

# IMPOSSIBLE MISSION™



SEGA™ U.S. GOLD

**ALSO AVAILABLE FROM  
SEGA AND U.S. GOLD**

**INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE™**

---

**GAUNTLET™**

---

**PAPERBOY™**

---

**LUCASFILM™  
GAMES**

**TENGEN**

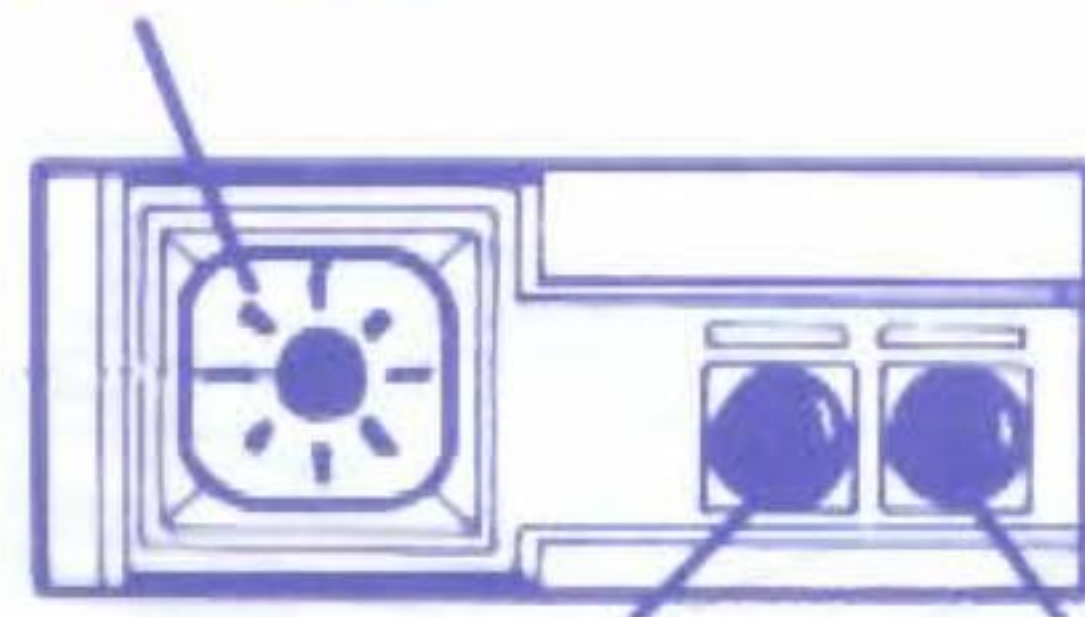
## GAME BACKGROUND

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

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

## SUMMARY OF CONTROLS

DIRECTIONAL  
BUTTON  
(D-Button)



BUTTON 1    BUTTON 2

### Control 1

**Pad** – Moves Player and Glove Up, Down, Left, Right

**Button 1** – Start/Somersault/Terminal and Computer Functions

**Button 2** – As Button 1

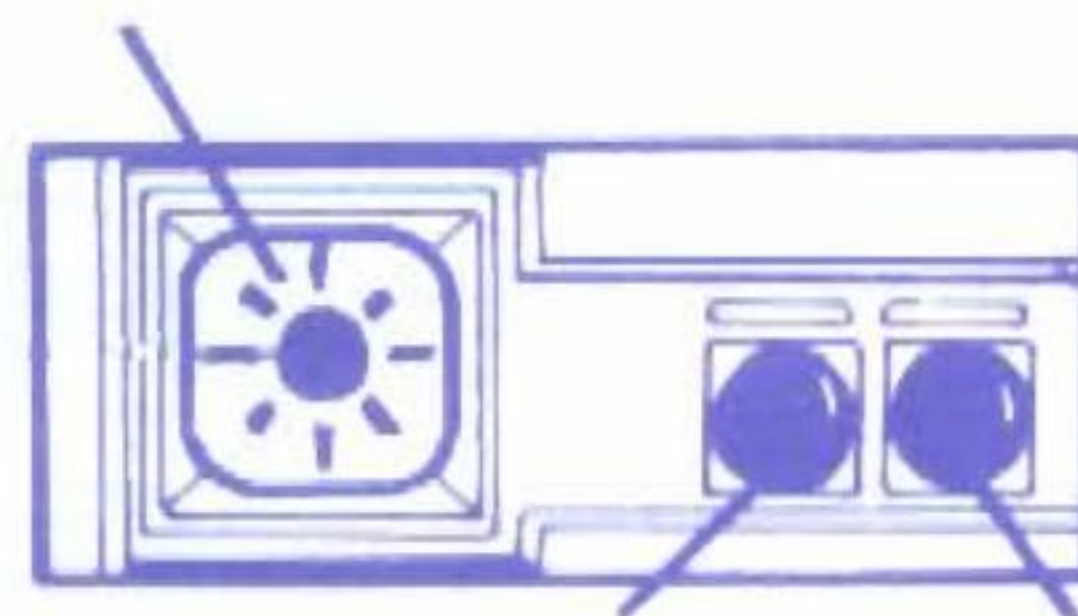
## SPIELHINTERGRUND

Um bei der "Unmöglichen Mission" erfolgreich zu sein, müssen Sie in die Räume und Tunnel von Elvins unterirdischer Hofburg eindringen, seinen Roboterverteidigern aus dem Weg gehen und seine geheimen Lösungsworte zusammensetzen – dann können Sie Elvins Kontrollzimmer betreten und seine Pläne stoppen.

Sie punkten, indem Sie Teile des Puzzles finden, sie zusammensetzen und rechtzeitig Elvins Kontrollzimmer erreichen. Da sich Ihre Fähigkeiten während des Spieles verbessern, können Sie höhere Punktwerte erzielen, wenn Sie vor Ablauf der Zeit das Lösungswort finden und Elvins Kontrollzimmer erreichen. Bei jedem Spiel wurden aber die Räume und Roboter neu angeordnet, die Lösungsworte variieren.

## ZUSAMMENFASSUNG DER KONTROLLFUNKTIONEN

RICHTUNGSKNOPF (D-Knopf)



KNOPF 1    KNOPF 2

### Steuerung 1

**Steueranlage** – Bewegt den Spieler und Handschuh nach oben, unten, links, rechts.

**Knopf 1** – Beginn/Salto/Terminal und Computerfunktionen.

**Knopf 2** – Wie Knopf 1

## HISTOIRE DU JEU

Pour réussir la Mission Impossible, vous devez pénétrer les chambres et tunnels de la forteresse souterraine d'Elvin, éviter ses défenseurs robots et déchiffrer son mot de passe secret, puis entrer dans sa chambre et mettre fin à ses desseins.

Vous marquez des points en trouvant et en rassemblant les morceaux de puzzle et en arrivant à temps dans la chambre de contrôle d'Elvin. A mesure que votre habileté au jeu augmente, vous pouvez marquer plus de points en déchiffrant le mot de passe et en atteignant la salle de contrôle avant le temps limite. Cependant, chaque fois que vous jouez, les chambres et les robots seront réarrangés et les puzzles seront modifiés.

## RESUME DES COMMANDES

BOUTON  
DE DIRECTION  
(Bouton-D)



BOUTON 1    BOUTON 2

### Contrôle 1

**Mecanisme de Contrôle** – Déplace le joueur et le Gant vers la Haut/Bas/à Gauche/Droite.

**Bouton 1** – Démarrage/Culbute/Fonctions des Terminaux et de l'Ordinateur.

**Bouton 2** – Comme Bouton 1.

## CONTROLS

### IN THE ELEVATOR SHAFT AND CORRIDORS

When in the elevator press **UP/DOWN** to move within the shaft.

Push **LEFT/RIGHT** to enter/leave elevator and move within corridors.

Press **BUTTON** whilst moving to somersault.

Press **BUTTON** whilst stationary to activate panel.

### IN THE ROOMS

Press **BUTTON** to jump.

Push **LEFT/RIGHT** to move along platforms and floors.

Push **UP/DOWN** when on lift (yellow and blue striped areas of platforms) to make lift move up/down (if possible).

Push **UP** when in front of object to search for puzzle piece or password.

Push **UP** when in front of computer terminal to use terminal.

### WHEN USING COMPUTER TERMINAL

Push **UP/DOWN** to select function.

Press **BUTTON** to use function (if possible).

## STEUERFUNKTIONEN

### IM AUFZUGSSCHACHT UND KORRIDOR

Wenn im Aufzug, drücken Sie nach **OBEN/UNTEN**, um sich im Schacht zu bewegen.

Drücken Sie nach **LINKS/RECHTS** um den Aufzug zu betreten/verlassen und sich im Korridor zu bewegen.

Drücken Sie den **KNOPF** während Sie einen Salto schlagen.

