF. Du säger att du heter Mr. Smith. Prata med dem ytterligare. Mannen bör nu gå sin väg. Prata Davies och hon ger dig en Face Maker.

(Find Face Maker: DONE)

Se till så ingen vakt ser er när hon ger dig den, du blir annars anhållen och får göra om uppdraget.

2. Till höger om dubbeldörren där du började finns en ventil. Där ska du placera en Smoke Generator. -ven här får du hålla koll så ingen vakt ser dig.

Fortsätt sedan emot höger. Du ser en avlång korridor som leder till toaletterna. I hörnet av korridoren början finns en ventil. Sätt dit en andra Smoke Generator.

Brevid ventilen finns två fåtöljer och ett par som pratar ett annat språk. Antagligen ryska. Mittemot ser du två tomma fåtöljer till, gå bort till dom. På väggen bredvid finns en tredje ventil. Ytterligare en Smoke Generator.

3. Det står ett par och tittar på en tavla. Prata med dom och dom går och sätter sig i fåtöljerna.

Fortsätt efter tavlan och du kommer ut i den stora salen. Det finns två ventiler på vardera sida av trappan. Sätt dit ett par Smoke Generator. Gå inte upp för trappan, det området är avspärrat.

Du får meddelandet att se upp för Scofield, en mycket farlig mördare. Om du ser en kvinna i röd klänning där omkring har du hittat henne. Skjut inte ner henne ännu, det startar panik och du blir anhållen.

Gå till baren, prata med bartender, som egentligen är IMF-agenter Dieter Harmon. Han ger dig lite Nausea Powder.

(Find Nausea Powder: DONE)

Han ger dig även en drink över bardisken.

(Find Drink: DONE)

Du blandar drinken och pulvret automatisk och får... En förgiftad

cocktail!

4. Prata med pianisten, du frågar vart ambassadsekreteraren håller hus, men han är på de avspärrade området, och kommer inte ner såvida han inte spelar hans hemtrakters nationalsång. Tyvärr kan han inte spela den för någon har tagit noterna.

Gå tillbaka in i korridoren. Du märker att Scofield följer efter. Prata med paret som tidigare stod och tittade på en tavla. Dom reser sig upp frågar om du är filmstjärna. Du svarar att det har skett ett misstag. Scofield har påstått sig vara journalist och velat intervjua dig, berättar paret.

Kolla sedan ner på mannens stol och du finner... Noterna!

(Find Score: DONE)

5. Scofield följer efter dig vart du än går. Skynda dig in på toaletten. Beväpna dig med din Blowpipe och ställ dig vid dörröppningen. Precis när hon kommit innanför toaletten... Skjut!

(Eliminate Killer: DONE)

Det gäller att du sikta rätt för du har bara en pil. Släpa in henne på toaletten. Det är också viktigt att du inte skjuter henne förrän hon kommit på toaletten, annars kan en vakt upptäcka dig och du anhölls.

6. Gå tillbaka till den stora salen och ge pianisten noterna. Han spelar en ny melodi och ambassadsekreteraren kommer nerför trapporna. Prata med honom, ge honom den förgiftade cocktailen och skåla för hans hemby Sloborskaia. Han rusar nu in på toaletten.

Följ efter honom in på toaletten och slå ner honom. Använd sedan Face Makern på honom för att kopiera hans ansikte.

(Assume Ambassador's Aide's ID: DONE)

7. +tervänd till salen och gå uppför trapporna. Ta till vänster. Sätt dit din sista Smoke Generator på ventilen.

(Place Smoke Generators: DONE)

Kolla på radarn (vit prick) om du har svårt för att hitta den.

8. Gå därefter ner och uppför den högra trappan. Gå in i hissen runt hörnet.

(Access restricted area: DONE)

```
#####  
***      ii. Warehouse      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Eftersom du inte har något inträdeskort till KGBs Högkvarter är du så

illa tvungen att ta dig dit via en gammal lagerlokal och därifrån hitta vägen upp till det säkrade området. Det finns antagligen en hel del vakter på området, så försök att låta bli vilse, dom kan bli misstänka något trots din förklädnad. Jag antar att det kommer att finnas mycket sprängämnen och mystisk rysk utrustning därnere, så var försiktigt.

* Primary Objectives *

- Sabotage 5 special crates (Impossible)
- Find exit key
- Access KGB HQ

* Equipment *

- Communicator
- 9mm High Power
- Face Maker

* Liten notis *

Du har ingen användning för Face Makern i detta uppdrag.

* Possible Walkthrough *

1. Okej, hela den här banan är en sorts labyrint. Därför har jag konstruerat en liten karta av banan. Så fort du klivit ut ur hissen, slå ner vakten och sno åt dig hans 9mm High Power. Ingen vakt kommer att försöka skjuta klädd som ambassadörssekreteraren.

Du kanske lagt märke till de explosiva lådorna blockerar korridorerna, skjut på dom och någon sorts giftig rök sprider sig igenom korridorerna. Men ta det lugnt. Den ligger i början utav den första korridoren och tar ingen vidare lång tid att hitta. Den ligger i en grå låda du behöver skjuta sönder för att använda.

3. När du fått på dig skyddsvästen ska du leta upp vakten med nyckelkortet till KGB HQ. Leta upp honom med hjälp av kartan. Skjut ner honom och plocka upp nyckelkortet.

(Find exit key: DONE)

4. Nu återstår det bara att hitta utgången vilket är ganska enkelt både med och utan karta, är även utplacerad som röd prick på radarn. Gå in i hissen med hjälp av nyckelkortet.

(Access KGB HQ: DONE)

* Impossible Walkthrough *

1. Okej, hela den här banan är en sorts labyrint. Därför har jag konstruerat en liten karta av banan. Så fort du klivit ut ur hissen, slå ner vakten och sno åt dig hans 9mm High Power. Ingen vakt kommer att försöka skjuta klädd som ambassadörssekreteraren.

Du kanske lagt märke till de explosiva lådorna blockerar korridorerna, skjut på dom och någon sorts giftig rök sprider sig igenom korridorerna. Men ta det lugnt. Tack vare min lilla karta bör du hitta fram till skyddsdräkten (Protection Suit), Den ligger lite längre in i ett hörn jämfört med om du spelade på Possible. Den ligger i en grå låda du behöver skjuta sönder för att använda.

2. Du kanske lagt märke till ett par mörkgröna lådor som skiljer sig ifrån dom andra. Det är så kallade K-30 Special Crates du har i uppdrag att skjuta sönder. Jag har märkt ut dom på kartan så det blir lite enklare att hitta dom. Du har 5 stycken att skjuta sönder.

(Sabotage 5 special crates: DONE)

3. När du saboterat de 5 lådorna ska du leta upp vakten med nyckelkortet till KGB HQ. Leta upp honom med hjälp av kartan. Skjut ner honom och plocka upp nyckelkortet.

(Find exit key: DONE)

4. Nu återstår det bara att hitta utgången vilket är ganska enkelt både med och utan karta, är även utplacerad som röd prick på radarn. Gå in i hissen med hjälp av nyckelkortet.

(Access KGB HQ: DONE)

* Extra Hjälpmedel *

0 = Väggar

▣ = Slemgropar

K3 = K-30 Special Crate

PS-p = Protection Suit (Possible)

PS-imp = Protection Suit (Impossible)

ST = Startposition från Embassy Function

EK = Exit Key

EX = Utgång till KGB HQ

