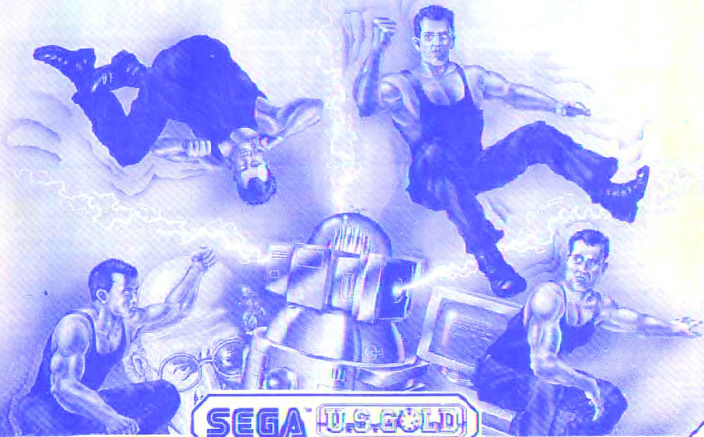


IMPOSSIBLE MISSION™



SEGA™ U.S. GOLD™

SPIELHINTERGRUND

Um bei der "Unmöglichen Mission" erfolgreich zu sein, müssen Sie in die Räume und Tunnel von Elvins unterirdischer Holzburg 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)



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

STEUERFUNKTIONEN

IM AUFGUSSCHACHT UND KORRIDOR

Wenn im Aufzug, drücken Sie nach **OBEN/UNTEN**, um sich im Schlacht 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 Computerfunktionen auszuwählen.

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

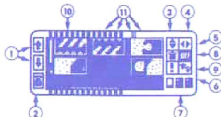
WENN SIE DEN TASCHENCOMPUTER BEDIENEN

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.

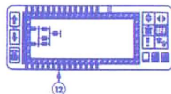


N.B. Die ausgewählten Teile sind jene, auf die der blinkende Pfeil zeigt.

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.

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.



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 linkesten 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 Roboter 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.

- 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

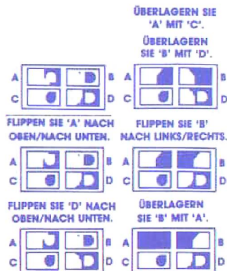
Sie können die **SCHLAF & HEBE-BESTÄNDE** bei jedem Computerterminal verwenden. Diese Terminals befinden sich im gesamten Komplex – normalerweise mehrere innerhalb eines Raumes und schauen wie Fernsehapparate aus, die auf Sie gerichtet sind und auf einem Tisch stehen.

Stellen Sie sich vor einen Fernsehapparat und drücken Sie nach **OBE**N. Nun sehen Sie einen Bildschirm mit drei Optionen und einem Pfeil. Drücken Sie nach **OBE**N/**UNTE**N, um den Pfeil zu der gewünschten Option zu bewegen, drücken Sie dann **KNO**PF, 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 Computerclockkarte: 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.

- 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.



DER TASCHENCOMPUTER

Der Taschencomputer ermöglicht Ihnen die Puzzleteile zu manipulieren und sie so zusammenzusetzen, daß Sie das Puzzle lösen können. Er zeigt Ihnen auch an wieviele Codes Sie besitzen, um die Roboter zu entschärfen (**SCHLAF**IC**ODES**), Plattformen in Ihre ursprüngliche Position zu bringen (**HEBE**-**BESTÄNDE**), 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.

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.

- 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.

**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 Hollard Way, Hollard, 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®