Drücken Sie den **KNOPF**, wenn Sie stillstehen, um das Kontrollpult zu aktivieren.

### INNERHALB DER RÄUME

Drücken Sie den **KNOPF**, um zu springen.

Drücken Sie nach **LINKS/RECHTS**, um sich auf den Plattformen und Böden zu bewegen.

Drücken Sie nach **OBEN/UNTEN**, wenn Sie in die Höhe gehoben werden (gelb und blau gestreifte Plattformen); bewegen Sie die Hebung nach oben/unten (wenn möglich).  
Drücken Sie nach **OBEN**, wenn Sie vor einem Objekt stehen, um nach Puzzleteilen zu suchen.

Drücken Sie nach **OBEN**, wenn Sie vor dem Computerterminal sind, um ihn zu verwenden.

### WENN SIE DEN COMPUTERTERMINAL BEDIENEN

Drücken Sie nach **OBEN/UNTEN**, um die Computerefunktionen auszuwählen.

Drücken Sie den **KNOPF**, um die Funktionen zu verwenden (wenn möglich).

## LES COMMANDES

### DANS LES CAGES D'ASCENSEURS ET LES COULOIRS

Quand vous êtes dans l'ascenseur, appuyez sur **HAUT/BAS** pour vous déplacer à l'intérieur de la cage. Poussez vers la **GAUCHE/DROITE** pour entrer/sortir de l'ascenseur et pour vous déplacer dans les couloirs.

Appuyez sur le **BOUTON** pendant que vous vous apprêtez à exécuter une culbute.

Appuyez sur le **BOUTON** quand vous êtes en position arrêtée pour activer le tableau.

### DANS LES CHAMBRES

Appuyez sur le **BOUTON** pour sauter.

Poussez vers la **GAUCHE/DROITE** pour vous déplacer le long des plates-formes et des planchers.

Poussez vers le **HAUT/BAS** quand vous êtes dans l'ascenseur (zones à rayures jaunes et bleues des plates-formes) pour déplacer l'ascenseur vers le haut/bas (si possible).

Poussez vers le **HAUT** quand vous êtes devant un objet pour essayer de trouver un morceau de puzzle ou un mot de passe.

Poussez vers le **HAUT** quand vous êtes devant un terminal d'ordinateur que vous voulez utiliser.

### QUAND VOUS UTILISEZ UN TERMINAL D'ORDINATEUR

Poussez vers le **HAUT/BAS** pour sélectionner une fonction.

Appuyez sur le **BOUTON** pour utiliser la fonction (si possible).

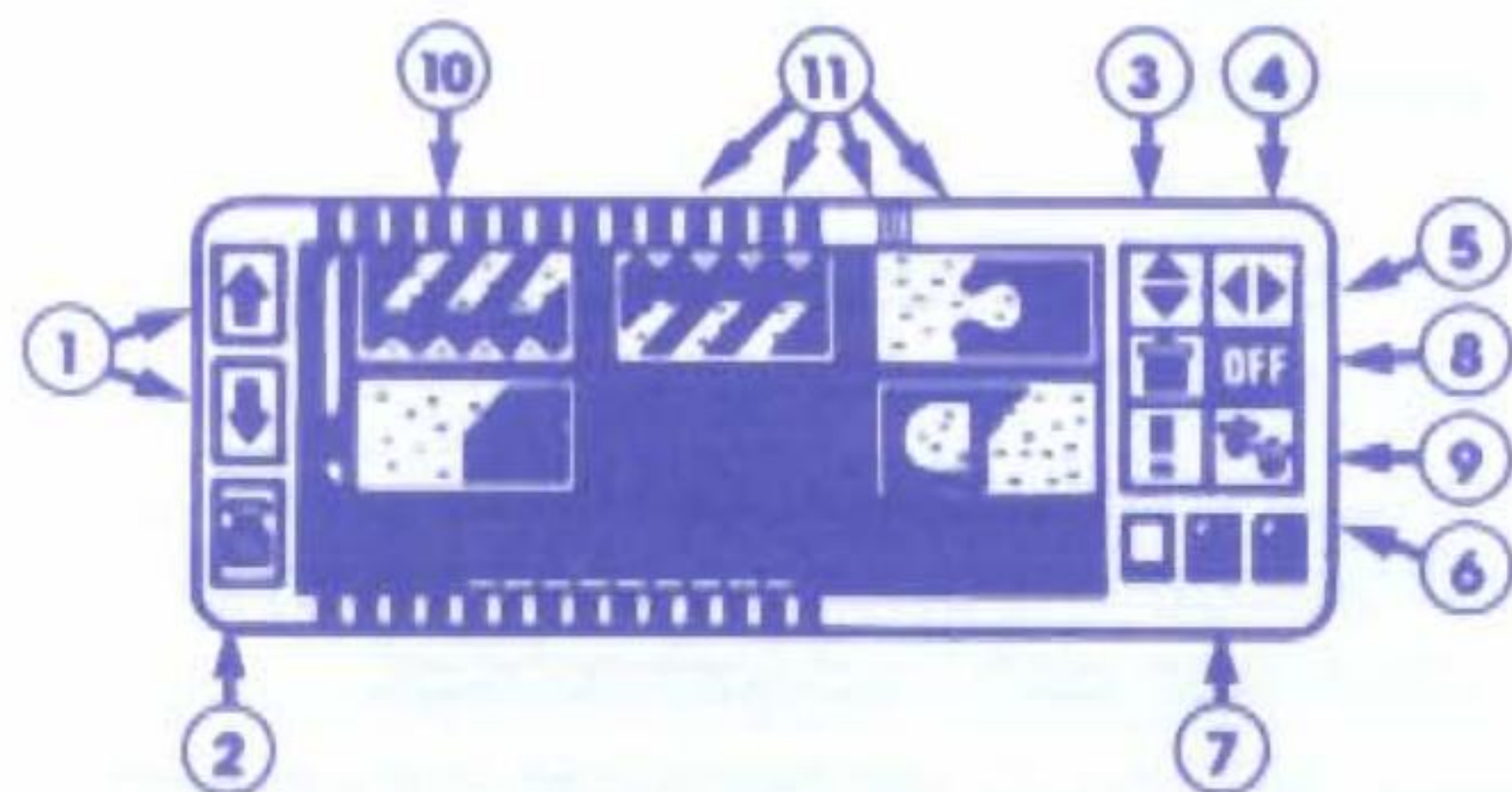
## WHEN USING THE POCKET COMPUTER

Use control pad to move the glove over the panel icons.

Press **BUTTON** to select an icon.

Press **BUTTON** while glove is over a puzzle piece to pick it up.

Press **BUTTON** to drop the puzzle piece over another or into an empty space.



N.B. The selected piece is the one which the flashing arrow points to.

Pressing the **BUTTON** whilst the glove points to these icons:

- 1. UP/DOWN ARROWS:** Scrolls through the puzzle pieces you have collected.
- 2. TELEPHONE:** Allows you to call up the main computer for help.
- 3. UP/DOWN ICON:** Flips the selected puzzle piece vertically.

