

<http://www.replacementdocs.com>

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.

**U.S. GOLD**

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

© 1990 EPYX® INC.  
All rights reserved.

**EPYX®**

**IMPOSSIBLE MISSION™**



# ALSO AVAILABLE FROM SEGA AND U.S. GOLD

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE™

GAUNTLET™

PAPERBOY™

LUCASFILM™  
GAMES

TENGEN

## WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

## GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

## GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

## GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Quotora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

## GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

U.S. Gold no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular. Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra "tal como está") durante el periodo limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

## GARANTI

U.S. Gold förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.

U.S. Gold lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett säkert ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i ursprungligt skick.

## IMPOSSIBLE MISSION

### LOADING INSTRUCTIONS

#### STARTING UP:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad into CONTROL 1 Input.
3. Gently insert the IMPOSSIBLE MISSION game cartridge into the Power Base. When properly aligned, it will slip easily into place.
4. Turn power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV and power.

**IMPORTANT:** Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your cartridge/card.

Insert Sega Cartridge



Insert Control Pad 1

Insert Control Pad 2

## IMPOSSIBLE MISSION

### LADEANWEISUNGEN

#### BEGINN:

1. Versichern Sie sich, daß Ihr Gerät abgeschaltet ist.
2. Schieben Sie Control Pad (Steueranlage) in Input 1 ein.
3. Schieben Sie vorsichtig das IMPOSSIBLE MISSION-Modul in das Sega-Gerät (Power Base) ein. Wenn geradlinig eingefügt, läßt es sich ganz leicht in die richtige Position bringen.
4. Schalten Sie Ihr Gerät ein. Falls nichts auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie die Moduleingabe und die Verbindung zwischen dem Gerät, TV und Stromanschluß.

**WICHTIGER HINWEIS:** Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, wenn sie Ihr Modul/Karte einführen oder entnehmen.

Eingabe des Sega-Moduls



Eingabe der Steueranlage 1

Eingabe der Steueranlage 2

## IMPOSSIBLE MISSION

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### DEMARRAGE:

1. Assurez-vous que votre ordinateur soit bien éteint.
2. Branchez le Mécanisme de Contrôle sur l'entrée 1.
3. Introduisez avec soin la cartouche de jeu IMPOSSIBLE MISSION dans la Console. Une fois la cartouche alignée correctement, elle se mettra en place facilement.
4. Allumez l'ordinateur. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche soit bien introduite et vérifiez que la Console soit reliée à la TV et au courant.

**IMPORTANT:** Assurez-vous que la Console soit éteinte chaque fois que vous introduisez ou retirez la cartouche/carte.

introduisez la Cartouche Sega



Introduisez le mécanisme de contrôle 1.

Introduisez le mécanisme de contrôle 2

## IMPOSSIBLE MISSION

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

#### AVVIO:

1. Assicuratevi che l'interruttore sia SPENTO.
2. Inserisci la scheda Controllo nella Porta 1 (input).
3. Inserisci delicatamente la cartuccia di MISSIONE IMPOSSIBILE nella base. Quando è allineata per bene, questa scivola facilmente nel comparto.
4. ACCENDI l'interruttore. Se sullo schermo non appare niente, controlla l'inserimento della cartuccia e gli attacchi della base al televisore e alla presa di corrente.

**ATTENZIONE:** Fai sempre attenzione a che la base sia spenta, quando inserisci o togli la cartuccia/scheda.

Inserire Cartuccia Sega



Inserire Scheda Controllo 1

Inserire Scheda Controllo 2

## IMPOSSIBLE MISSION

### INSTRUCCIONES PARA CARGAR

#### PARA COMENZAR:

1. Asegúrate de que el enchufe está apagado.
2. Mete el Bloque de Control en el CONTROL 1 de entrada.
3. Mete con suavidad el cartucho del juego MISION IMPOSIBLE en la Base de Energía. Si lo encuadras adecuadamente, entrará en su lugar fácilmente.
4. Enciende la máquina, si no aparece nada en la pantalla, mira la inserción del cartucho y la conexión de la Base de Energía a la Televisión y a la corriente.

**IMPORTANTE:** Asegúrate de que la Base de Energía está apagada antes de meter o sacar el cartucho/tarjeta.

Mete el Cartucho Sega



Mete el Bloque de Control 1

Mete el Bloque de Control 2

## IMPOSSIBLE MISSION

### LÄDDNINGSANVISNINGER

#### STARTRUTIN:

1. Strömmen måste vara avstängd.
2. Skjut styrdonet i STYRNING 1 inmatningen.
3. Skjut OMÖJLIGT UPPDRAG-kassetten varsamt in i öppningen, rätt placerad glider den lätt på plats.
4. Slå på strömmen. Om ingenting kommer upp på bildskärmen kontrollera alla elanslutningar och att kassetten är rätt införd.

**VIKTIGT:** Se alltid till att strömmen är avstängd när kasset eller kort matas in.

Mata in Sega-kassetten



Mata in styrdon 1

Mata in styrdon 2

## 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 Computert Funktionen.  
**Knopf 2** – Wie Knopf 1

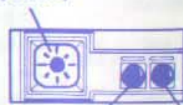
## HISTOIRE DU JEU

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.