```

0000000000000000000000000000000000000000000000000000000
0| EX  0           0| 0           0|PS-imp |0
0|           #####0| 0           0|_____ |0
0| K3     #####0|___          |000000000000| |0
00000  00           0|0|_      |0           |0

```


- Face Maker
- 9mm High Power
- Video Freezer
- Pass Card

* Possible Walkthrough *

1. Se till att vara helt obevapnad när du kliver ur hissen, alla vakter blir som helt galna annars och börjar skjuta emot dig. Ta till vänster när du kommer ut, och sen först till höger och in i den bruna dörren.

Vem är det inne i cellen?... Candice! Du måste få ut henne. Och den purkne gubben som står där är ingen mindre Golystine, prata med honom. Du får som sagt inte ut Candice utan en frigivningsorder. Gå bort till hans skrivbord. När han tittar bort, sno åt dig Video Freezern.

(Find Video Freezer: DONE)

Om han ser dig börjar han skjuta, och alltihop förstörs!

2. Gå ut ur rummet, gå till vänster. Gå inte in i dubbeldörrarna. Ta istället till höger och in i dörren längst bort. Vem sitter nerhasad i stolen om inte... Barnes! Prata med honom och han dör...

(Talk to Barnes: DONE)

3. Okej, gå in i dubbeldörrarna det står en vakt utanför. Prata med honom och han släpper in dig. Där möter du säkerhetschefen. När han tittar bort, ta en Dartgun som ligger på hans skrivbord.

(Find Dartgun: DONE)

Skjut ner honom sedan bakifrån och göm honom bakom skrivbordet och lämna rummet (Glöm inte att plocka undan Dartgun innan du går ut).

4. Ta till vänster och därefter till höger vid dörren där Barnes dog. Gå förbi den vita dörren på höger sida. Ta till vänster igen vid de andra dubbeldörrarna. Gå in i dörren till förrådet. Där finner du Face Makern på en hylla.

(Find Face Maker: DONE)

5. Gå tillbaka till säkerhetschefens kontor, genom dubbeldörrarna. Använd Face Makern på chefen bakom skrivbordet.

Bokhyllan på kontoret ser lite konstig ut tänker du. Gå fram till en bok som ser lite udda ut. Tryck på knappen. Tavlan ovanför flyttar sig och avslöjar ännu en knapp. Tryck och det avslöjar sig en lönn-dörr bakom den andra bokhyllan.

Innanför dörren finner du massor av skärmar och kameror. Det här är visst säkerhetsrummet. Det står även två vakter i rummet. Ställ dig hörnet vid den vita datorn. Plocka fram din Dartgun och skjut vakterna bakifrån. Skjut vakten i hörnet först så han inte hinner plocka

fram sin pistol. Den i mitten märker dig inte först.

Efter att du skjutit dom, använd Video Freezern vid den vita datorn.

(Sabotage video link: DONE)

Plocka därefter på dig Pass Card som ligger i säkerhetsrummet nästan bredvid.

(Find Exit Passcard: DONE)

Phelps meddelar därefter att han skickat iväg den falska frigivningsordern.

7. Gå tillbaka till den vita dörren och in i rummet. Prata med mannen och han ger den falska frigivningsordern.

(Get transfer order: DONE)

8. Nu är det dags att befria Candice! Gå tillbaka till rummet med cellen och ge Golystine sin frigivningsorder (Transfer Order), prata sedan med Candice. Gå ner till den elektriska dörren, den sitter på höger sida ifrån hissen du kom ifrån. Använd Pass Card i kortavläsaren bredvid och fly därifrån med Candice.

* Impossible Walkthrough *

1. Se till att vara helt obevapnad när du kliver ur hissen, alla vakter blir som helt galna annars och börjar skjuta emot dig. Ta till vänster när du kommer ut, och sen först till höger och in i den bruna dörren.

Vem är det inne i cellen?... Candice! Du måste få ut henne. Och den purkne gubben som står där är ingen mindre Golystine, prata med honom. Du får som sagt inte ut candice utan en frigivningsorder. Gå bort till hans skrivbord. När han tittar bort, sno åt dig Video Freezern.

(Find Video Freezer: DONE)

Om han ser dig börjar han skjuta, och alltihop förstörs!

2. Gå ut ur rummet, gå till vänster. Gå inte in i dubbeldörrarna. Ta istället till höger och in i dörren längst bort. Vem sitter nerhasad i stolen om inte... Barnes! Prata med honom och han dör...

(Talk to Barnes: DONE)

3. Okej, gå in i dubbeldörrarna det står en vakt utanför. Prata med honom och han släpper in dig. Där möter du säkerhetschefen. När han tittar bort, ta en Dartgun som ligger på hans skrivbord.

(Find Dartgun: DONE)

Skjut ner honom sedan bakifrån och göm honom bakom skrivbordet och lämna rummet (Glöm inte att plocka undan Dartgun innan du går ut).

4. Ta till vänster och därefter till höger vid dörren där Barnes dog. Gå förbi den vita dörren på höger sida. Ta till vänster igen vid de andra dubbeldörrarna. Där finner du en snubbe som står och vaktar en dörr. Det är förrådsdörren där Face Makern ligger. Han låter dig inte gå in där trots att du är Ambassadsekreterare (eller liknar en...). Det finns två lösningar att få bort vakten:

Det riktiga sättet:

- Gå in i den vita dörren du gick förbi förut. Där finner du på en beeper ovanpå en dator, en liten apparat som ger ifrån sig pipande ljud. Placera det på golvet precis runt hörnet om vakten vid dörren. Han lämnar dörren och ser efter vad det är som piper, då har du din chans. Spring in fort och hämta Face Makern på en hylla.

(Find Face Maker: DONE)

Du har bara några sekunder på dig så du får vara snabb.

Mitt sätt:

- Plocka fram din dartgun och skjut ner vakten. Larmet går igång och vakter skjuter emot dig. Spring in och hämta Face Makern på hyllan.

(Find Face Maker: DONE)

Spring bort emot dubbeldörrarna och in på säkerhetschefens kontor. När dörrarna stängs går du in bakom skrivbordet och använder din Face Maker på säkerhetschefen. Plocka undan din dartgun och öppna dörrarna. Du möter nu en samling vakter som siktar emot dig. Men som förklädd säger du bara att du arresterade honom, och allt återgår till normalt.

5. Använde du mitt sätt att få Face Makern behöver du inte läsa steg 5, gå vidare till steg 6 i sådana fall. Men om du använde det riktiga sättet så fortsätt läsa.

Gå tillbaka till säkerhetschefens kontor, genom dubbeldörrarna. Använd Face Makern på chefen bakom skrivbordet.

6. Bokhyllan på kontoret ser lite konstig ut tänker du. gå fram till en bok som ser lite udda ut. Tryck på knappen. Tavlan ovanför flyttar sig och avslöjar ännu en knapp. Tryck och det avslöjar sig en lönn-dörr bakom den andra bokhyllan.

Innanför dörren finner du massor av skärmar och kameror. Det här är visst säkerhetsrummet. Det står även två vakter i rummet. Ställ dig hörnet vid den vita datorn. Plocka fram din Dartgun och skjut vakterna bakifrån. Skjut vakten i hörnet först så han inte hinner plocka fram sin pistol. den i mitten märker dig inte först.

Efter att du skjutit dom, använd Video Freezern vid den vita datorn.

(Sabotage video link: DONE)

Plocka därefter på dig Pass Card som ligger i säkerhetsrummet nå-nstans bredvid.

(Find Exit Passcard: DONE)

Phelps meddelar därefter att han skickat iväg den falska frigivningsordern.

7. Gå tillbaka till den vita dörren och in i rummet. Prata med mannen och han ger den falska frigivningsordern.

(Get transfer order: DONE)

8. Nu är det dags att befria Candice! Gå tillbaka till rummet med cellen och ge Golystine sin frigivningsorder (Transfer Order), prata sedan med Candice. Gå ner till den elektriska dörren, den sitter på höger sida ifrån hissen du kom ifrån. Använd Pass Card i kortavläsaren bredvid och fly därifrån med Candice.

```
#####
***      iv. Security Hallway      ***
#####
```

* Text Briefing *

Den nivå du är på väg in i, är en gammal säkerthetskorridor. Möjligtvis har du varit i en tidigare. Under golvplattorna har det placerats fällor och det finns antagligen vakter i området. Candice borde klara av att kort manipulera systemet så att du kan se vart du går. I slutet utav korridoren borde det finnas en strömbrytare att avaktivera hela systemet, så att Candice kan komma igenom säkert.

* Primary Objectives *

- Secure passage for Candice
- Activate master switch

* Equipment *

- Communicator
- Dartgun

* Possible/Impossible Walkthrough *

Tja... Nivåns Text Briefing säger det mesta, men kom ihåg, se upp för de röda golvplattorna när de tillfälligt syns, och skjut samtliga vakter du möter, annars är det inte säkert att Candice klarar sig igenom.