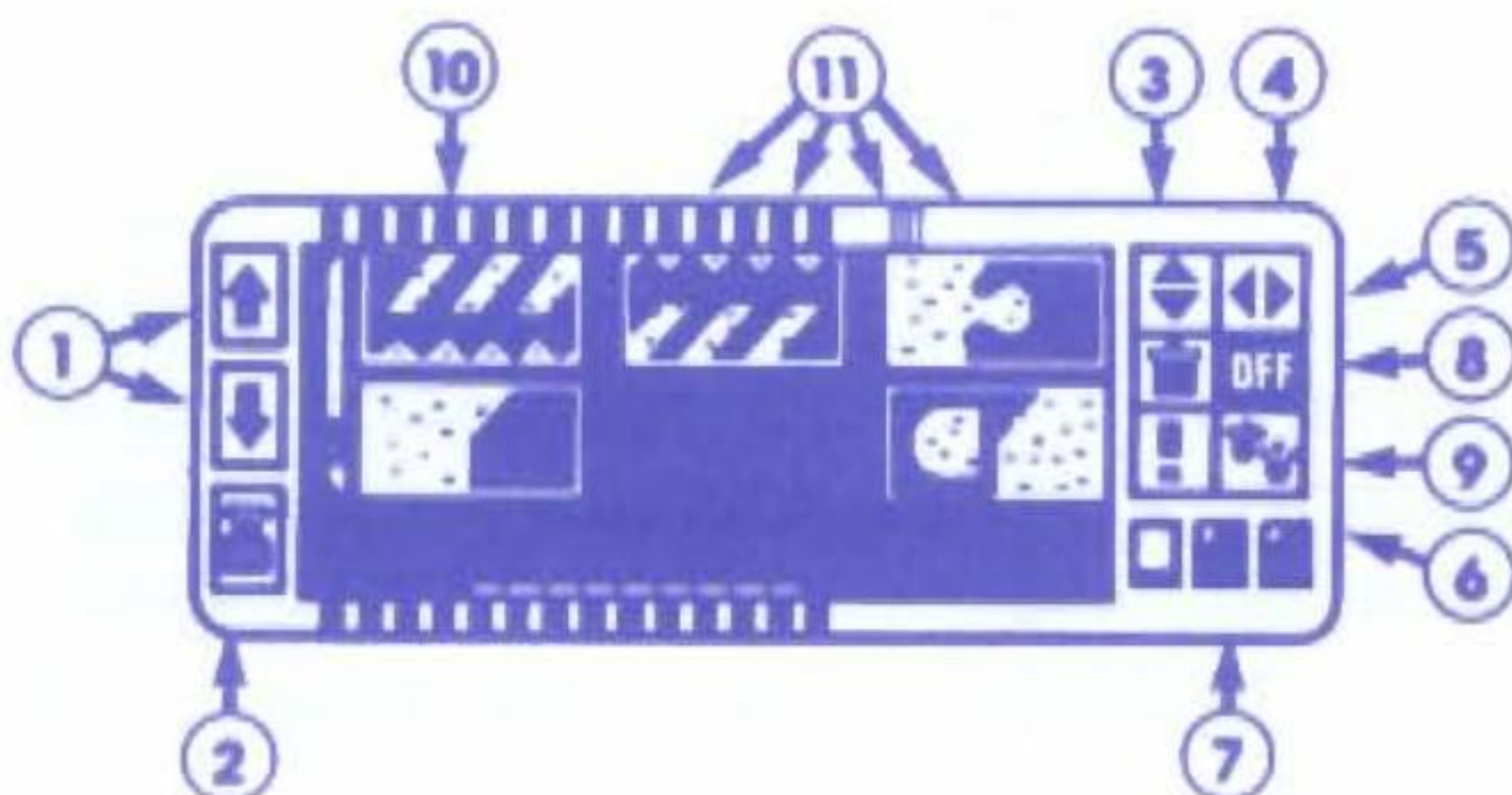
## WENN SIE DEN TASCHENCOMPUTER BEDIENEN

Verwenden Sie die Steuereinlage, um den Handschuh über das gewünschte Icon zu geben.

Drücken Sie den **KNOPF**, um das Icon auszuwählen.

Drücken Sie den **KNOPF** während der Handschuh über einem Puzzleteil ist, um es aufzuheben.

Drücken Sie den **KNOPF**, um den Puzzleteil über einen anderen, oder an einen leeren Platz zu stellen.



N.B. Die ausgewählten Teile sind jene, auf die der blinkende Pfeil zeigt.

Drücken des **KNOPFES** während der Handschuh auf folgende Icons weist.

- 1. OBEN/UNTEN-PFEILE:** Scrollt durch die von Ihnen eingesammelten Puzzleteile.
- 2. TELEFON:** Ermöglicht Ihnen den Hauptcomputer um Hilfe anzurufen.
- 3. OBEN/UNTEN-ICON:** Bewegt ausgewählte Puzzleteile in vertikaler Richtung.

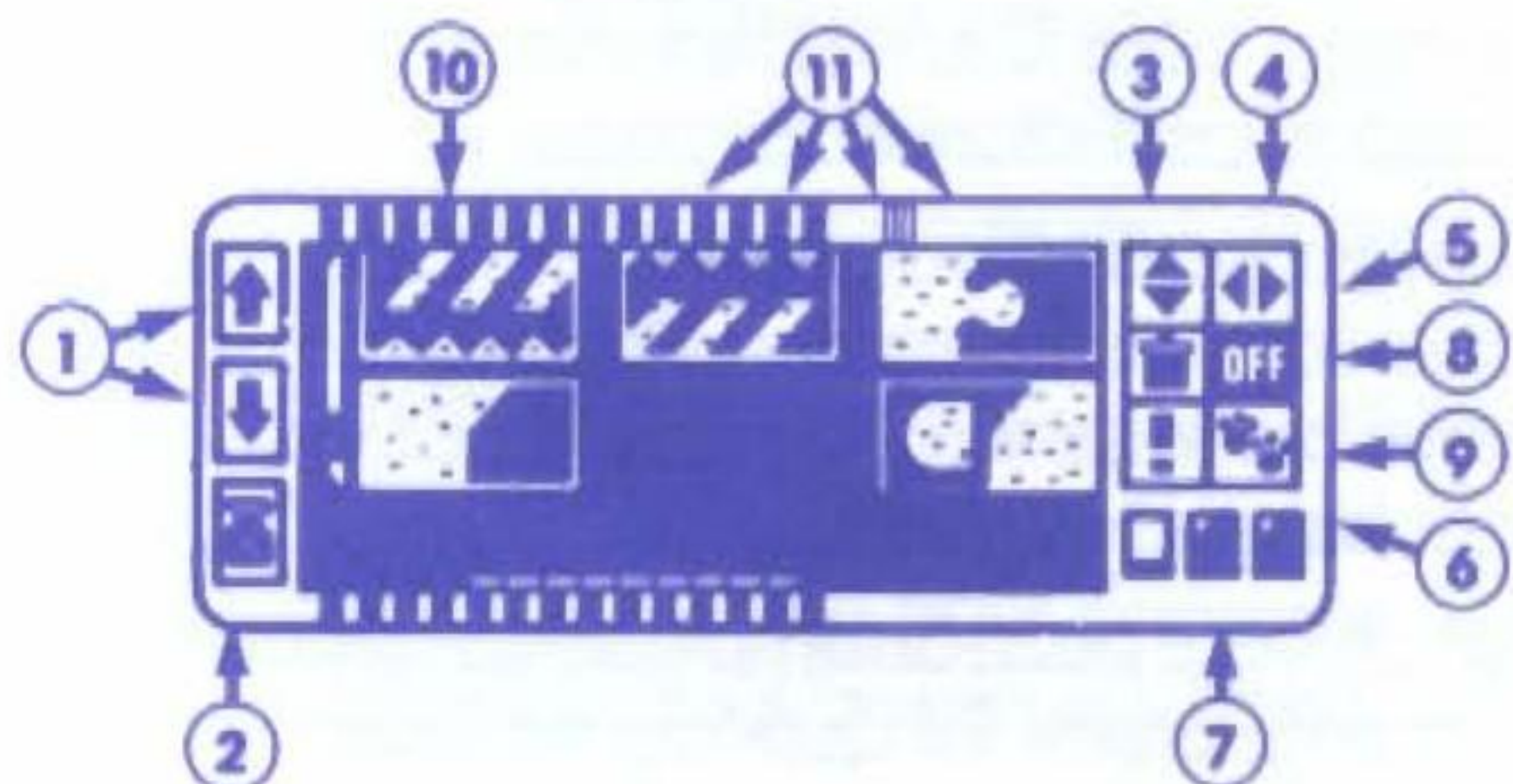
## QUAND VOUS UTILISEZ L'ORDINATEUR DE POCHE

Utilisez la Mécanisme de Contrôle pour placer la gant au-dessus des icônes du tableau.

Appuyez sur le **BOUTON** pour sélectionner une icône.

Appuyez sur le **BOUTON** pour lâcher le morceau quand le gant est au-dessus d'un puzzle que vous voulez ramasser.

Appuyez sur le **BOUTON** pour lâcher le morceau de puzzle sur un autre ou dans un espace vide.