## LO SCENARIO

Per riuscire nella Missione Impossibile, devi penetrare le sale e le gallerie della roccaforte sotterranea di Elvin, evitare i suoi robot di guardia e comporre la parola d'ordine segreta, poi puoi entrare nella sala controllo di Elvin e mettere fine ai suoi piani.

I punti li fai raccogliendo pezzi del rompicapo e ricomponendoli, oltre che con l'arrivare alla sala controllo di Elvin prima che scada il tempo. Con l'aumentare delle tue capacità di gioco, puoi ottenere punteggi elevati completando la parola d'ordine ed arrivando alla sala controllo in tempo ancora minore. Ma ogni volta che giochi, le sale e i robot si ricompongono e i rompicapo sono diversi.

## SOMMARIO DEI CONTROLLI

PULSANTE  
DIREZIONALE  
(Pulsante D)



PULSANTE 1 PULSANTE 2

**Controllo 1**  
**Plastra** – Muove Giocatore e Guanto Su, Giù, Sinistra, Destra.  
**Pulsante 1** – Avvio/Saltomortale/Funzioni Terminale e Computer.  
**Pulsante 2** – Come il Pulsante 1.

## EL TRASFONDO DE JUEGO

Para tener éxito en la Misión Imposible, debes penetrar las salas y túneles de la fortaleza subterránea de Elvin, evitar sus robots defensores y juntar su santo y seña secreto, después puedes entrar en la sala de control de Elvin y parar sus planes.

Scoreas puntos encontrando piezas del puzzle y juntándolas y legando a la sala de control de Elvin antes de que se te acabe el tiempo. A medida que aumenta tu destreza en el juego, puedes conseguir puntuaciones más altas completando el santo y seña y legando a la sala de control con más tiempo todavía en el reloj. Pero cada vez que juegas, la sala y los robots serán reorganizados y los puzzles serán diferentes.

## RESUMEN DE LOS CONTROLES

BOTON DE  
DIRECCIONES  
(D-Boton)



BOTON 1 BOTON 2

**Control 1**  
**Bloque** – Mueve Jugador y guante arriba, abajo, izquierda, derecha.  
**Botón 1** – Comienza/salto mortal/Terminal y Funciones de ordenador.  
**Botón 2** – Como Botón 1.

## SPELETS BAKGRUND

För att lyckas med OMÖJLIGT UPPDRAG måste Du tränga in i rummen och tunnarna i Elvins underjordiska fästning, undvika hans robotförsvar och sätta ihop hans herrliga lösenord. Endast då kan Du komma in i Elvins kontrollrum och sätta stopp för hans planer.

Du får poäng om Du hittar pusselbitar och sätter ihop dem, och om Du når fram till Elvins kontrollrum innan tiden är slut. Med ökande spelskicklighet kan Du få högre poäng genom att ta reda på lösenordet snabbare och nå fram till kontrollrummet med tid tillgodo. Men varje gång Du spelar arrangeras rummen och robotarna på olika sätt, och pusslen ändras.

## SAMMANFATTNING AV STYRDON

RIKTINGSKNAPP  
(D-Knapp)



KNAPP 1 KNAPP 2

**Styrning 1**  
**Don** – flyttar spelare och handske upp, ned, vänster, höger.  
**Knapp 1** – start/kulierbyta/terminal – och datorfunktion.  
**Knapp 2** – samma som Knapp 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 Computerfunktionen 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).

## CONTROLLI

### NELLA COLONNA ASCENSORE E NEI CORRIDOI

Quando sei nell'ascensore, premi **SU/GIÙ** per muoverti nella colonna.

Spingi **SINISTRA/DESTRA** per entrare/uscire dall'ascensore e muoverti nei corridoi.

Per fare un saltomortale, premi il **PULSANTE** mentre ti muovi.

Per attivare il pannello, premi il **PULSANTE** mentre sei fermo.

### NELLE SALE

Per saltare, premi il **PULSANTE**.

Spingi a **SINISTRA/DESTRA** per muoverti lungo le piattaforme e i piani.

Spingendo **SU/GIÙ** quando sei sul montacarichi (le zone a strisce gialle e blu delle piattaforme), fai salire/scendere il montacarichi (se possibile).

Per cercare pezzi di rompicapo o di parola d'ordine, premi **SU** quando sei davanti all'oggetto.

Per usare un terminale, spingi **SU** quando sei davanti al terminale.

### QUANDO USI IL TERMINALE

Per selezionare la funzione, spingi **SU/GIÙ**.  
Per usare la funzione (se possibile), premi il **PULSANTE**.

## CONTROLES

### EN EL POZO DEL ASCENSOR Y CORREDORES

Cuando estés en el ascensor aprieta **ARRIBA/ABAJO** para moverte con el ascensor. Presiona **IZQUIERDA/DERECHA** para entrar/salir del ascensor y para moverte de los corredores.