```
#####
***      v. Sewage Control      ***
#####
```

* Text Briefing *

Deras datorkomplex befinner sig i ett gammalt underjordiskt reningsverk som den enda plats tillräckligt kall för att dölja superdatorns varma utstrålning. Din största mål är att säkra vägen för Candice så hon kan ladda ner NOC-listan och mata in ett virus i datorminnet.

* Primary Objectives *

- Find Super Computer
- Protect Candice
- Get NOC List
- Escape

* Equipment *

- Communicator
- Dartgun
- 9mm High Power

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Det första du bör göra är att beväpna dig med Dartgun. Candice börjar med att öppna en dörr. Var beredd på att skjuta vakten bakom den. Kolla åt höger på lådorna innan du springer ut i korridoren. Där ligger ammo till din 9mm High Power. Byt till den och fortsätt ut i korridoren. Ta den första till vänster.

Här gäller det att inte trampa fel. Det gröna giftavfallet är dödligt. Mittemot ser du en panel en vakt står framför. Skjut ner honom och hoppa på den rörliga plattformen. När du kommit över ser du att en typ av vägg fälls ner och en ny passage på andra sidan av rummet dyker upp. Du märker att ett par vakter därifrån börjar skjuta emot dig, skjut tillbaka!

Därefter får du hålla koll på Candice mittemot. En vakt borde dyka upp bredvid henne. Ta kål på honom innan han hinner skjuta Candice!

2. Hoppa på plattformen igen, och kliv av på en annan väg du åker förbi. Det är passagen vakten kom ifrån. Spring korridoren neråt, men ha inte för bråttom. Runt hörnet till vänster väntar en vakt du ska ta kål på.

Öppna dörren vakten stod framför. Pass på! Ytterligare en vakt att skjuta och en panel att knappa på. En ny passage dyker upp. Glöm inte ammunitionen på lådan i rummet. Spring ut ur rummet och fortsätt mittemot. En vakt står och lurar på den långa bron. Skjut honom och spring över...

Öppna dörren. Skjut vakten. Ta ammunitionen på skrivbordet. Och den sista panel du behöver trycka på. Nu öppnas dörren till superdatorn i den första korridoren och en nedräkning på några minuter startar.

Spring tillbaka dit, men se till att Candice följer efter och att inga vakter dyker upp emot henne.

3. Ta till vänster i korridoren, skjut vakterna, och sen in i rummet. Trevligt, det är superdatorn!

(Find Super Computer: DONE)

Okej, Candice går fram till datorn och börjar mixtra. Hon laddar ner NOC-listan.

(Get NOC List: DONE)

4. Spring nu tillbaka till det första rummet. Skjut de elaka vakterna som försöker skjuta dig och Candice.

(Protect Candice: DONE)

(Escape: DONE)

```
#####
***      vi. Escape      ***
#####
```

* Text Briefing *

Det finns ingen tid att förlora, så var snabb! Och var säker på att kolla efter Golystine-masken som Barnes gömde på vägen tillbaka genom säkerhetskorridoren. Var försiktig när du återvänder till KGB HQ: Du har ingen förklädnad och vakterna kommer att vara beredda på larmet. Barnes uppdrag var att få Golystine känd som förrädare i Moskva. Försök att slutföra uppdraget för honom. Använd Golystine-masken, hitta dörren tillbaka till ambassaden.

* Primary Objectives *

- Secure passage for Candice
- Find the mask of Golystine
- Assume Golystine's Identity
- Find exit key
- Destroy 4 cameras (Impossible)
- Unfreeze video cameras
- Escape with Candice
- Take back NOC List

* Equipment *

- Communicator
- Dartgun
- 9mm High Power
- Face Maker
- Video Freezer

- Explosive Gum

* Possible Walkthrough *

1. Den här banan kommer det antagligen ta några försök att klara, det är nämligen den svåraste hittills. Men med min walkthrough ska du se att du grejar det till slut.

Du startar i korridoren ddu var i tidigare. Utrusta dig med din 9mm High Power och skjut på kanonen i taket på andra sidan. Den snurrar nu runt för tillfället. Spring över golvplattorna vidare till nästa. Skjut kanonen. Spring över. Fortsätt så tills du passerat hela korridoren. Stanna vid datorn och vänta på Candice. Hon öppnar en dold dörr i väggen. Spring in fort och skjut den gröna panelen på väggen. Utrusta dig med Dartgun, den har visserligen rätt snålt med ammunition. Därefter, öppna skåpet där brevid.

YES! Golystine-masken Barnes gömde!...

(Find the mask of Golystine: DONE)

2. WHOOOAAA!!! Dörrarna öppnas fyra vakter börjar skjuta. Skjut varje vakt. Det räcker med en pil för att döda varje. Stick ut samma väg du kom. Spring ner en liten bit... En annan dörr öppnas och en vakt i full fart springer ut. Skjut honom! Ett skott räcker. Han tappar NOC list när han dör... vilken du plockar på dig.

(Take back NOC List: DONE)

3. Gå in i dörren han komifrån och prata med Candice. Spring sedan tillbaka där Candice öppnade den hemliga passagen. Gå emot utgången (den stora dörren).

(Secure passage for Candice: DONE)

Trodde du banan var slut här? Nehe du, du är tillbax i KGB HQ. Nu börjar det svåra...

4. KGB HQ är helt proppat med vakter! Så fort du kommer ut måste du ta på dig Golystine-masken.

(Assume Golystine's Identity: DONE)

Nu börjar det en liten nedräkning som du märker. Sen får du sticka in på säkerhetschefens kontor. Här finns inga vakter, men kommer de in någon så skjut ner han! Klicka på bokhyllan och därefter bakom tavlan, in i kamerarummet, Ut med Video freezern du tidigare satte dit.

(Unfreeze video cameras: DONE)

6. Ut ur kontoret. Stick in i kommunikationsrummet (den vita dörren). Och skjut ner snubben. Han tappar nyckeln!

(Find exit key: DONE)

7. Till sist. Öppna dubbeldörrarna mittemot förrådet med nyckeln!

(Escape with Candice: DONE)

* Impossible Walkthrough *

1. Den här banan kommer det antagligen ta några försök att klara, det är nämligen den svåraste hittills. Men med min walkthrough ska du se att du grejar det till slut.

Du startar i korridoren ddu var i tidigare. Utrusta dig med din 9mm High Power och skjut på kanonen i taket på andra sidan. Den snurrar nu runt för tillfället. Spring över golvplattorna vidare till nästa. Skjut kanonen. Spring över. Fortsätt så tills du passerat hela korridoren. Stanna vid datorn och vänta på Candice. Hon öppnar en dold dörr i väggen. Spring in fort och skjut den gröna panelen på väggen. Utrusta dig med Dartgun, den har visserligen rätt snålt med ammunition. Därefter, öppna skåpet där brevid.

YES! Golystine-masken Barnes gömde!...

(Find the mask of Golystine: DONE)

2. WHOOOAAA!!! Dörrarna öppnas fyra vakter börjar skjuta. Skjut varje vakt. Det räcker med en pil för att döda varje. Stick ut samma väg du kom. Spring ner en liten bit... En annan dörr öppnas och en vakt i full fart springer ut. Skjut honom! Ett skott räcker. Han tappar NOC list när han dör... vilken du plockar på dig.

(Take back NOC List: DONE)

3. Gå in i dörren han komifrån och prata med Candice. Spring sedan tillbaka där Candice öppna den hemliga passagen. Gå emot utgången (den stora dörren).

(Secure passage for Candice: DONE)

Trodde du banan var slut här? Nehe du, du är tillbax i KGB HQ. Nu börjar det svåra...

4. KGB HQ är helt proppat med vakter! Så fort du kommer ut måste du ta på dig Golystine-masken.

(Assume Golystine's Identity: DONE)

Nu börjar det en liten nedräkning som du märker. Sen får du sticka in på säkerhetschefens kontor. Här finns inga vakter, men kommer de in någon så skjut ner han! Klicka på bokhyllan och därefter bakom tavlan, in i kamerarummet, ut med Video freezern du tidigare satte dit.

(Unfreeze video cameras: DONE)

5. Ut ur kontoret. Nu det svåraste, att skjuta sönder bevakningskamerorna. Spara på krutet så skit i vakterna. Här finns dom:

- a) I rummet med cellen där Candice hölls fången. I ett hörn.
- b) I ett annat hörn i rummet med cellen.

- c) Utanför dörren till Barnes.
- d) Ovanför dörren till förrådet (där Face Makern fanns)

(Destroy 4 cameras: DONE)

6. Stick in i kommunikationsrummet (den vita dörren). Och skjut ner snubben. Han tappar nyckeln!

(Find exit key: DONE)

7. Till sist. Öppna dubbeldörrarna mitt emot förrådet med nyckeln!

(Escape with Candice: DONE)

```
#####  
***      vii. Fire Alarm      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Rökgeneratorerna kommer att skapa en illusion av eldsvåda. Medan du gör din flykt får du komma ihåg att vakterna känner igen dig och kommer speciellt hålla koll på Candice. Jack kommer att ha ett par brandsoldatsuniformer för er båda. Hitta honom fort, byt om till uniformerna och ta dig därifrån! är ni fortfarande där inne när röken lagt sig blir ni tillfångatagna.