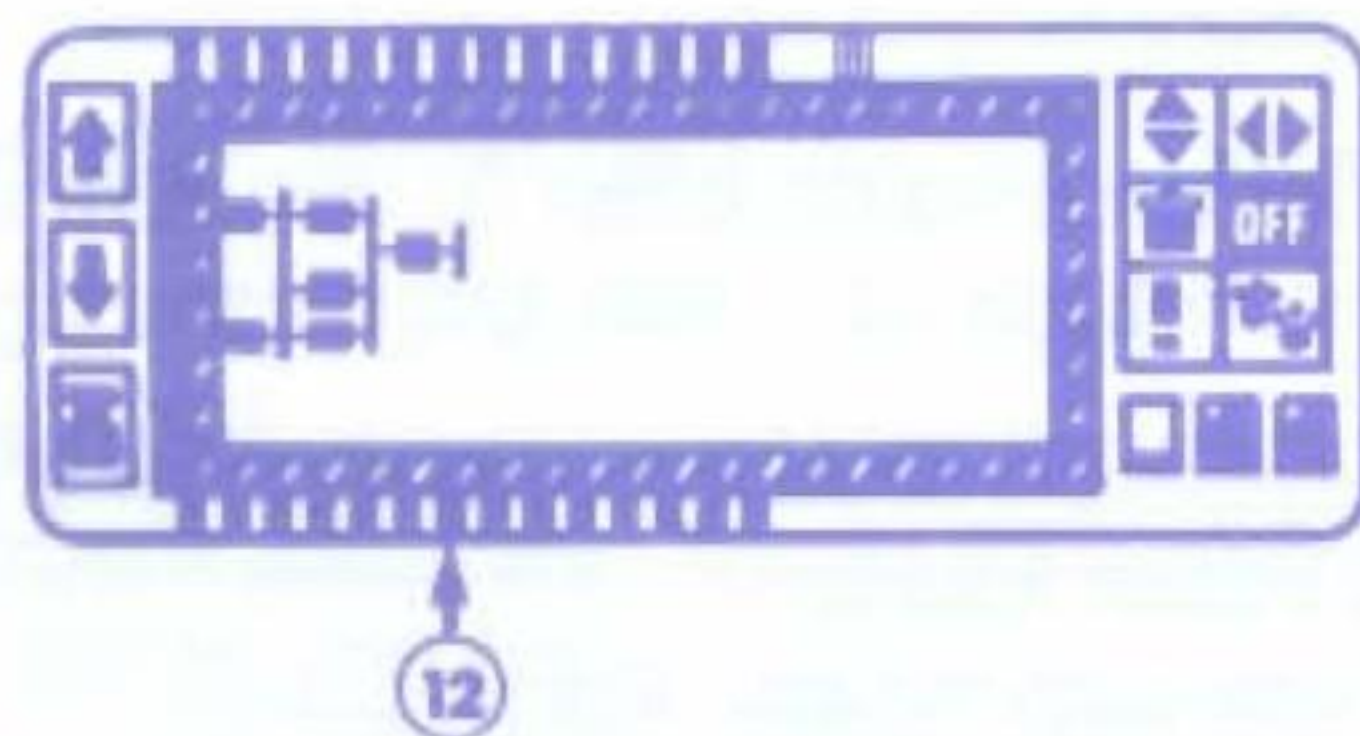


N.B. Le morceau sélectionnée est celui sur lequel pointe la flèche clignotante.

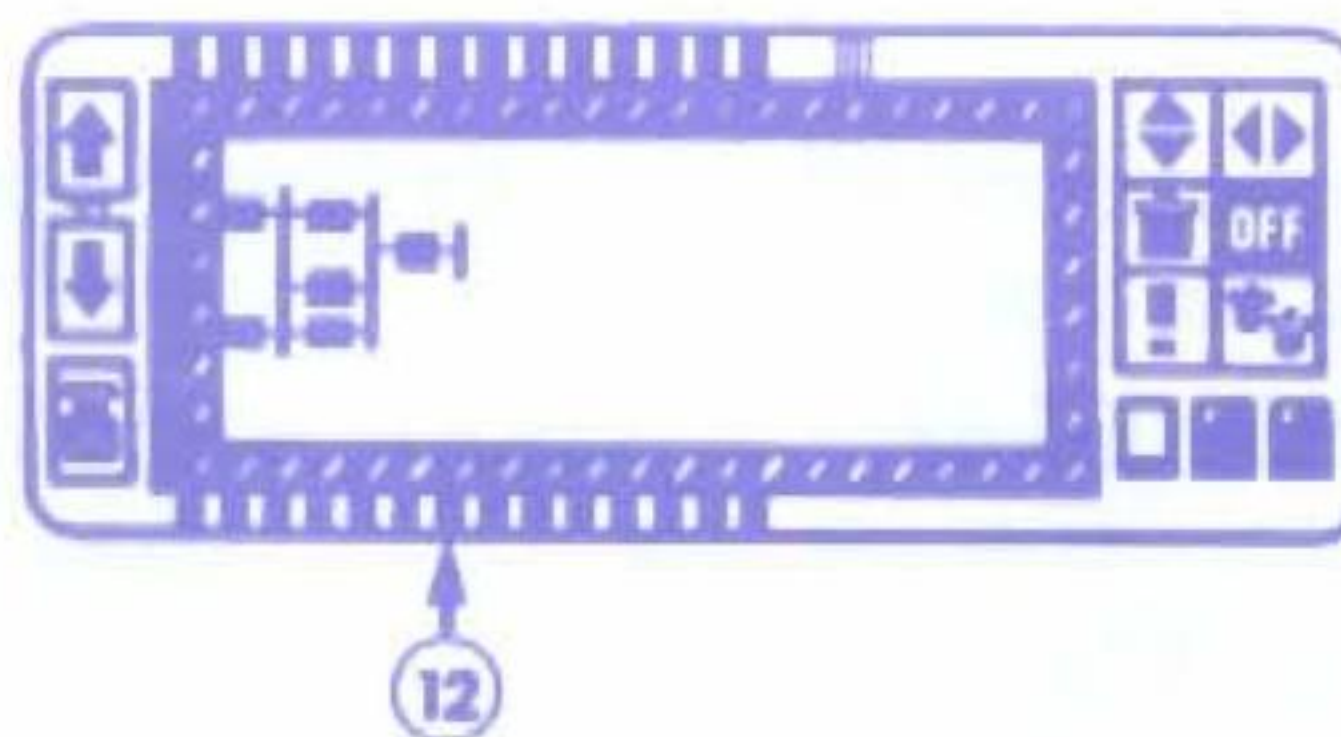
Quand vous appuyez sur le **BOUTON** pendant que le gant pointe sur ces icônes:

- 1. LES FLECHES HAUT/BAS:** font défiler les morceaux de puzzle que vous avez ramassés.
- 2. LE TELEPHONE:** vous permet de demander l'aide de l'ordinateur principal.
- 3. L'ICONE HAUT/BAS:** place le morceau de puzzle sélectionné en position verticale.

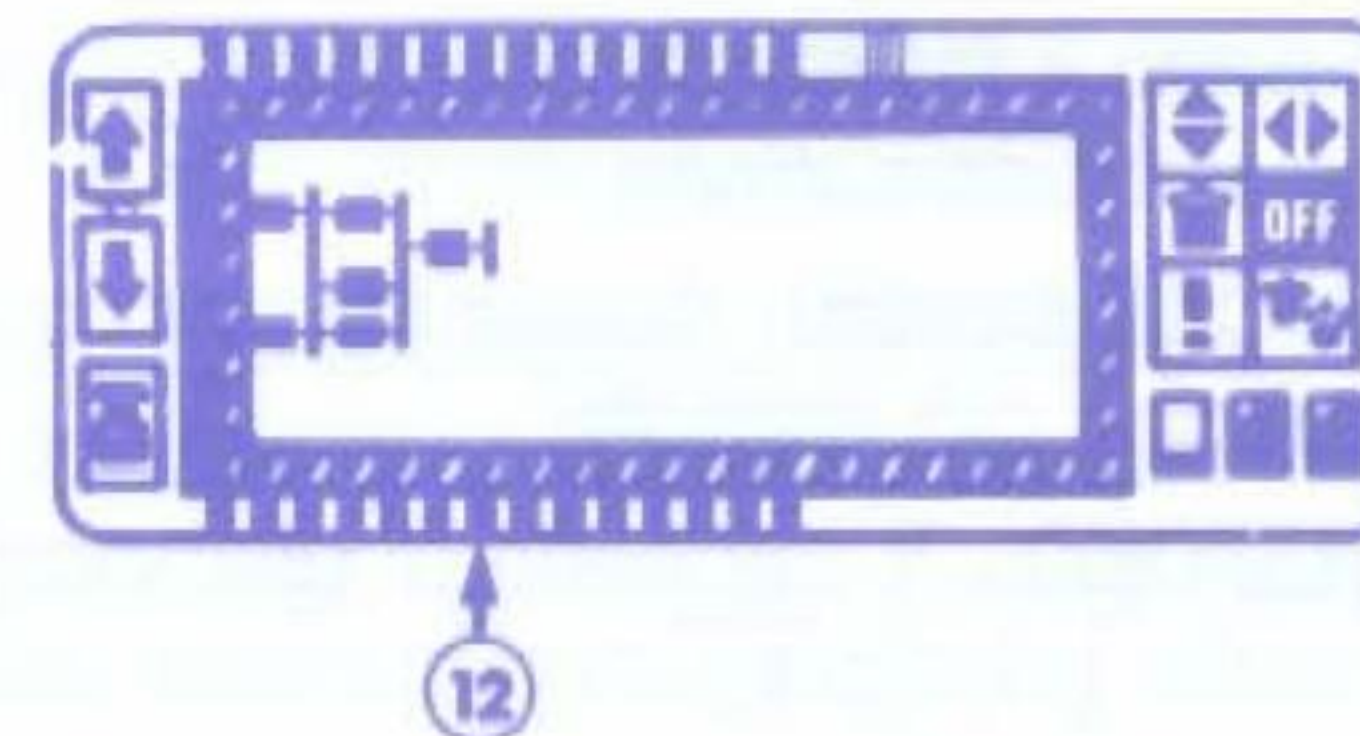
4. **LEFT/RIGHT ICON:** Flips the selected puzzle piece horizontally.
  5. **TRASH CAN:** Trashes the selected puzzle piece.
  6. **UNDO (!):** Undoes the last alteration to the selected puzzle piece.
  7. **COLOUR ICONS:** Changes the colour of the selected puzzle piece.
  8. **'OFF' ICON:** Turn off pocket computer.
  9. **'PAWS':** Suspends time i.e. pauses game.
  10. 2 areas showing pieces collected.
  11. 4 work areas where the puzzles are solved.
- See solutions sheet.
12. Map showing areas of stronghold that have been explored.