Aprieta el **BOTÓN** mientras te muevas para dar el salto mortal.

Aprieta el **BOTÓN** mientras estés parado para activar el panel.

### EN LAS SALAS

Aprieta el **BOTÓN** para saltar.

Presiona **IZQUIERDA/DERECHA** para moverte por las plataformas y los suelos.

Presiona **ARRIBA/ABAJO** cuando estés en el ascensor (zonas de las plataformas con líneas diagonales amarillas y azules) para hacer subir y bajar el ascensor (si es posible).

Presiona **ARRIBA** cuando estés enfrente del objeto para buscar piezas de puzzle o el santo y seña.

Presiona **ARRIBA** cuando estés en frente de la terminal del ordenador para usar la terminal.

### CUANDO USES LA TERMINAL DEL ORDENADOR

Empuja **ARRIBA/ABAJO** para seleccionar la función.

Aprieta el **BOTÓN** para usar la función (si es posible).

## STYRNING

### I HISSCHAKTET OCH KORRIDORER

I hissen tryck på **UPP/NED** för att förflytta Dig inom schaktet.  
Tryck **VÄNSTER/HÖGER** för att gå in i och komma ut ur hissen, och för att förflytta Dig i korridorerna.

Tryck **KNAPP** för att slå kullerbyta.

Tryck **KNAPP** för att aktivera panelen.

### I RUMMEN

Tryck **KNAPP** för att hoppa.

Tryck **VÄNSTER/HÖGER** för att förflytta Dig längs plattformar och golv.

Tryck **UPP/NED** när Du är i en hiss (gul- och blårandiga områden på plattformar) för att flytta hissen upp/ned (om möjligt).

Tryck **UPP** framför ett föremål för att leta efter pusselbit eller lösenord.

Tryck **UPP** framför datorterminal för att använda terminalen.

### NÄR DATOTERMINAL ANVÄNDS

Tryck **UPP/NED** för att välja funktion.

Tryck **KNAPP** för att använda funktion (om möjligt).

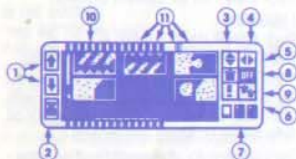
#### WHEN USING THE POCKET COMPUTER

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.

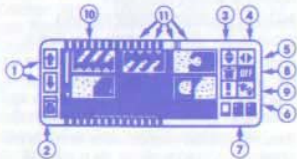
#### WENN SIE DEN TASCHEPCOMPUTER BEDIENEN

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.

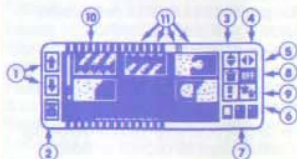
#### QUAND VOUS UTILISEZ L'ORDINATEUR DE POCHE

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 sélectionné 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.

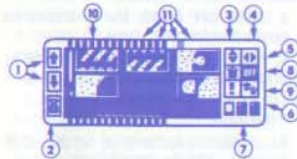
#### QUANDO USI IL COMPUTER TASCABILE

Per muovere il guanto sulle icone del pannello, usa la piastra di controllo.

Per selezionare un'icona, premi il **PULSANTE**.

Per raccogliere un pezzo di rompicapo, premi il **PULSANTE** quando il guanto ci si trova sopra.

Per far cadere il pezzo di rompicapo su un altro o in uno spazio vuoto, premi il **PULSANTE**.



NB. Il pezzo selezionato è quello a cui punta la freccia lampeggiante.

Premendo il **PULSANTE** quando il guanto punta su queste icone:

- 1. FRECCE SU/GIÙ:** Scorre tra i pezzi di rompicapo già raccolti.
- 2. TELEFONO:** Ti permette di chiamare il computer principale per chiedere aiuto.
- 3. ICONA SU/GIÙ:** Fa voltare verticalmente il pezzo di rompicapo selezionato.

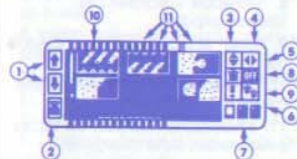
#### CUANDO USES EL ORDENADOR DE BOLSILLO

Usa el bloque de control para mover el guante sobre los iconos del panel.

Aprieta el **BOTON** para seleccionar un icono.

Aprieta el **BOTON** mientras el guante está sobre una pieza de puzzle que vayas a coger.

Aprieta **BOTON** para dejar caer la pieza del puzzle sobre otra o en un espacio vacío.



N.T. La pieza seleccionada es a la que apunta la flecha indicadora.

Aprelando el **BOTON** mientras el guante apunta a estos iconos:

- 1. FLECHAS ARRIBA/ABAJO:** Rastrea por las piezas del puzzle que has recogido.
- 2. TELEFONO:** Te permite llamar al ordenador principal si necesitas ayuda.
- 3. ICONO ARRIBA/ABAJO:** Pasa verticalmente la pieza del puzzle seleccionada.

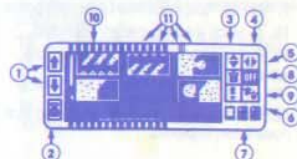
#### NÅR FICKDATOR ANVÄNDS

Använd styrdonet för att flytta handsken över panelfiguren.