* Primary Objectives *

- Secure access to the lift
- Find Jack
- Dress as fireman
- Give Candice fireman outfit
- Escape the Embassy

* Equipment *

- Communicator
- Dartgun
- 9mm High Power
- Fire Extinguisher

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Till skillnad från den förra banan är denna väldigt enkel. Beväpna dig med din Dartgun och knäpp två vakter som kommer springandes emot er. Candice springer över till hissen nu utan problem.

(Secure access to the lift: DONE)

2. Nerför trapporna finner du en mörk brandsoldat, Jack!

(Find Jack: DONE)

3. Plocka på dig några brandsläckare och kuta emot toaletterna. Mycket viktigt är det att du inte går vägen du passerar dubbeldörrarna för där står nämligen en purken säkerhetschef som inte är vidare glad på dig. Ta istället den raka vägen emot toaletterna. Väl inne på dass får du kika ut och kolla om några vakter kommer efter. Spruta ner dom med brandsläckarn (jodå! De skadas faktiskt!). Snacka med Jack och byt om till brandsoldat.

(Dress as fireman: DONE)

Ser någon vakt dig medan du byter om sitter du snart i cellen.

4. Ok, nu tillbaka till hissen, du vet den som ledde till Warehouse. Där väntar Candice. Ge henne en uniform så byter hon om.

(Give Candice fireman outfit: DONE)

5. Nu när ni båda är ombytta kan ni fly ut genom dubbeldörrarna. Säg hejdå till ambassaden!

(Escape the Embassy: DONE)

* UPPDRAG 2: SLUTFÖRT *

=====
c. CIA Escape
=====

* Briefing *

Nix, inte den här gången!

* Team för uppdraget *

Ethan Hunt (Du alltså!)

- Agent Hunt behöver ingen introduktion. Fortfarande en pålitlig IMF agent... eller kanske inte...

Candice Parker

- Tillbaks aktiv i Langley. Är skyldig Ethan en tjänst. Kanske han borde kontakta henne för hjälp. Men kommer hon att lita på någon som blivit misstänkt?

#####

#####

* Text Briefing *

Det ser inte bra ut för dig. Att ta dig ut och bevisa din oskuld blir inte lätt. När allt kommer omkring, har CIA ett rykte att tänka på, och hos dom är du inte så populär för tillfället. Förhoppningsvis kan du räkna med Candice, som är skyldig dig en tjänst sedan du räddade henne från den där ryska cellen. Åh, bli inte förvånad om du känner lite dålig - deras kaffe är hemskt. Ryktet säger att de återanvänder bönorna.

* Primary Objectives *

- Escape from interrogation
- Pick up the equipment
- Get into hallway
- Get Fingerprints
- Find Chief
- Find the antidote
- Find way to the roof
- Distract Attention

* Equipment *

- Communicator
- Dart Gun
- Explosive Gum
- 9mm High Power
- Electro Stunner
- Finger Scanner
- Blue Spray Paint Can

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Gå till väggen och tryck på den lilla knappen, så dyker glasväggen upp. Beep, beep, beep! När radion på bordet piper ska du sätta på den och få kontakt med Candice. Hon talar om för dig att hon gömde ett explosivt tuggummi under kaffemuggen. Ta det och sätt ut det på glasväggen. Hoppa ut ur förhörssrummet.

(Escape from interrogation: DONE)

2. Samla dina grejer på bordet Communicator, radarn, Finger Scanner och beväpna dig Dartgun.

(Pick up the equipment: DONE)

3. Smyg ut i korridoren genom dörren.

(Get into hallway: DONE)

4. Från och med nu har du en begränsad tid på dig att hinna fixa motgift efter att du druckit det förgiftade kaffet. Skjut ner vakten och ta hans fingeravtryck med din Finger Scanner. tryck på panelen på väggen och spring genom dörren som öppnas. Skjut vakten och plocka på dig en burk blå sprayfärg. Spraya sedan kamerorna blåa. Ser någon bevakningskamera dig så kommer det en vakt springande du får skjuta. Fortsätt genom korridoren med att spraya alla kameror så stöter du på två sergeanter. Preja ner dom med Dartgun och ta fingeravtrycken.

(Get Fingerprints: DONE)

5. Vid sidan om dig på väggen finns en panel du ska trycka på, börja följa den nya gången, fixa alla vakter och kameror du möter. Tryck nu på den väggpanel och väggen flyttar sig.

Hmmm... Ett kontor och en man bakom skrivbordet, SKJUT HONOM FORT!!!! Puh, en sekund till och han hade utlöst larmet.

6. Öppna dörren vid kontoret, killen bakom det här skrivbordet bör du INTE skjuta.

(Find Chief: DONE)

7. Följ efter honom genom korridoren. Håll hela tiden koll på honom och plocka aldrig undan pistolen. Efter korridoren kommer du in i ett annat rum med en hiss till vänster. När du börjar gå emot hissen börjar du att halta och må illa, det blir då väldigt jobbigt att styra och chefen springer före dig. När han öppnar hissen och går in, SKJUT HONOM MED DIN DARTGUN! Gå dig sedan in i hissen och åk upp en våning.

8. När du går ut ur hissen, plocka undan din pistol och gå in genom dubbeldörrarna. Prata med sjuksköterskan så får du ett motgift.

(Find the antidote: DONE)

9. Ser du killen på rullbandet? Där finns en stor röd knapp. Ser du det öppna fönstret några meter bort? Bra. När doktorerna tittar bort sak du trycka på knappen för att stanna det. Killen som springer ram-lar av rullbandet och läkarna springer dit. Då har du chansen! Gå din väg bort till fönstret och klättra ut.

(Find way to the roof: DONE)

Var säker på att ingen i rummet ser dig när du klättrar ut.