4. **LINKS/RECHTS-ICON:** Bewegt ausgewählte Puzzleteile in horizontaler Richtung.
5. **MISTKÜBEL:** Vernichtet ausgewählte Puzzleteile.
6. **UNDO(!):** Macht die letzte Änderung der ausgewählten Puzzleteile rückgängig.
7. **FARBICONS:** Verändern die Farbe der ausgewählten Puzzleteile.
8. **'OFF'-ICON** Abschalten des Taschencomputers.
9. **'PAWS'** Stoppt die Zeit, d.h. unterbricht das Spiel.
10. 2 Zonen, die die gesammelten Teile anzeigen.
11. 4 Arbeitszonen, auf denen die Puzzles gelöst werden. Siehe Lösungsblatt.
12. Plan, der die Gebiete der erkundeten Festung zeigt.



4. **L'ICONE DROITE/GAUCHE:** place le morceau de puzzle sélectionné en position horizontale.
5. **LA POUBELLE:** débarrasse le morceau de puzzle sélectionné.
6. **UNDO (!):** annule la dernière modification apportée au morceau de puzzle.
7. **LES ICONES COULEURS:** changent la couleur du dernier morceau de puzzle sélectionné.
8. **ICÔNE 'OFF' (arrêt):** Met l'ordinateur de poche hors fonction.
9. **'PAUSE':** interrompt le temps c.à.d met le jeu en mode Pause.
10. 2 secteurs montrant les éléments rassemblés.
11. 4 secteurs de travail où l'on résoud les énigmes. Cf feuille des solutions.
12. Carte montrant les parties de la forteresse qui ont été explorées.



## STARTING THE GAME

---

The game is started by pressing either **BUTTON** on the control pad. The player is now at the top of the leftmost elevator shaft. Good luck!

The object of the game:–

Search the rooms within the complex to find puzzle pieces.

Put together the puzzle pieces to solve the password.

Find and enter Elvin's control room to save the world.

## SEARCHING FOR PUZZLE PIECES AND CODES

---

Search every object or piece of furniture in the rooms for codes and puzzle pieces whilst avoiding the robots. You search by standing in front of the object and pushing **UP**.

The word **SEARCHING** will appear in a box on the screen. The length of the bar in the box corresponds to how long it will take to search that object. Continue to push **UP** and the bar will begin to disappear. When the bar has disappeared the search is complete and one of the following will appear:

- Box saying **NOTHING HERE** – the search was in vain – no code or puzzle pieces were hidden in the object.

## BEGINN DES SPIELES

---

Das Spiel wird begonnen, indem einer der **KNÖPFE** auf der Steuereinlage gedrückt wird. Der Spieler befindet sich nun auf der Spitze des linken Aufzugschachtes.

Viel Glück!

Das Ziel des Spieles:

Durchsuchen Sie die Räume nach Puzzleteilen.

Setzen Sie die Puzzleteile zusammen, um das Lösungswort zu lösen.

Finden und betreten Sie Elvins

Kontrollzimmer, um die Welt zu retten.

## DIE SUCHE NACH PUZZLETEILEN UND CODES

---

Untersuchen Sie jedes Stück der Einrichtung in den Räumen nach Codes und Puzzleteilen ab, während Sie den Robotern ausweichen. Sie durchsuchen, indem Sie vor dem Objekt stehen und nach **OBEN** drücken.

Das Wort **SUCHEN** (**SEARCHING**) erscheint in einer Box auf dem Bildschirm. Die Länge der Leiste innerhalb der Box zeigt an, wie lange das Durchsuchen des Objekts dauert. Fahren Sie fort nach **OBEN**, und der Balken beginnt zu verschwinden. Wenn der Balken verschwunden ist, ist die Suche beendet – es erscheint folgendes:

- Die Box zeigt **NICHTS VORHANDEN** (**NOTHING HERE**) an – die Suche war umsonst – kein Code oder Puzzleteil war in diesem Objekt versteckt.

## LE DEBUT DU JEU

---

Le jeu commence quand vous appuyez sur l'un des deux **BOUTONS** du Mécanisme de Contrôle. Le joueur se trouve au sommet de la cage d'ascenseur la plus à gauche. Bonne chance!

L'objet du jeu:

Fouiller les chambres à l'intérieur du complexe pour trouver les morceaux de puzzle. Rassembler les morceaux pour découvrir le mot de passe. Découvrir et entrer dans la salle de contrôle d'Elvin pour sauver le monde.

## A LA RECHERCHE DE MORCEAUX DE PUZZLE ET DE CODES

---

Fouillez chaque objet ou chaque meuble se trouvant dans les chambres pour trouver les codes et les morceaux de puzzle tout en évitant les robots. Vous fouillez en vous plaçant devant l'objet et en poussant vers le **HAUT**.

Le mot **SEARCHING** (fouiller) apparaîtra dans un cadre sur l'écran. La longueur de la barre représente le temps que vous avez pour chercher l'objet. Continuez à pousser vers la **HAUT** et la barre commencera à disparaître. Une fois la barre disparue, la recherche est terminée et l'un des graphismes suivants apparaîtra:

- Un cadre portant la mention **NOTHING HERE** (il n'y a rien ici) – votre recherche a été vaine; aucun code ni morceau de puzzle n'ont été cachés dans l'objet.

- A picture of a sleeping robot – this represents a SNOOZE code and will allow you to temporarily deactivate the robots in a room by using the computer terminal.
- A picture of a lift platform with an arrow above – this represents a LIFT RESET and will allow you to reset the lift platforms in a room to their original positions by using a computer terminal.
- A puzzle piece. This is part of the password which allows entry to Elvin's control room. The piece will be entered into the pocket computer automatically.

### **USING THE COMPUTER TERMINALS**

You can use the SNOOZES & LIFT INITS at any computer terminal. These terminals are located throughout the complex, usually several in each room, and look like a television set facing towards you on a table.

- Ein Bild eines schlafenden Roboters – das ist ein SCHLAF-CODE, er ermöglicht Ihnen die Roboter im Raum kurzfristig zu entschärfen, indem Sie den Computerterminal verwenden.
- Ein Bild einer Hebeplattform mit einem darüberliegenden Pfeil – es zeigt einen WIEDEREINSTELLUNG DER HEBEPLATTFORMEN (LIFT RESET) an und ermöglicht Ihnen, die Plattform an ihre ursprüngliche Position im Raum zu bringen, indem Sie eine Computerterminal bedienen.
- Ein Puzzleteil – dies ist ein Teil des Lösungswortes, das Ihnen ermöglicht in Elvins Kontrollzimmer einzudringen. Der Teil wird automatisch in den Taschencomputer eingespeichert.

### **VERWENDUNG DER COMPUTERTERMINALS**

Sie können die SCHLAF & HEBE-BESTÄNDE bei jedem Computerterminal verwenden. Diese Terminals befinden sich im gesamten Komplex – normalerweise mehrere innerhalb eines Raumes und schauen wie Fernsehapparate aus, die auf Sie gerichtet sind und auf einem Tisch stehen.

- La photo d'un robot endormi – Ceci représente un code SNOOZE (ou sommeil) qui vous permettra de désactiver pendant un moment les robots se trouvant dans une chambre à l'aide du terminal d'ordinateur.
- La photo d'une plate-forme d'ascenseur au-dessus de laquelle se trouve une flèche – Ceci représente un LIFT RESET qui vous permet de régler les plates-formes des ascenseurs d'une chambre à leurs positions originales à l'aide du terminal de l'ordinateur.
- Un morceau de puzzle – C'est une partie du mot de passe qui vous permet d'entrer dans la salle de contrôle d'Elvin. Ce morceau sera enregistré par l'ordinateur de poche automatiquement.