Tryck **KNAPP** för att välja en figur.

Tryck **KNAPP** medan handsken är över en pusselbit för att plocka upp den.

Tryck **KNAPP** för att släppa pusselbiten över en annan, eller i ett tomrum.

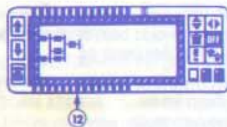


OBS: Den utvalda biten är den som den blinkande pilen pekar på.

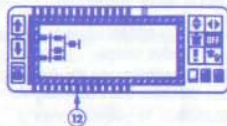
Att trycka på **KNAPP** medan handsken pekar på dessa figurer:

- 1. UPP/NED PILAR:** rullar genom pusselbitarna Du har samlat.
- 2. TELEFON:** tillåter Dig att ringa huvuddatorn för att få hjälp.
- 3. UPP/NED-FIGUR:** vänder de utvalda pusselbitarna vertikalt.

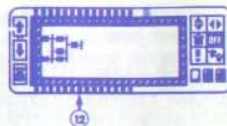
4. **LEFT/RIGHT ICON:** Flips the selected puzzle piece horizontally.
5. **TRASH CAN:** Trashes the selected puzzle piece.
6. **UNDO (!):** Undoes the last alteration to the selected puzzle piece.
7. **COLOUR ICONS:** Changes the colour of the selected puzzle piece.
8. **'OFF' ICON:** Turn off pocket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



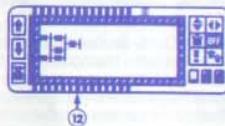
4. **LINKS/RECHTS-ICON:** Bewegt ausgewählte Puzzleteile in horizontaler Richtung.
5. **MISTKÜBEL:** Vernichtet ausgewählte Puzzleteile.
6. **UNDO (!):** Macht die letzte Änderung der ausgewählten Puzzleteile rückgängig.
7. **FARBICONS:** Verändern die Farbe der ausgewählten Puzzleteile.
8. **'OFF'-ICON:** 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 dene die Puzzles gelöst werden. Siehe Lösungsblatt.
12. Plan, der die Gebiete der erkundeten Festung zeigt.



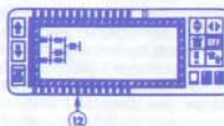
4. **L'ICONE DROITE/GAUCHE:** place le morceau de puzzle sélectionné en position horizontale.
5. **LA POUBELLE:** débarrasse le morceau de puzzle sélectionné.
6. **UNDO (!):** annule la dernière modification apportée au morceau de puzzle.
7. **LES ICONES COULEURS:** changent la couleur du dernier morceau 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.



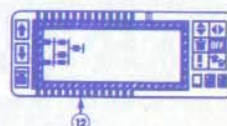
4. **ICONA SINISTRA/DESTRA:** Fa voltare orizzontalmente il pezzo di rompicapo selezionato.
5. **BIDONE:** Ingola i pezzi di rompicapo selezionati.
6. **ANNULLA (!):** Annulla l'ultima modifica al pezzo di rompicapo selezionato.
7. **ICONE COLORE:** Cambiano il colore dei pezzi di rompicapo selezionati.
8. **ICONA OFF (SPENTA):** Spegne il computer tascabile.
9. **'PAWS' (ZAMPA):** Sospende il tempo durante le Pause.
10. 2 zone dove sono indicati i pezzi raccolti.
11. 4 zone di lavoro dove vengono risolti i rompicapo. Vedi foglio con le soluzioni.
12. Mappa con l'indicazione della zona della roccaforte già esplorata.



4. **ICONO IZQUIERDA/DERECHA:** Pasa horizontalmente la pieza del puzzle seleccionada.
5. **CUBO DE BASURA:** Hace basura de la pieza del puzzle seleccionada.
6. **DESHAZ (!):** Deshace la última alteración de la pieza del puzzle seleccionada.
7. **ICONOS DE COLORES:** Cambia el color de la pieza del puzzle seleccionada.
8. **ICON 'OFF':** Desconecta el ordenador de bolsillo.
9. **'PAWS':** Suspende el tiempo y detiene el juego.
10. 2 areas mostrando las piezas recogidas.
11. 4 areas de trabajo donde se resuelven los rompecabezas. Ver la hoja de soluciones.
12. Mapa mostrando el area de la fortaleza que ha sido explorada.



4. **VÄNSTER/HÖGER-FIGUR:** vänder de utvalda pusselbitarna horisontalt.
5. **SOPTUNNA:** skrotar de utvalda pusselbitarna.
6. **UPPHÅVA:** upphäver senaste ändringen av de utvalda pusselbitarna.
7. **FÄRGFIGURER:** ändrar färgen på de utvalda pusselbitarna.
8. **SYMBOLEN 'AV':** Stäng av fickdatorn.
9. **'PAUS':** Gör uppehåll i tiden och gör en paus i spelet.
10. 2 områden som visar samlade bitar.
11. 4 arbetsområden där man löser gåtorna. Se lösningsbladet.
12. Karta som visar området för fästet som har utforskats.