(Distract Attention: DONE)

```
#####  
***      ii. CIA Rooftop      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Jag förberedde en liten väska med utrustning åt dig. Du måste tillfälligtvis sabotera helikopterplattformens ljus. En serviceman kommer

att kallas in och om du förklarar dig som honom kommer du att få access till området. För att fly, måste du använda dig av helikoptern, så du måste strategiskt utplacera en electromagnetisk scrambler, som kommer att hålla kvar helikoptern på marken för dig. Du måste komma på olika sätt att ta dig förbi de säkerhetssystemen du stöter på, men CIA är på din sida, Ethan, försök att inte döda någon, okej? Jag väntar på dig i slutet av andra sidan med fler instruktioner.

* Primary Objectives *

- Sabotage heliport lights
- Find bag of equipment
- Find zone digitcards
- Fix lights
- Paralyze helicopter with EMS
- Enter security level
- Find security level code
- Meet Candice

* Equipment *

- Communicator
- Dart Gun
- Electro Stunner
- EMS
- Deflector
- Miniature Camera
- IR Contact Lenses
- Fire Extinguisher

* Possible Walkthrough *

1. Börja med att springa runt hörnet och döda vakten. Plocka upp hans passerkort och undvik strålkastaren, råkar du gå in i den går larmet och då vaknar vakten du sköt ner upp igen. Kravla dig upp på lådorna lite längre bort och hoppa upp på den övre planen. Spring nu fram till panelen och slå av det elektriska golvet. Spring över golvet och fram till nästa panel. Där slår du av strålkastarna vid helikopterplattformen.

(Sabotage heliport lights: DONE)

2. För att komma förbi stängslet får du hoppa till nedre planen igen, därefter hoppa upp på lådorna igen. Där finner du väskan Candice packade med åt dig.

(Find bag of equipment: DONE)

I den hittar du EMS, IR Contact Lenses, Deflector, Miniature Camera och kan dessutom förklä dig till en serviceman. Glöm inte att plocka undan pistolen!

3. Fortsätt vägen fram, förbi vakten och in i dörren. Okay, här uppe på taket ska du springa över bron till den låsta dörren. En vakt går förbi och släpper in dig. Ta vänster trappa, spring ner till panelen och slå på strömbrytaren.

(Fix lights: DONE)

4. Spring uppför trapporna. Nu landar helikoptern. Spring in bakom den till en liten låda på väggen. Här ska du lägga in din EMS.

(Paralyze helicopter with EMS: DONE)

5. Hoppa nu över staketet till höger om dig. När vakten tittar bort, skjut honom och plocka upp hans passerkort. Spring ner och öppna dörren på nedersta planen. Till vänster står en ny vakt. Gör samma sak med honom. Glöm inte kortet han tappar.

(Find zone digitcards: DONE)

6. Öppna dörren han stod bakom. Spring vidare tills du kommer fram till en stor hög med lådor. Klättra upp på översta lådan och skjut vakten bakom staketet. Sätt på dig dina IR Contact Lenses nu om du inte redan har gjort det så ser du laserstrålarna. Använd Deflectorn för att skapa en passage mellan laserstrålarna och hoppa vidare in på nästa plan.

(Enter security level: DONE)

7. Fortsätt fram och snart möter du en dörr vid några lådor. Hoppa upp på den nedre och placera din Miniature Camera på den övre. Sedan gömmer du dig bakom skjulet du ska in i. Vänta en stund och en vakt kommer gående. Han går ut och sedan in. När han gått in igen kommer du fram och hämtar kameran.

(Find security level code: DONE)

8. Öppna dörren och gå upp på taket. Härifrån behöver du springa rakt fram, runt hörnet och in genom dörren och träffa Candice.

(Meet Candice: DONE)

* Impossible Walkthrough *

1. Börja med att springa runt hörnet och döda vakten. Plocka upp hans passerkort och undvik strålkastaren, råkar du gå in i den går larmet och då vaknar vakten du sköt ner upp igen. Kravla dig upp på lådorna lite längre bort och hoppa upp på den övre planen. Spring nu fram till panelen och slå av det elektriska golvet. Spring över golvet och fram till nästa panel. Där slår du av strålkastarna vid helikopterplattformen.

(Sabotage heliport lights: DONE)

2. För att komma förbi stängslet får du hoppa till nedre planen igen, därefter hoppa upp på lådorna igen. Fortsätt vägen fram, skjut vakten och in i dörren. När du kommit upp ser du rakt framför dig ett skjul

med en vakt patrullerande runt den. Skjut honom och smit in i skjulet där du finner väskan Candice packade med åt dig.

(Find bag of equipment: DONE)

I den hittar du EMS, IR Contact Lenses, Deflector, Miniature Camera och kan dessutom förklä dig till en serviceman. Glöm inte att plocka undan pistolen!

3. Nu ska du springa över bron till den låsta dörren. En vakt går förbi och släpper in dig. Ta vänster trappa, spring ner till panelen och slå på strömbrytaren.

(Fix lights: DONE)

4. Spring uppför trapporna. Nu landar helikoptern. Spring in bakom den till en liten låda på väggen. Här ska du lägga in din EMS.

(Paralyze helicopter with EMS: DONE)

5. Hoppa nu över staketet till höger om dig. När vakten tittar bort, skjut honom och plocka upp hans passerkort. Spring ner och öppna dörren på nedersta planen. Till vänster står en ny vakt. Gör samma sak med honom. Glöm inte kortet han tappar.

(Find zone digitcards: DONE)

6. Öppna dörren han stod bakom. Spring vidare tills du kommer fram till en stor hög med lådor. Klättra upp på översta lådan och skjut vakten bakom staketet. Sätt på dig dina IR Contact Lenses nu om du inte redan har gjort det så ser du laserstrålarna. Använd Deflectorn för att skapa en passage mellan laserstrålarna och hoppa vidare in på nästa plan.

(Enter security level: DONE)

7. Fortsätt fram och snart möter du en dörr vid några lådor. Hoppa upp på den nedre och placera din Miniature Camera på den övre. Sedan gömmer du dig bakom skjulet du ska in i. Vänta en stund och en vakt kommer gående. Han går ut och sedan in. När han gått in igen kommer du fram och hämtar kameran.

(Find security level code: DONE)

8. Öppna dörren och gå upp på taket. Härifrån behöver du springa rakt fram, runt hörnet och in genom dörren och träffa Candice.

(Meet Candice: DONE)

```
#####  
***   iii. Terminal Room   ***  
#####
```

* Text Briefing *

Att stjäla den ovärderliga NOC-listan från CIAs huvuddator blir din största utmaning du någonsin fått. Hittills har du inte utlöst några larm i CIAs säkerhetszon, men nu ska du ta dig igenom det starkaste

säkerhetssystemet i världen! För att ta dig in i detta hårdbevakade område, måste du krypa igenom ventilen i taket, hängande i en special fiber-kabel, medan du undviker säkerhetslasern på vägen ner. Om du händelsevis råkar stöta till någon kommer du att märka det. När du når botten, svinga dig fram och tillbaka för att aktivera kortläsaren strax intill dörren, aktivera datorn och vända om. Sätt därefter in disketten i terminalen så du kan ladda ner den. Jag placerade ett litet sak på disketten som kommer att hjälpa dig fly senare. Jag har också serverat ett speciellt kaffe till operatören. Han kommer kanske tillbaka, men inte särskilt länge.

* Primary Objectives *

- Switch on the computer
- Get the NOC List
- Escape

* Equipment *

- Communicator
- Pass Card
- Disk
- Virus Disk

* Possible/Impossible Walkthrough *

Hmmm... Text Briefing besvarade väl alla frågetecken. Bara några små saker att tänka på:

1. Den röda lasern skadas du bara av, medan den gula utlöser larmet!
2. Efter att du satt in Pass Card i kortläsaren, har du en begränsad tid på dig att starta datorn, ladda hem NOC-listan och fly innan operatören kommer.
3. Du behöver inte oroa dig inte om tillbakavägen. När du väl satt in Virus Disc i datorn försvinner all laser :)

Det var väl allt, mer än så behöver du inte veta.

*** iv. Rooftop Escape ***
#####

* Text Briefing *

Tack vare viruset du introducerade i datorn har säkerhetssystemen för tillfället blockerats. Du borde ha tillräckligt med tid att ta dig till helikoptern och fly oskadd. Vakterna, hursomhelst, är i bered-

skapsposition. Försök att avleda deras uppmärksamhet. Glöm bara inte din EMS!

* Primary Objectives *

- Join Heliport
- Unactivate EMS
- Escape with helicopter

* Equipment *

- Communicator
- Dart Gun
- Electro Stunner
- EMS
- Explosive Gum
- IR Contact Lenses

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Den här banan är lättare än vad den ser ut att vara. Ifrån dörren där du startar, sväng vänster och hoppa till nedre plan. Du landar bredvid några lådor. Sätt på dig IR Contact Lenses så du ser laserstrålarna. Nu kommer det svåra: Klättra upp på lådorna och hoppa över laserstrålarna. Det är lättare sagt än gjort. Tryck lätt på A för att hoppa och därefter trycka framåt när Ethan är som högst i luften, dom här laserstrålarna är mycket smärtsamma, och du kan dö i vissa fall.

Dit du nu hoppade finns ett par rör på väggen. Där ska du plocka fram ditt explosiva tuggummi. Sätt ut det på rören och backa. BOOM! Och en rök strömmar ur dom. Vakterna kommer springades men ser dig inte för den täta röken.

2. Spring vidare in emot dörren och uppför trapporna till plattformen och skjut vakterna som får syn på dig.

(Join Heliport: DONE)

3. Plocka nu ut EMSen där du satte in den.

(Unactivate EMS: DONE)

4. Hoppa på helikopter när en lyfter och fly undan.

(Escape with helicopter: DONE)

* UPPDRAG 3: SLUTFÖRT *

=====
d. Mole Hunt
=====

* Briefing *

Finns ingen den här gången heller...

* Team för uppdraget *

Ethan Hunt (Du alltså!)

- Utstött. Inte längre i service för IMF och på flykt. Måste bevisa sin oskuld genom att finna den riktiga mullvaden och tillfångata informationsspridaren Max.

Candice Parker

- Riskerar att avskedas för att ha hjälpt den misstänkte Ethan Hunt.

Krieger

- Skicklig CIA-agent som avskedats p.g.a. osäkert uppträdande och ett beteende som kan tyda psykisk sjukdom.

Luther Stickll

- F. d. CIA-agent, misstänkt för brott mot säkerhetsbestämmelserna. Angklagelserna obevisade. Ethan Hunt litar på honom.

*** i. Station ***
#####

* Text Briefing *

Vi har arrangerat ett möte med Max i London på Waterloo Station, vid midnatt. Du måste komma fram till ett avtal för NOC-listan i utbyte mot namnet på mullvaden. Luther och Kreiger, två ex-agenter, kommer att vara där som ditt skyddsförsäkring utifall Max försöker lura dig. Vi vill naturligtvis försöka få tillbaka listan från Max efter bytet, så tappa inte bort henne!

* Primary Objectives *

- Protect Ethan
 - Take the train
-

* Equipment *

- Communicator
- Sniper Rifle

* Possible/Impossible Walkthrough *

I rollen som Kreiger och Luther, ska du i krypskytteposition, skydda Ethan ifrån folk som försöker skjuta honom. Du får endast skjuta på de personerna som tar fram en pistol och börjar skjuta emot honom.

Skjuter du någon civilist misslyckas uppdraget. Var försiktig! Vissa folk tar kanske upp en läsk eller mobiltelefon istället för pistol. Skjut inte dessa!!