### **COMMENT UTILISER LES TERMINAUX D'ORDINATEUR**

Vous pouvez utiliser les SNOOZES et LIFT INIT à n'importe quel terminal d'ordinateur. Ces terminaux sont éparpillés à travers le complexe – en général plusieurs dans chaque chambre – et ressemblent à un poste de TV vous faisant face sur une table.



Stand in front of the terminal and push **UP**. You will now see a screen with three options and an arrow. Push **UP/DOWN** to move the arrow to the required option and then press **BUTTON** to invoke the option. Your pocket computer will tell you how many **SNOOZES** and **LIFT INITS** you have – if you do not have any, the computer terminal will say **PASSWORD REQUIRED**.

### **SOLVING THE PUZZLES**

---

- Some pieces are upside down or backwards (or both) when you find them, so if the piece does not seem to match try flipping it using the icons.
- Pieces must be the same colour, or they won't match. Use the colour icons to change the colour of the selected piece.
- A completed puzzle looks like a computer punch card: a solid rectangle with little holes in it.
- A completed puzzle may be upside down or backwards when you finish piecing it together, try flipping it until it is recognised.

Stellen Sie sich vor einen Fernsehapparat und drücken Sie nach **OBEN**. Nun sehen Sie einen Bildschirm mit drei Optionen und einem Pfeil. Drücken Sie nach **OBEN/UNTEN**, um den Pfeil zu der gewünschten Option zu bewegen, drücken Sie dann **KNOPF**, um die Option abzurufen. Ihr Taschencomputer zeigt Ihnen wieviele **SCHLAF** und **HEBE-BESTÄNDE** Sie haben – falls Sie keine haben, zeigt der Computer **LOSUNGSWORT BENÖTIGT (PASSWORD REQUIRED)** an.

### **LÖSEN DER PUZZLES**

---

- Manche Teile sind, wenn Sie sie finden, auf den Kopf gestellt oder rückwärts buchstabiert (oder beides). Wenn der Teil als nicht dazupassend erscheint, versuchen Sie ihn mit Hilfe der Icons umzudrehen.
- Die Teile müssen die gleiche Farbe haben, um zu einander zu passen. Verwenden Sie die Farbicons, um die Farbe des ausgewählten Teiles zu ändern.
- Ein vollständiges Puzzle ähnelt einer Computerlochkarte: ein Rechteck mit kleinen Löchern.
- Ein vollständiges Puzzle kann auf den Kopf gestellt oder rückwärts buchstabiert sein, wenn Sie es fertig zusammengesetzt haben. Versuchen Sie es solange umzudrehen bis es erkannt wird.

Mettez-vous devant le terminal et poussez vers le **HAUT**. Vous verrez alors un écran portant trois options et une flèche. Poussez vers le **HAUT/BAS** pour déplacer la flèche sur l'option requise puis appuyez sur le **BOUTON** pour appeler l'option. Votre ordinateur de poche vous dira le nombre de **SNOOZES** et **LIFT INITS** dont vous disposez. Si vous n'en avez aucun, le terminal d'ordinateur portera la mention: **PASSWORD REQUIRED** (le mot de passe est requis).