## 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 le **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.

## AVVIO

Il gioco si avvia premendo una dei **PULSANTI** sulla piastra di controllo. Il giocatore viene adesso a trovarsi in cima alla colonna dell'ascensore all'estremità sinistra. Buona fortuna!

Lo scopo del gioco è:

Cercare per le sale del complesso per trovare i pezzi di rompicapo. Mettere insieme i pezzi di rompicapo per comporre la parola d'ordine. Trovare e penetrare nella sala controllo di Elvin per salvare il mondo.

## RICERCA DEI PEZZI DI ROMPICAPO E DEI CODICI

Cerca ogni oggetto o mobile che trovi nelle sale per trovare i codici e i pezzi di rompicapo, evitando allo stesso tempo i robot. La ricerca si effettua collocandosi davanti all'oggetto e spingendo in **SU**.

Le parole **SEARCHING** (**CERCANDO**) appare in una casella sullo schermo. La lunghezza della barra nella casella corrisponde al tempo impiegato per esaminare quell'oggetto. Continua a spingere in **SU** e la barra comincia a scomparire. Quando è scomparsa del tutto, la ricerca è completa e appare uno dei seguenti:

● Una casella con la scritta **NOTHING HERE** (**QUI NIENTE**) – la ricerca è stata vana – nell'oggetto non c'erano codici o pezzi di rompicapo nascosti.

## PARA COMENZAR EL JUEGO

Se comienza el juego apretando cualquiera de los **BOTONES** en el bloque de control. El jugador está ahora en la parte más izquierda del pozo del ascensor. ¡Buena suerte!

El objeto del juego--

Buscar por las salas dentro del complejo para encontrar las piezas del puzzle. Junta las piezas del puzzle para resolver el santo y seña. Encuentra y entra en la sala de control de Elvin para salvar al mundo.

## PARA BUSCAR PIEZAS DEL PUZZLE Y CODIGOS

Examina cada objeto o pieza de muebles en las salas para encontrar códigos y piezas del puzzle mientras evitas a los robots. Examina estando enfrente del objeto y presionado **ARRIBA**.

La Palabra **BUSQUEDA** aparecerá en una caja en la pantalla. La longitud de la barra en la caja corresponde al tiempo que llevará la búsqueda de ese objeto. Continúa presionando **ARRIBA** y la barra comenzará a desaparecer. Cuando la barra ha desaparecido la búsqueda está completa y uno de los siguientes aparecerá:

● Caja diciendo **AQUI NADA** – la búsqueda fue en vano – ni código ni piezas de puzzle estaban escondidos en el objeto.

## ATT BORJA SPELET

Spelet börjar när man trycker på en av **KNAPPARNA** på styrpanelen. Spelaren befinner sig nu högst upp i hisschakten längst till vänster. Lycka till!

Iden med spelet är:

Att leta igenom rummen i anläggningen för att hitta pusselbitar. Att sätta ihop pusselbitarna för att komma fram till lösenordet. Att hitta och gå in i Elvins kontrollrum för att rädda världen.

## ATT LETA EFTER PUSSELBITAR OCH KODORD

Leta igenom alla föremål och möbler i ett rum efter kodord och pusselbitar, och undvik samtidigt robotarna. Du letar genom att stå framför föremålet och trycke **UPP**.

Ordet **SEARCHING** (**LETA**) kommer upp i en ruta på bildskärmen, samt ett streck. Streckets längd motsvarar hur länge det kommer att ta att leta efter föremålet ihåga. Fortsätt att trycke **UPP** och strecket börjar att försvinna. När strecket har försvunnit helt och hållet har du letat färdigt och ett av följande föremål visas:

● En ruta som säger **INGET HÄR** – letandet var förgäves och varken kodord eller pusselbit göms i föremålet.



- 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.

- Un'immagine di un robot addormentato – questo rappresenta un codice SNOOZE (PISOLINO) che ti permette di disattivare temporaneamente i robot in una sala mediante il terminale del computer.
- Un'immagine di un montacarichi con sopra una freccia – questo rappresenta un LIFT RESET (RESETTAGGIO MONTACARICO) che ti permette di rimettere il montacarichi nella posizione originale mediante il terminale del computer.
- Un pezzo di rompicapo. Questa è la parte della parola d'ordine che permette l'ingresso alla sala controllo di Elvin. Il pezzo viene registrato automaticamente nel computer tascabile.

#### USO DEI TERMINALI

SNOOZE e LIFT li puoi usare in qualunque terminale. Questi terminali si trovano sparsi per tutto il complesso, di solito a gruppi in ogni sala, e assomigliano ad un televisore su un tavolo rivolto verso di te.

- Una imagen de un robot durmiendo – ésto representa un código SIESTA y te permitirá desactivar el robot temporalmente en una sala usando la terminal del ordenador.
- Una imagen de una plataforma de ascensor con una flecha encima – ésto representa POSICION ORIGINAL DE ASCENSOR – y te permitirá colocar las plataformas del ascensor en su posición original en una sala utilizando la terminal del ordenador.
- Una pieza del puzle. Esto es parte del santo y seña que permite la entrada en la sala de control de Elvin. La pieza entrará en el ordenador de bolsillo automáticamente.