```
#####  
***      ii. Train Car      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Ethan, vi måste få tag i Max! Men var försiktig - Max hantlangare är brutala mördare och kommer att skjuta dig så fort de ser dig. Akta dig så du inte dödar några oskyldiga civilister. Vi känner Max, hon har antagligen en reservplan om sakerna inte går som det skall. Kom ihåg att hon aldrig är för försiktig vad gäller skada civilister, så när du hittar henne, är det nog bäst att neutralisera henne innan du återfår NOC-listan. Vi ses senare när jag funnit ut var hon är. Mullvaden kan vara i närheten. Om du upptäcker honom, få tag i den rätten och se till att han inte flyr undan!

* Primary Objectives *

- Neutralize Max's henchmen
- Meet Candice
- Find switch to block exits
- Knock out Max's bodyguards
- Stop Max and seize NOC List
- Defuse Max's backup plan

* Equipment *

- Communicator
- 9mm High Power
- Face Maker
- Gas Capsule
- Torch
- Liquid Nitrogen

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Detta är en väldigt svår nivå. Håll dig lugn så fixar du även det här. I de fyra första vagnarna är det bara att skjuta fienden som dyker upp från alla håll och kanter och hålla öga på civilister så de inte ryker med. Tänk på att döda alla fiender.

(Neutralize Max's henchmen: DONE)

I den fjärde vagnen möter du Candice. Hon ger dig nu lite prylar du att behöva senare.

(Meet Candice: DONE)

Emellan fjärde och femte vagnen ska du trycka på knappen där.

(Find switch to block exits: DONE)

2. Fortsätt in i femte vagnen. Slå ner konduktören och använd Face Makern. Plocka undan pistolen och fortsätt in i nästa.

Gå förbi livvakterna till slutet av vagnen där Max sitter. Släng in Gas Capsulen i kupén och backa några steg. Hon dör och du kan hämta NOC-listan.

(Stop Max and seize NOC List: DONE)

3. Skjut nu resten av gänget i vagnen.

(Knock out Max's bodyguards: DONE)

4. I nästa vagn finns soffor och en bar. skjut alla som är där, de är egentligen IMF-agenter. Fortsätt i slutet av vagnen och du upptäcker Phelps! det är han som är mullvaden!

Skit i honom nu, fortsätt ner i den sista vagnen, godsvagnen. På nån låda ligger en Torch och lite Liquid Nitrogen. Skjut snubbarna och gå till kassaskåpet med bomben. Använd Torch tills handtagen blir röda. Byt då snabbt till Liquid Nitrogen och spreja handtagen blåa. De faller av och du kan öppna skåpet. Använd nu desarmeringsverkyget på den lilla bomben.

(Defuse Max's backup plan: DONE)

```
#####  
***    iii. Train Roof    ***  
#####
```

* Text Briefing *

Phelps är mullvaden! Han flyr över taket. En helikopter har kommit för hans skull, och Max hantlangare hjälper honom att fly. Eliminera dom och förstör helikoptern innan han hinner fly. Se Upp! Du befinner dig på ett tåg i full fart: detta är en mycket farlig situation.

* Primary Objectives *

- Catch Phelps

* Equipment *

- Communicator
- 9mm High Power
- Rocket Launcher

* Possible/Impossible Walkthrough *

Ok, nu är alla emot dig. Men vakterna är ganska enkla att bli av med, bara skjut på emot e de du möter. Så snart du fått tag i en Rocket Launcher kan du fixa de på vägen. Skjut på chaffören så åker bilen av vägen.

Senare kommer helikoptern att attackera dig, denna kan bli rätt så jobbig. En raket fixar det.

I slutet av tåget ser du Phelps hoppa på en helikopter för att fly, då gäller det att bara skjuta raketer emot helikoptern och den dimper ner med marken.

(Catch Phelps: DONE)

* UPPDRAG 4: SLUTFÖRT *

=====
e. Ice Storm
=====

* Briefing *

God morgon, Mr. Hunt. Det verkar som om din gamle vän har blivit aktiv igen. Han har i sin position fem atommissiler, och planerar att sälja dom till terroristvänligt öppnade länder. Har har seriöst ökat säkerheten sen ditt senaste besök, så att komma in blir mycket svårt. Ditt uppdrag, om du nu accepterar det, är att smyga in i basen och oskaddliggöra den. Som alltid, om någon av dina gruppmedlemmar blir fångade, eller dödade, kommer ministern att förneka din kännedom över ert uppdrag. Detta meddelandet kommer att självförstöras inom fem sekunder... Lycka till, Ethan.

* Team för uppdraget *

Ethan Hunt (Du alltså!)

- Återigen medlem i IMF och ingen har misstankar kring honom. Ny ledare för IMF.

Candice Parker

- Befodrad till action agentstatus efter att ha bevisat sitt värde och mod i jakten på mullvaden. Finns placerad på en ubåt utanför kusten. Kommer att kontrollera satellitvideokommunikationen och ha konstant radiokontakt med teamet.

John Clutter

- Tillbax på uppdrag med Ethan. Trevligt att ha sitt gamla team åter! Professionell Bergsklättrare och expert på vistelse i arktisk miljö. Specialist på radiosystem och sprängmedel. Möjligen medverkat i den framgångsrika operationen Artic Shield.

Andrew Dowe

- Tillbax på uppdrag med Ethan. Trevligt att ha sitt gamla team åter! Före detta överste i marinkåren och en av de första storfräsarna i organisationen. Mycket värdefull partner bland annat för sina kunskaper om elektronik och larmsystem.

*** i. Subpen ***
#####

* Text Briefing *

Vårt Högkvarter har slängt ner utrustningen från ett plan. P.g.a. dåligt väder har det splittrats ut lite. Lyckligtvis har alla saker en sändare vilket gör att de märks ut på din Field Scanner. Första punkten på listan är att få igång kommunikationen, så jag kan guida er genom uppdraget. Och för att kunna göra det, måste Clutter installera en Automatic Frequency Scrambler (AFS) nära ubåtens antenner, medan Dowe placerar ut en mina, utifall att dom skulle sticka iväg.