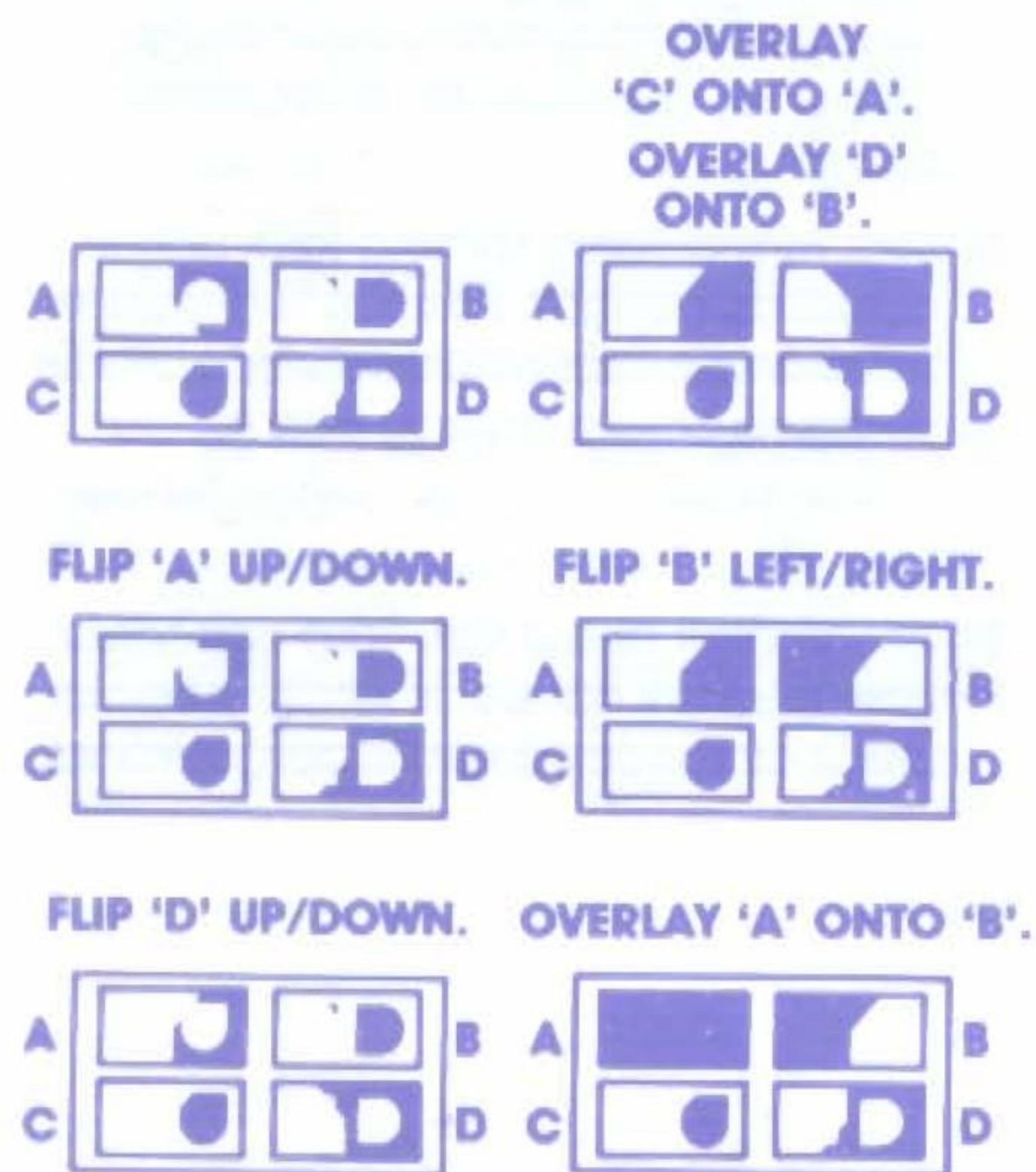
### **LA RESOLUTION DES PUZZLES**

---

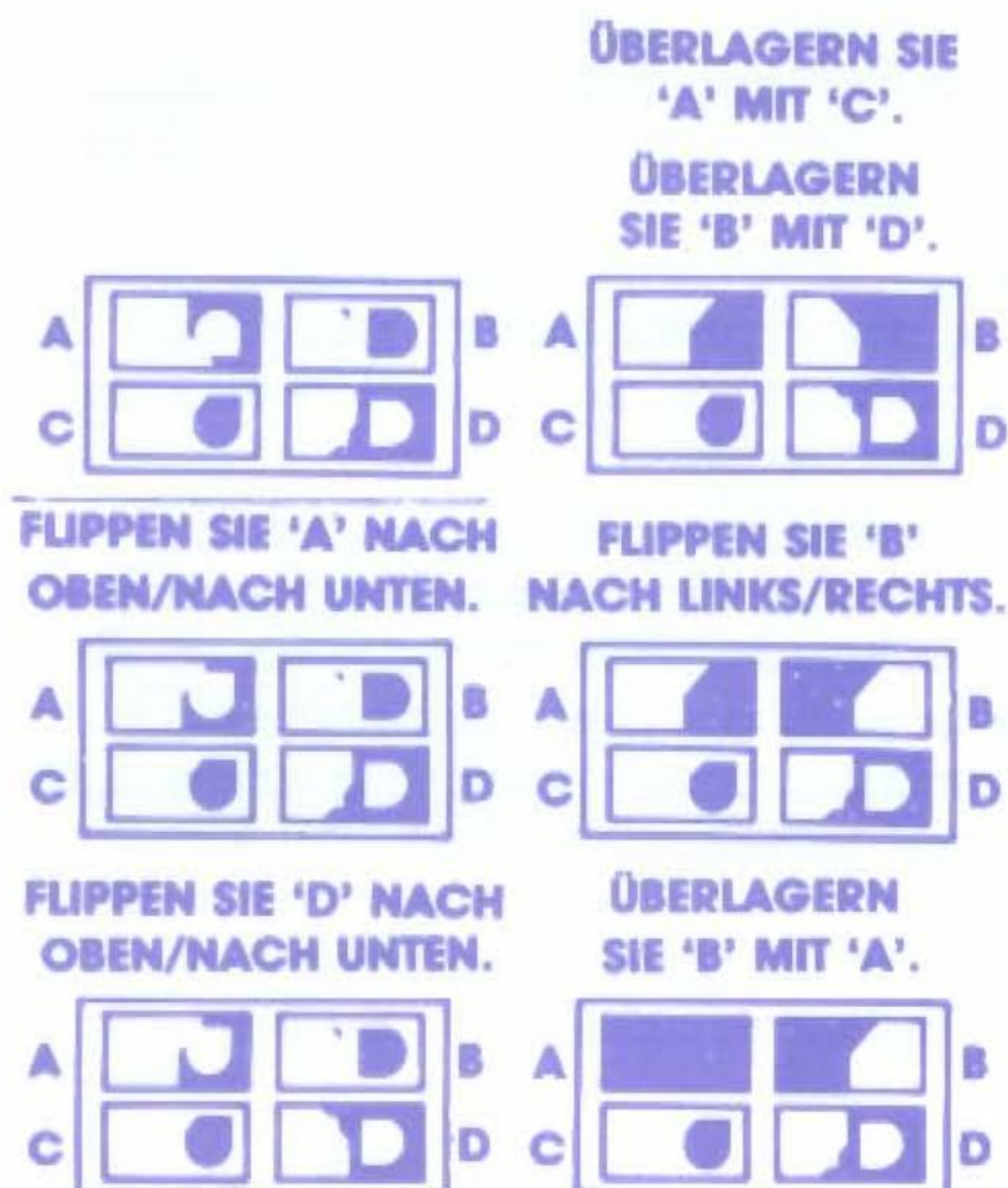
- Certains morceaux sont à l'envers quand vous les découvrez. Si le morceau n'a pas l'air d'aller essayez de le retourner à l'aide des icônes.
- Les morceaux doivent être de la même couleur pour aller ensemble. Utilisez les icône couleurs pour changer la couleur d'un morceau sélectionné.
- Un puzzle terminé ressemble à une carte perforée: rectangle dure plein de petits trous.
- Un puzzle terminé peut être à l'envers quand vous avez fini de le placer avec les autres. Essayez de le retourner jusqu'à ce qu'il soit accepté.

- There are FOUR pieces in each puzzle and NINE puzzles in the game. Each time you solve a puzzle, one letter of Elvin's password will appear at the bottom of the pocket computer screen.
- When you have all nine of the letters in the password, you can open the door into Elvin's control room and save the world.

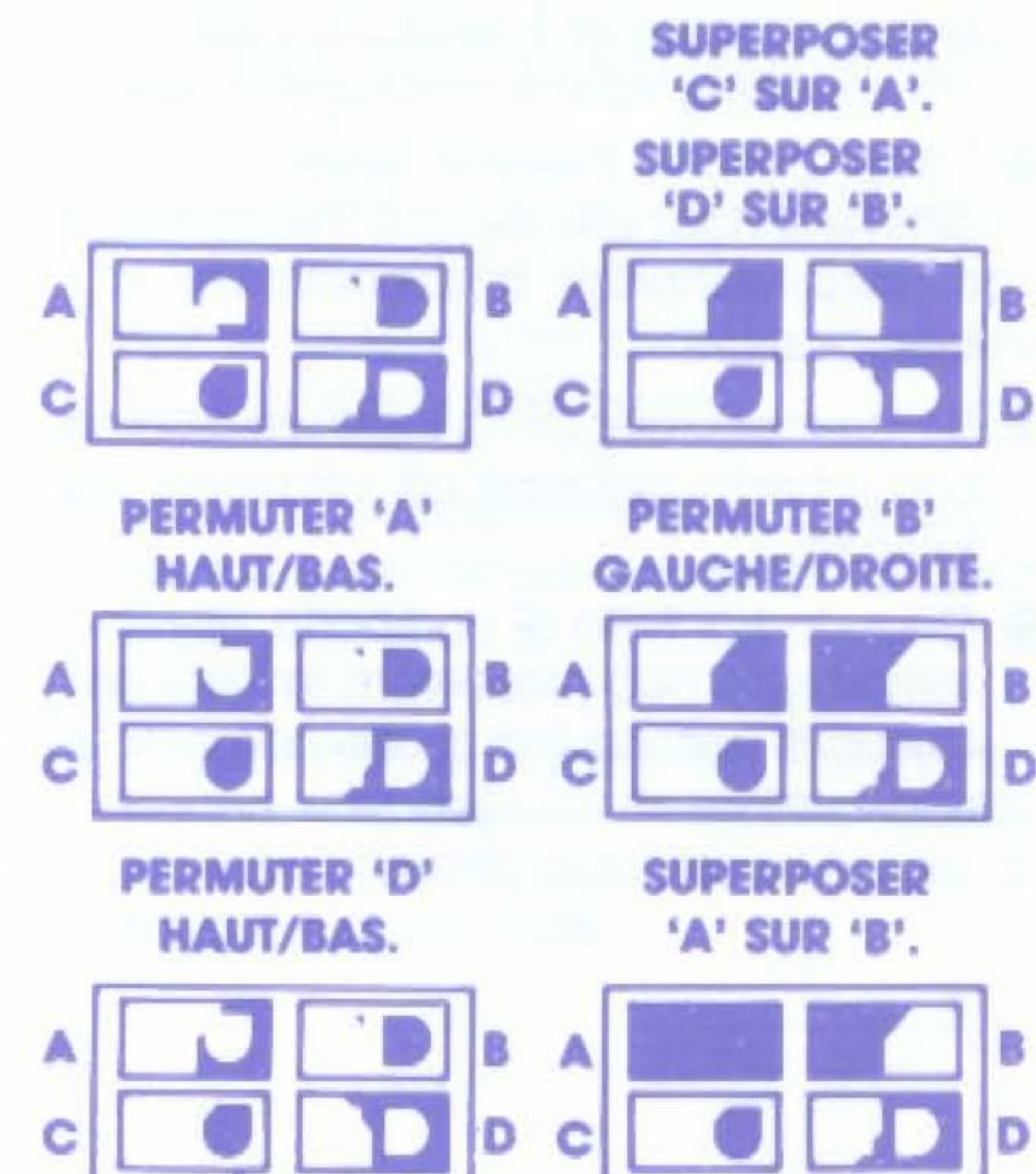
### EXAMPLE SOLUTION



- Es gibt immer VIER Teile zu einem Puzzle; NEUN Puzzles gibt es im Spiel. Jedes Mal wenn Sie ein Puzzle gelöst haben, erscheint Buchstabe von Elvins Lösungswort am unteren Rand Ihres Taschencomputerbildschirmes.
- Wenn Sie alle neun Buchstaben des Lösungswortes gefunden haben, können Sie die Türe zu Elvins Kontrollzimmer öffnen und die Welt retten.



- Il y a QUATRE morceaux dans chaque puzzle et NEUF puzzles dans le jeu. Chaque fois que vous terminez un puzzle, une lettre du mot de passe d'Elvin apparaîtra 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 de la salle de contrôle d'Elvin et sauver le monde.



## **THE POCKET COMPUTER**

---

The pocket computer allows you to manipulate the puzzle pieces and piece them together to solve the puzzles, it also shows you how many robot disabling codes (SNOOZES) you have, how many lift resetting codes (LIFT INITS) you have, how many letters of Elvin's password you have and the time. You have until 6.00 to solve the password and save the world.

### **USING TELEPHONE TO ACCESS THE MAIN COMPUTER**

---

Your pocket computer can also call up the main computer by telephone to ascertain other useful pieces of information as follows:

- Use the telephone to find out if you have enough puzzle pieces to solve a puzzle. (This refers to the puzzle piece at the top left of the display).
- Use the telephone to correct the orientation of the two puzzle pieces on display in the left window. When a piece has been correctly orientated a tick will appear to the left of that piece in the left window.
- Hang up terminates the telephone link.

NOTE: Each time you use the main computer over the phone you lose 2 minutes of time.

## **DER TASCHENCOMPUTER**

---

Der Taschencomputer ermöglicht Ihnen die Puzzleteile zu manipulieren und sie so zusammensetzen, daß Sie das Puzzle lösen können. Er zeigt Ihnen auch an wieviele Codes Sie besitzen, um die Roboter zu entschärfen (SCHLAFTCODES), Plattformen in ihre ursprüngliche Position zu bringen (HEBEBESTÄNDE), wieviele Buchstaben von Elvins Lösungswort sie haben und die Zeit. Sie haben bis 6.00 Zeit, um das Lösungswort zu finden und die Welt zu retten.