#### PARA UTILIZAR LAS TERMINALS DEL ORDENADOR

Puedes usar los INICIADORES DE ASCENSOR Y SIESTA en cualquiera de las terminales del ordenador. Estas terminales están colocadas por el complejo, varias en cada sala generalmente, y parecen como televisores sobre una mesa enfrente tuyo.

- En bild av en sovande robot – detta föreställer en SNOOZE-kod och Du kan tillfälligt sätta robotarna i ett rum ur spel genom att använda datorterminalen.
- En bild av en hissplattform med en pil över – detta föreställer LIFT RESET (HISSÄTERSTÄLLARE) och Du kan nu återställa hissplattformar i ett rum till deras ursprungliga läge genom att använda datorterminalen.
- En pusselbit – Den är en del av lösenordet som skaffar tillräde till Elvins kontrollrum. Biten matas automatiskt in i fickdatorn.

#### ATT ANVÄNDA DATORTERMINALER

Du kan använda SNOOZES och LIFT INITS från vilken som helst datorterminal. Dessa terminaler finns i hela anläggningen, vanligtvis flera i varje rum, och de ser ut som en TV, som står på ett bord och är vänd mot Dig.

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.

Mettiti di fronte ad un terminale e spingi **SU**. Adesso appare una videata con tre opzioni e una freccia. Spingi **SU/GIÙ** per muovere la freccia sull'opzione richiesta e poi premi il **PULSANTE** per chiamare quell'opzione. Il computer tascabile ti dice di quanti **SNOOZE** e **LIFT** disponi – se non ne hai nessuno, il terminale fa apparire il messaggio **PASSWORD REQUIRED** (**OCCORRE PAROLA D'ORDINE**).

#### SOLUZIONE DEI ROMPICAPO

- Quando li trovi, alcuni pezzi si presentano a testa in giù o a rovescio (alle volte tutti e due), per cui se il pezzo non sembra combaciare, voltalo mediante le icone.
- I pezzi devono avere lo stesso colore, altrimenti non combaciano. Per cambiare il colore del pezzo selezionato, usa le icone colore.
- Un rompicapo completo si presenta come una scheda perforata: un rettangolo con forature.
- Quando hai finito di compilarlo, un rompicapo può presentarsi rovesciato. Cerca di voltarlo fino a che non è riconoscibile.

Párate enfrente de la terminal y presiona **ARRIBA**. Verás ahora una pantalla con tres opciones y una flecha. Presiona **ARRIBA/ABAJO** para mover la flecha hacia la posición requerida y apríela al **BOTÓN** para pedir la opción. Tu ordenador de bolsillo te dirá cuantos **INICIADORES DE ASCENSOR** y **SIESTA** tienes – si no tienes ninguno, la terminal del ordenador dirá **SANTO Y SEÑA REQUERIDO**.

#### PARA RESOLVER LOS PUZZLES

- Algunas de las piezas están boca arriba o al revés (o ambas) cuando las encuentras, así que si la pieza no parece que encaje intenta moverla usando los iconos.
- Las piezas deben de ser del mismo color, o no encajarán. Usa el icono de los colores para cambiar el color de la pieza seleccionada.
- Un puzzle completo parece como una tarjeta perforada de ordenador: un rectángulo sólido con agujeritos en ella.
- Un puzzle completo puede estar boca arriba o al revés, intenta moverlo hasta que se reconozca.

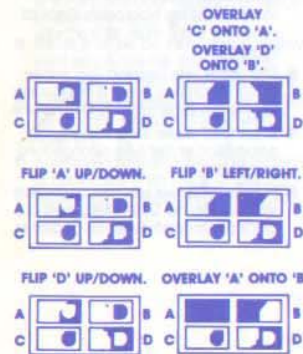
Stå framför terminalen och tryck **UPP**. Du kommer nu att se en bild med tre valmöjligheter och en pil. Tryck **UPP/NED** för att flytta pilen till Ditt val och tryck sedan **KNAPP** (RYMD) för att bekräfta valet. Din fickdator talar nu om för Dig hur många **SNOOZES** och **LIFT INITS** Du har – om Du inte har några säger datorterminalen **LÖSENORD BEHÖVS**.

#### ATT LÖSA PUSSLET

- En del bitar är uppochner eller bakvända (eller bägge) när Du hittar dem. Om således en bit inte tycks passa, försök att vända på den genom att använda figureerna.
- Bitar måste vara i samma färg, annars passar de inte ihop. Använd färgfigureerna för att ändra färgen på de utvalda bitarna.
- Ett komplett pussel ser ut som ett datorhållkort: en helt fylld rektangel med små hål i.
- Ett komplett pussel kan vara uppochner eller bakvänt när Du är färdig med det, försök att vända på det tills det godkänns.

- 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.