Det är nog bäst att undvika kontakt med vakterna, med tanke på att de är helt överlägna i antal. Saboteringen av pumphuset bör vara av hög prioritet. Förhandlingarna kommer att ta plats på andra sidan berget. Det finns en tunnel igenom, och ifrån taket av den gamla kommunikationsbyggnaden borde det vara möjligt för dig hoppa på en lastbilarna från tunneln.

Dowe måste kapa säkerhetssystemsladdarna för att undvika uppmärksamhet medan ni är där.

* Primary Objectives *

- Get the AF scrambler
- Get the mine
- Bring Clutter AFS and mine
- Get the Gas Injector
- Get the RC Detonator
- Get the explosives
- Sabotage the pump house
- Regroup on comm. building
- Bring Doweys wire cutters
- Find night-view glasses

* Equipment *

- Communicator
- 7.65 Silenced
- 9mm High Power
- Uzi
- Gas Injector
- Explosives
- Detonator
- Mine
- AF Scan
- Night-view glasses

* Possible/Impossible Walkthrough *

1. Du kommer snart att märka hur mycket vakter det finns på den här banan. Det är bäst att hålla sig på behörigt avstånd. Du finner AFS vid andra sidan om hamnen uppe på några lådor.

(Get the AF scrambler: DONE)

Därifrån springer du och hämtar minan som vid i närheten av strålkastaren.

(Get the mine: DONE)

Där i närheten finns även TNT Explosives.

(Get the explosives: DONE)

Nu är det bäst du springer tillbaka och ger grejorna till Clutter innan någon elak vakt får tag i honom.

(Bring Clutter AFS and mine: DONE)

2. Kommer du ihåg pumphuset från ditt förra besök där du fann minan? Det är dags att spränga det! Spring bort till det och plocka på dig Gas Injectorn som ligger någonstans bredvid.

(Get the Gas Injector: DONE)

3. Spring in i huset och döda vakten. Lägg ut dina explosives och ta Doweys wire cutters från någon hylla bredvid. Lämna byggnaden. Följ den

gröna pricken på radarn där Dowey är. Ge honom Wirecutters.

(Bring Dowey wire cutters: DONE)

4. Spring över till vakthuset. Har du svårt att hitta så kika på din radar. Släng in Gas Injectorn så vakterna faller ihop och dör. Gå nu in och hämta RC detonatorn och night-view glasses.

(Get the RC Detonator: DONE)

(Find night-view glasses: DONE)

5. Inte så långt ifrån vakthuset liten kommunikationsbyggnaden. Klättra upp på taket där du möter Dowey och Clutter. Hjälp dem med att skjuta ner vakterna där.

6. När de åkt iväg med lastbilen, aktiverar du detonatorn.

(Sabotage the pump house: DONE)

7. Sedan ska du bara åka med en lastbil. Detta gör enklast genom att bara springa ut över kanten utan att hoppa medan lastbilen kör förbi. Förhoppningsvis landar oskadd på lastbilen.

(Regroup on comm. building: DONE)

```
#####  
***      ii. Tunnel      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Du måste placera ut sprängämnen för att spränga tunneln i luften så länken kapas mellan två sektioner av basen. Det finns åtta huvudbjälkar fastsatta i väggen. Lagg ut sprängämnen på bjälkarna. Akta så du inte slår huvudet i taket.

* Primary Objectives *

- Find explosives
- Sabotage anchor bolts

* Equipment *

- Communicator
- Night-view Glasses
- 7.65 Silenced
- 9mm High Power
- Explosives
- Detonator

* Possible/Impossible Walkthrough *

Till skillnad från den förra banan är den här kort och väldigt enkel. Hoppa av bilen på plattformen och plocka upp sprängämnet.

(Find explosives: DONE)

Placera sedan en på varje bjälk i väggen. Hoppa ut på en lastbil och hoppa vidare till nästa. Samma sak där.

Efter fyra plattformar har du placerat allt.

(Sabotage anchor bolts: DONE)

Åk sedan med en lastbil ut ur tunneln.

Du kan möta några vakter under banan.