### **VERWENDUNG DES TELEFONS-ZUGANG ZUM HAUPTCOMPUTER**

---

Ihr Taschencomputer kann auch den Hauptcomputer anrufen, um weitere wertvolle Informationsinhalte zu ermitteln. Diese sind:

- Verwenden Sie das Telefon, um herauszufinden ob Sie genügend Teile haben, um das Puzzle zu lösen. (Es bezieht sich auf den Teil des Puzzles, der sich am oberen linken Rand der Anzeige befindet).
- Verwenden Sie das Telefon zur Korrektur der Ausrichtung der beiden Puzzleteile, die sich auf der Anzeig im linken Fenster befinden.
- Einhängen bewirkt das Ende der Telefonverbindung.

N.B. Jedes Mal, wenn Sie den Hauptcomputer über das Telefon verwenden, verlieren Sie 2 Minuten.

## **L'ORDINATEUR DE POCHE**

---

L'ordinateur de poche vous permet de manipuler les morceaux de puzzle et de les assembler pour résoudre les puzzles. Il vous indique aussi le nombre de codes qui mettent hors de fonction les robots (les SNOOZES), le nombre de codes de remise à zéro des plate-formes mobiles (LIFT INITS), le nombre de lettres du mot de passe d'Elvin que vous avez et le temps qui vous reste. Vous avez jusqu'à 6 heures pour trouver le mot de passe et sauver le monde.

### **L'ORDINATEUR DE POCHE**

---

L'ordinateur de poche peut aussi téléphoner à l'ordinateur principal pour vérifier certaines informations importants de la manière suivante:

- Utilisez le téléphone pour savoir si vous avez assez de morceaux de puzzle pour réussir un puzzle (le puzzle situé en haut et à gauche de l'affichage).
- Servez-vous du téléphone pour modifier l'orientation des deux morceaux de puzzle affichés dans la fenêtre de gauche. Une fois un morceau orienté correctement, une coche apparaîtra à gauche de ce morceau dans la fenêtre de gauche.
- En raccrochant, vous mettez fin à la conversation.

NOTE: Vous perdez deux minutes chaque fois que vous appelez l'ordinateur principal au téléphone.

## THE CODE ROOMS

---

Elvin's stronghold contains two code rooms where you can earn additional SNOOZES & LIFT INITS. Walk up to the console and push **UP**. A sequence of squares will flash on the checkerboard, each accompanied by a musical note. When the sequence is over a glove will appear. Use the glove to touch each square in sequence so that the musical notes are sorted into ascending order (from low to high).

If you produce the correct sequence, then the checkerboard will flash and you will get a SNOOZE or a LIFT INIT. You can do this as many times as you like but the sequence gets longer each time. You can quit at any time by touching the orange bar at the bottom of the checkerboard.

## DYING

---

A player dies when the time reaches 6.00 and the missile lifts off.

Falling off the platforms and out of the bottom of a room costs 10 minutes.

## HINTS AND TIPS

---

- Save the SNOOZES & LIFT INITS for the more difficult rooms.
- Try to search all the objects in a room at once – having to come back wastes time.

## DIE CODERÄUME

---

Elvins Hochburg enthält zwei Coderäume, in denen Sie zusätzliche SCHLAF & HEBE-BESTÄNDE verdienen können. Gehen Sie zu der Konsole und drücken Sie nach **OBEN**. Eine Sequenz-Quadrate blinkt auf dem Schachbrett auf, jedes ist von einer Musiknote begleitet. Wenn die Sequenz beendet ist, erscheint ein Handschuh. Verwenden Sie den Handschuh, um jedes Quadrat der Sequenz zu berühren und zwar so, daß die Musiknoten in aufsteigender Reihenfolge (von tief nach hoch) geordnet werden.

Wenn Sie die richtige Sequenz eingeben, blinkt das Schachbrett und Sie erhalten einen SCHLAF oder HEBE-BESTAND. Sie können das so oft Sie wollen wiederholen; die Sequenz wird aber jedes Mal länger. Sie können jeder Zeit aufhören, indem Sie den orangen Leisten am Ende des Schachbretts berühren.

## STERBEN

---

Ein Spieler stirbt, wenn die Zeit 6.00 erreicht und die Rakete abhebt. Das Fallen von einer Plattform oder aus dem Boden eines Raumes kostet 10 Minuten.

## HINWEISE UND TIPS

---

- Heben Sie die SCHLAF & HEBE-BESTÄNDE für die schwierigeren Räume auf.
- Versuchen Sie alle Gegenstände in einem Raum auf einmal zu durchsuchen – wenn Sie zurückgehen müssen, verschwenden Sie Zeit.

## LES CHAMBRES A CODES

---

La forteresse d'Elvin contient deux chambres à codes dans lesquelles vous pouvez gagner des SNOOZES et des LIFT INITS supplémentaires. Approchez-vous de la console et poussez vers la **HAUT**. Une succession de carrés clignoteront sur la damier, chacun accompagné d'un air de musique. Quand la séquence se termine, un gant apparaîtra. Utilisez-le pour toucher chaque carré l'un après l'autre et classer les airs par ordre croissant (du plus faible au plus fort).

Si vous produisez une séquence correcte, le damier s'illuminera et vous obtenez un SNOOZE ou un LIFT INIT. Vous pouvez recommencer cette opération autant de fois que vous voulez. Cependant, la séquence s'allonge à chaque fois. Vous pouvez quitter à tout moment en touchant la barre orange située au bas du damier.

## LA MORT

---

Un joueur meurt quand le temps atteint 6.00 et que le missile est lancé. Si vous tombez des plate-formes à travers le fond d'une chambre, vous perdez 10 minutes.

## CONSEILS ET TUYAUX

---

- Gardez les SNOOZES et les LIFT INITS et utilisez-les dans les chambres difficiles.
- Essayez de fouiller tous les objets d'une chambre d'un seul coup. Vous perdez du temps en y revenant.

- Use the main computer to orientate pieces – it can easily save you the 2 minutes it costs.
- Work from left to right across the complex and remember where Elvin's control room entrance is.
- Robots behave logically – use this to help you get past them.
- Do not spend too long in the code rooms unless you desperately need a SNOOZE or LIFT INIT.

#### **HANDLING THE MEGA CARTRIDGE™**

- The Mega Cartridge is intended exclusively for the Sega System™.
- Do not bend, crush or submerge in liquids.
- Do not leave in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

- Verwenden Sie den Hauptcomputer, um Puzzleteile zu ordnen – das kann Ihnen leicht die 2 Minuten ersparen, die es kostet.
- Gehen Sie systematisch von links nach rechts durch den Raum durch und merken Sie sich, wo der Eingang zu Elvins Kontrollzimmer ist.
- Roboter handeln logisch – nutzen Sie das, um an ihnen vorbeizukommen.
- Bleiben Sie nicht zu lange in den Codezimmern – außer Sie brauchen dringend einen SCHLAF oder HEBE-BESTAND.

#### **HANDBUNG DES MEGAMODULS™**

- Das Megamodul ist ausschließlich für das Sega-System bestimmt.
- Nicht biegen, zerdrücken oder in Flüssigkeiten eintauchen.
- Vor direkter Sonne schützen. Nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Hitzequellen liegen lassen.

- Utilisez l'ordinateur principal pour orienter les morceaux. Vous pouvez facilement gagner deux minutes.
- Travaillez de gauche à droite dans le complexe et souvenez-vous de l'endroit où se trouve l'entrée de la salle de contrôle d'Elvin.
- Les robots ont un comportement logique. Souvenez-vous quand vous essayez de passer derrière eux.
  - Ne passez pas beaucoup de temps dans les chambres à codes à moins que vous n'avez vraiment besoin d'un SNOOZE ou d'un LIFT INIT.

#### **LA MANIEMENT DE LA CARTOUCHE MEGA™**

- La cartouche Mega est conçue exclusivement pour le Système Sega™.
- Ne pas tordre, écraser ou tremper dans des liquides.
- Ne pas laisser sous la lumière du jour ou près d'un radiateur ou autre source de chaleur.

**THIS GAME IS LICENSED BY  
SEGA FOR PLAY ON THE**

**SEGA™**

**Master System**

**Sega is a trademark  
of SEGA Enterprises Ltd.**

**PRINTED IN JAPAN**

U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Hollord Way, Hollord, Birmingham B6 7AX,  
England. Tel: 021 625 3388. © 1990 All rights reserved.



Unauthorised copying,  
lending or resale by any  
means strictly prohibited.

© 1990 EPYX® INC.  
All rights reserved.

**EPYX®**