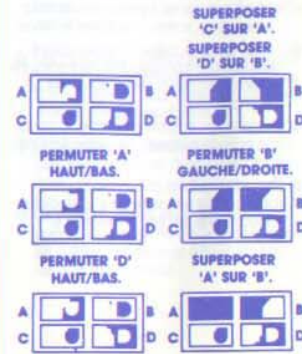
#### EXAMPLE SOLUTION



- 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 apparaît au bas de l'écran de l'ordinateur de poche.
- Quand vous avez les neuf lettres du mot de passe, vous pouvez ouvrir la porte de la salle de contrôle d'Elvin et sauver le monde.



- In ogni rompicapo ci sono QUATTRO pezzi, e nel gioco ci sono NOVE rompicapo. Ogni volta che ne risolvi uno, in fondo allo schermo del computer tascabile appare una lettera della parola d'ordine di Elvin.
- Quando hai tutte le nove lettere della parola d'ordine, puoi aprire la porta della sala di controllo di Elvin e salvare il mondo.



- Hay CUATRO piezas en cada puzzle y NUEVE puzzles en el juego. Cada vez que resuelves un puzzle, aparecerá una letra del santo y seña de Elvin en la parte de abajo de la pantalla del ordenador de bolsillo.
- Cuando tengas las nueve letras del santo y seña, puedes abrir la puerta de la sala de control de Elvin y salvar el mundo.



- Det finns FYRA bitar i varje pussel och NIO pussel i spelet. Varje gång Du avslutar ett pussel visas en av lösenordets bokstäver längst ner på fickdators bildskärm.
- När Du har fått alla nio bokstäver till lösenordet kan Du öppna dörren till Elvins kontrollrum och rädda världen.



## 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 (SCHLAF-CODES), 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 Anzeige 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 importantes 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.

## IL COMPUTER TASCABILE

Il computer tascabile ti permette di manipolare i pezzi del rompicapo componendo la soluzione. Inoltre, indica quanti codici di disattivazione robot (SNOOZE) hai a disposizione, e quanti codici di resettaggio montacarichi (LIFT), di quattro lettere della parola d'ordine sei in possesso e l'orario. Hai fino alla 6.00 per risolvere la parola d'ordine e salvare il mondo.

### USO DEL TELEFONO PER ACCEDERE AL COMPUTER CENTRALE

Il computer tascabile può anche chiamare il computer centrale mediante il telefono, allo scopo di ottenere altre informazioni utili, nel modo seguente:

- Usa il telefono per sapere se hai abbastanza pezzi per risolvere il rompicapo. (Questo si riferisce al pezzo di rompicapo in alto a sinistra dello schermo).
- Usa il telefono per correggere l'orientamento dei due pezzi di rompicapo che appaiono nella finestra di sinistra. Quando un pezzo viene orientato correttamente, alla sua sinistra appare un contrassegno.
- Quando appendi, il collegamento per telefono si interrompe.

NOTA: Ogni volta che usi il computer central mediante il telefono, perdi 2 minuti di tempo.

## EL ORDENADOR DE BOLSILLO

El ordenador de bolsillo te permite manejar las piezas del puzzle y colocarlas juntas para resolver los puzzles, además te muestra cuantas códigos para incapacitar robots (SIESTAS) tienes, códigos para colocar de nuevo los ascensores (INICIADORES DE ASCENSOR) tienes, cuantas letras del santo y seña de Elvin tienes y el tiempo. Tienes hasta las 6.00 para resolver el santo y seña y salvar el mundo.

### PARA USAR EL TELEFONO PARA ACCIONAR EL ORDENADOR PRINCIPAL

Tu ordenador de bolsillo puede llamar por teléfono al ordenador principal para averiguar otras piezas de informacion útiles como sigue:

- Usa el teléfono para averiguar si tienes suficientes piezas para resolver el puzzle. (Esto se refiere a la pieza del puzzle en la parte izquierda de arriba de la imagen).
- Usa el teléfono para corregir la orientación de las dos piezas del puzzle en la imagen en la ventana izquierda. Cuando una pieza ha sido correctamente orientado aparecerá una señal a la izquierda de esa pieza en la ventana izquierda.
- Cuando cuelgas se acaba la línea telefónica.

NOTA: Cada vez que usas el ordenador principal con el teléfono pierdes dos minutos de tu tiempo.

## FICKDATORN

Fickdatorn hjälper Dig att manipulera pusselbitarna och att sätta ihop dem så att Du kan lösa pusslen. Den visar också hur många kodord (SNOOZES) Du har för att lamslå robotarna, och hur många hissåterställande kodord (LIFT INITS). Dessutom visar den antalet bokstäver Du har samlat till Elvins lösenord. Du har till kl 6.00 att hitta löseordnet och rädda världen.

### ATT ANVÄNDA TELEFONEN FÖR ÅTKOMST TILL HUVUDDATORN

Din fickdator kan även med telefon anropa huvuddatorn för att få reda på användbar information, t.ex:

- Använd telefonen för att få reda på om Du har tillräckligt med pusselbitar för att avsluta ett pussel. (Detta refererar till pusselbiten längst upp till vänster på skärmen).
- Använd telefonen för att rätta till inriktningen av de två pusselbitar som visas i vänstra rutan. När en bit ligger rätt bockas den av. Detta sker i vänstra ruten, till vänster om pusselbiten.
- Att lägga på luren avbryter telefonförbindelsen.