```
#####  
***      iii. Mainland      ***  
#####
```

* Text Briefing *

Efter att ha skyddat er bakifrån med att spränga tunneln, ska Doweys klättra upp i ett av tornen med sitt kryppskyttegevär. Därifrån kommer han att täcka er. Clutter kommer att klippa sig igenom stängslet för att öppna en passage över kanalen där han ska hitta mer sprängämne till att spränga kraftverket med.

Du måste hitta i revisorn, ta hans identitet, få tag på detonatorerna och överlämna väskan till Clutter, som ska sabotera den. Så fort du gett varorna till till handlarna, stick så fort som möjligt, eftersom de kan strulas till hur dom reagerar när de upptäcker att de har blivit lurade. Clutter och Doweys kommer att vänta vid kanonbåten.

* Primary Objectives *

- Find electric diagram (Impossible)
- Find explosive and plastic
- Sabotage power plant
- Cut off camera power
- Take on accountant's ID
- Get briefcase from bunker
- Sabotage briefcase
- Bring briefcase to deal
- Blow away helicopter
- Eliminate the seller
- Escape on gunboat with Clutter and Doweys

* Equipment *

- Communicator
- 7.65mm Silenced
- 9mm High Power
- Uzi
- Face Maker
- Explosives
- Detonator
- Sniper Rifle
- Plastic Explosive

* Possible Walkthrough *

1. Börja med att gå igenom hålet i stängslet. Fortsätt sedan därifrån till andra sidan området (där du startade det första uppdraget). Nu har Dowey gjort ett hål där. Gå igenom och hoppa upp på lådorna där brevid för att komma över kanalen. Klättra sedan upp på byggnaden och döda två vakterna på taket. Hoppa ner på andra sidan och spring bort till Clutter så överlämnar han lite sprängämne och plast-sprängämne (Plastic Explosives).

(Find explosive and plastic: DONE)

2. Du bör får ett meddelande från Candice om att Dowey nu har intagit sin krypskytteposition så växla över till Sniper Rifle och döda två vakter vid kraftverket. Gå tillbaka samma väg du kom och spring ner till kraftverket. Där ska du öppna elskåpet och placera plasten på den RÖDA sidan, backa och skjut den.

(Cut off camera power: DONE)

3. Gå därefter in vid stängslet brevid och placera sprängämnet mellan tankarna. En nedräkning börjar nu innan det smäller.

4. Ok, nu ska du tillbaka till området med strålkastarna och till det lilla huset med en bevakningskamera på utsidan. Använd samma taktik nu som du gjorde i det första uppdraget, stanna vid dörren, sikta och skjut revisorn genom fönstret. Gå in och använd Face Makern på honom.

(Take on accountant's ID: DONE)

5. Förut när du mötte Clutter kanske du märkte en låst dörr vid bron? Den kan du nu öppna, revisor som du är. Ta till vänster och gå in i bunkern du tidigare klättrade över. Prata med vakten och han öppnar dörren till nästa rum. För att komma in i rummet där efter ska du använda revisorns ID-kort i kortavläsaren. I det här rummet finner du till slut väskan.

(Get briefcase from bunker: DONE)

6. Gå tillbax dit Clutter håller hus ge honom väskan så saboterar han den åt dig.

(Sabotage briefcase: DONE)

7. Nu landar helikoptern där brevid. Gå bort och prata med personerna där och ge dom den saboterade väskan.

(Bring briefcase to deal: DONE)

8. Ställ dig vid dörröppningen på huset vid kanalen. I samma sekund som helikoptern lyfter, beväpna dig med din Uzi och skjut mot de två filurerna i Jeepen. Bara sikta och skjut så får du dom ska du se!

(Eliminate the seller: DONE)

9. Ungefär nu sprängs helikoptern.

(Blow away helicopter: DONE)

10. En massa vakter springer nu emot dig. Spring tillbax in i huset och göm dig. Skifta över till Doweys krypskytten och skjut alla de vakter som närmar sig huset du befinner dig i, och så de som håller till vid kanonbåten. Gå ut bakvägen därefter med Clutter.

11. Nu återstår det bara att kliva ombord och fly med kanonbåten, Men först, spränger du kraftverket!

(Sabotage power plant: DONE)

...och seglar iväg...

(Escape on gunboat with Clutter and Doweys: DONE)

* Impossible Walkthrough *

1. Dags för den längsta nivån i spelet? Här finns grejer att göra kan jag lova dig. Kliv in igenom hålet i stängslet och skjut vakterna du möter vid strålkastarna. Ta dig till de två små husen som ligger lite avlägset. I det första huset ligger en vakt och sover. Där på bordet ligger nåt sorts kort. Ta med det och gå in i huset mittemot. Skjut vakten och ta diagrammet på väggen.

(Find electric diagram: DONE)

2. Du bör få ett meddelande från Candice om att Doweys nu har intagit sin krypskytteposition så växla över till Sniper Rifle och döda två vakter vid kraftverket. Byt sedan tillbax till Ethan och spring över till lådorna vid stängslet (där du startade det första uppdraget). Nu har Doweys gjort ett hål där. Gå igenom och hoppa upp på lådorna där brevid för att komma över kanalen. Klättra sedan upp på byggnaden och döda två vakterna på taket. Hoppa ner på andra sidan och spring bort till Clutter så överlämnar han lite sprängämne och plast-sprängämne (Plastic Explosives).

(Find explosive and plastic: DONE)

3. Gå tillbaka samma väg du kom och spring ner till kraftverket. Där ska du öppna elskåpet och placera plasten på den RÖDA sidan, backa och skjut den.

(Cut off camera power: DONE)

4. Gå därefter in vid stängslet brevid och placera sprängämnet mellan

tankarna. En nedräkning börjar nu innan det smäller.

5. Ok, nu ska du tillbaka till området med strålkastarna och till det lilla huset med en bevakningskamera på utsidan. Använd samma taktik nu som du gjorde i det första uppdraget, stanna vid dörren, sikta och skjut revisorn genom fönstret. Gå in och använd Face Makern på honom.

(Take on accountant's ID: DONE)

6. Förut när du mötte Clutter kanske du märkte en låst dörr vid bron? Den kan du nu öppna, revisor som du är. Ta till vänster och gå in i bunkern du tidigare klättrade över. Prata med vakten vid ingången och visa honom kortet du tog från huset med den sovande vakten. Han öppnar dörren till nästa rum. För att komma in i rummet där efter ska du använda revisorns ID-kort i kortavläsaren. I det här rummet finner du till slut väskan.

(Get briefcase from bunker: DONE)

7. Gå tillbax dit Clutter håller hus ge honom väskan så saboterar han den åt dig.

(Sabotage briefcase: DONE)

8. Nu landar helikoptern där brevid. Gå bort och prata med personerna där och ge dom den saboterade väskan.

(Bring briefcase to deal: DONE)

9. Ställ dig vid dörröppningen på huset vid kanalen. I samma sekund som helikoptern lyfter, beväpna dig med din Uzi och skjut mot de två filurerna i Jeepen. Bara sikta och skjut så får du dom ska du se!

(Eliminate the seller: DONE)

10. Ungefär nu sprängs helikoptern.

(Blow away helicopter: DONE)

11. En massa vakter springer nu emot dig. Spring tillbax in i huset och göm dig. Skifta över till Doweys som krypskytten och skjut alla de vakter som närmar sig huset du befinner dig i, och så de som håller till vid kanonbåten. Gå ut bakvägen därefter med Clutter.

12. Nu återstår det bara att kliva ombord och fly med kanonbåten, Men först, spränger du kraftverket!

(Sabotage power plant: DONE)

...och seglar iväg...

(Escape on gunboat with Clutter and Doweys: DONE)

*** iv. Gun Boat ***
#####

Uppdragets order går ut på att göra hela basen oanvändbar. Förstör så många installationselement som möjligt under er flykt i kanonbåten. Jag väntar på er vid ubåten. Vi ses där, oskadda också, hoppas jag.

Lycka till, Ethan!

* Primary Objectives *

- Escape enemy base
- Destroy gas factory (Impossible)
- Destroy Radar (Impossible)
- Destroy main defense structures

* Equipment *

- Communicator
- Gunboat Machine Guns

* Possible Walkthrough *

Den här banan är inte så svår som den verkar. Skjut alla kanonerna så du inte dör. I slutet ska du skjuta sönder basen. Enkelt va?

* Impossible Walkthrough *

Jämfört med Possible har du mer att förstöra. Lyd bara mitt råd:

SKJUT SÖNDER HELA SKITEN I BITAR SOM INTE GÅR ATT SÄTTA IHOP IGEN!

* UPPDRAG 5: SLUTFÖRT *

G R A T U L E R A R ! !

Du klarade det! Du genomförde Mission: Impossible utan fusk! Jag kan bara säga grattis och att du är en skicklig spelare, även om jag klarade det utan walkthrough. Klarade du det på Possible så spela om det på Impossible vetja. Har du klarat det på Impossible? Ja, men då får du se dig efter nya utmaningar.

%%
%%%

Du måste följa hela min walkthrough till punkt och prickar om du vill klara Mission: Impossible.

Eller behöver du verkligen det? Knappast, inte med dessa koderna...

På "Level Select"-skärmen trycker du in följande knappar:

Rocket Launcher: C-upp L C-vänster C-höger C-ner

Stora fötter: C-ner R Z C-höger Z

Osårbarhet: R Z C-ner R R

UZI: C-höger C-vänster C-höger C-ner C-ner

Oändlig ammo: C-upp Z C-vänster Z C-vänster

9mm High Power: R L C-ner C-upp C-ner

7,65mm Silencer: C-upp L C-höger C-vänster C-ner

Turbo: C-upp Z C-upp Z C-upp

Har koden aktiveras hör du Ethan säga "Yeah, that's better".

Dessa funkar endast på den europeiska versionen (PAL).

Man behöver inga koder för att klara Mission: Impossible. Enligt mig är det ganska enkelt bara man vet vad man ska göra (varför tror jag skrev walkthroughen?) men det är rätt kul att köra med koder på skoj.

%%%
%%
%% .:: 7. Copyright ::.
%%
%%%

Allt i detta text-dokument har jag skrivit själv. Jag har Copyright (c) dvs säga ensamrätt på allt vad jag skrivit här.

Du får gärna sprida denna Faq till vänner och bekanta. Självklart oxå skriva ut den, bara du inte försöker sälja den!

Du får verkligen inte byta ut mitt namn emot ditt och skriva att det är din!

Däremot vill jag inte att du gör denna Faq/walkthrough tillgänglig på din egna sajt utan mitt tillstånd. Inte heller länka direkt till nån sajt som har tillstånd att publicera den, som t ex Gamefaqs.

Detta är allt jag begär. Inte alls för mycket va?

%%
%%
%% .:: 8. Credits ::.
%%
%%

Innan vi avslutar för idag skulle jag vilja tacka följande:

Nintendo - Vad skulle jag ha gjort utan dom?

Infogrames - För ett spel som jag sent ska glömma.

GameFAQs - De publicerar mina FAQ.

Club Nintendo Sverige - För support av M:I-frågor.

Mig själv - För att ha skrivit denna mäterlika FAQ.

Alla andra sajter som publicerar den här FAQn - Tack.

%%
%%
%% .:: 9. Slutord ::.
%%
%%

Nu är det inte mycket kvar av mitt lilla verk. Nu vet du allt du be-
ver veta för att klara dig på båda svårhetsgraderna. Det var väl inte
så omöjligt som du trodde?

Detta var min andra FAQ/walkthrough. Tidigare har jag gjort en walk-
through över den klassiska spelet Broken Sword till PC/PlayStation.
Det är ett sällan skåda bra äventyrspel. Så om du är intresserad, vad
sägs som att ta en tripp till min hemsida McAllister och kolla in
den?

Nästa FAQ blir förmodligen Game Boy-spelet Shadowgate Classic och
kommer antagligen till sommaren.

Kontakta mig på
ICQ#: 125246448
mejl: peter.henriksson@spray.se

Glöm inte heller mina andra...
faqs: www.gamefaqs.com/features/recognition/5073.html

Denna FAQ kommer att självförstöras inom 5 sekunder... eller var det
till nästa FAQ/walkthrough?