OBS: Varje gång Du använder huvuddatorn genom telefonen förlorar Du 2 minuter.

## 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 jederzeit 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.

## LE SALE DEI CODICI

La roccaforte di Elvin contiene due sale di codici dove puoi ottenere altri SNOOZE e LIFT. Vai verso il quadro e spingi SU. Una sequenza di riquadri lampeggia sulla scacchiera, ognuno seguito da una nota musicale. Al termine della sequenza, appare un guanto. Usa il guanto per toccare ogni riquadro in sequenza, in modo da mettere le note musicali in ordine ascendente (da quella più bassa a quella più alta).

Se riproduci la sequenza corretta, la scacchiera lampeggia e ottieni uno SNOOZE o un LIFT. Questo lo puoi ripetere quanto vuoi, ma ogni volta la sequenza diventa più lunga. Puoi anche lasciare quando vuoi, toccando la barra arancione in basso sulla scacchiera.

## MORTE

Un giocatore muore quando l'orario arriva alle 6.00 e il missile parte.

Cadere da un montacarichi e dal fondo di una sala, costa 10 minuti di tempo.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Salva gli SNOOZE e i LIFT per le sale più difficili.
- Cerca gli oggetti di una sala tutti insieme – doverci tornare è uno spreco di tempo.

## LAS SALAS DE CODIGO

La fortaleza de Elvin contiene salas de códigos donde puedes ganar INICIADORES DE SIESTA Y ASCENSOR. Acércate a la consola y presiona ARRIBA. Una secuencia de cuadrados destelleará en el tablero, cada uno de ellas acompañada de una nota musical. Cuando la secuencia se ha acabado, aparecerá un guante. Usa el guante para tocar cada cuadrado en secuencia, de tal manera que ordenes las notas musicales en ascendencia (de la más baja a la más alta).

Si produces la secuencia correcta, el tablero destelleará y recibirás INICIADORES DE SIESTA Y ASCENSOR. Puedes hacer esto todas las veces que quieras, pero las secuencias se hacen más largas cada vez. Puedes dejarlo en cualquier momento tocando la barra naranja en la parte de abajo del tablero.

## MORIR

Un jugador muere cuando el reloj llega a las 6.00 y los misiles se disparan. El caerse de las plataformas al suelo de una sala cuesta 10 minutos.

## SUGERENCIAS Y CONSEJOS

- Guarda los INICIADORES DE ASCENSOR Y SIESTA para las salas más difíciles.
- Intenta examinar todos los objetos en una habitación al mismo tiempo – pierdes tiempo si tienes que volver.

## KODRUMMEN

Elvins fästning innehåller två kodrum där Du kan tjäna ytterligare SNOOZES och LIFT INITS. Gå till konsolen och tryck UPP. En rad fyrkanter lyser upp på schackbräden, var och en beledsagd av en ton. När sekvensen är slut visas en handske. Använd handsken till att röra i tur och ordning vid fyrkanterna så att tonerna sorteras i stigande skala (från låg till hög).

Om Du åstadkommer den rätta sekvensen lyser schackbräden upp och Du får en SNOOZE eller en LIFT INIT. Du kan göra detta så många gånger Du vill, men sekvensen blir längre för varje gång. Du kan sluta närhelst Du vill genom att rör vid det orange sträcket längst ner på schackbräden.

## ATT DÖ

Spelaren dör när klockan är 6.00 och raketen skjuts iväg.

Att ramla från en plattform eller igenom botten på ett rum kostar 10 minuter.

## NÅGRA GODA RÅD

- Spara SNOOZES och LIFT INITS till de svåra rummen.
- Försök att leta igenom alla föremål i ett rum på en gång – att behöva komma tillbaka slösar tid.

- 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.

U.S. GOLD CUSTOMER SUPPORT (UK ONLY)

**0839 654 274**

Call now for:

- Hints & Tips on all U.S. Gold Sega cartridge releases
- New Releases information
- Exciting Competitions!

This service is provided by U.S. Gold Ltd.

Units 2/3 Halford Way,  
Halford, Birmingham,  
B6 7AX  
TEL: 021 625 3366

(Calls charged at 33p a minute off-peak, 44p a minute at all other times. Please obtain permission to call from the person who pays the bill!)

- 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 – nützen 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.

- Usa il computer centrale per orientare i pezzi – ti risparmia i 2 minuti di tempo che ci vogliono.
- Nel complesso, opera da sinistra verso destra, e ricorda dove si trova l'ingresso della sala controllo di Elvin.
- I robot si comportano logicamente – approfittane per superarli.
- Non sostare troppo nelle sale dei codici, a meno che non ti occorra assolutamente uno SNOOZE o un LIFT.

#### TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA MEGA™

- La Cartuccia Mega funziona solo con il Sistema Sega.
- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi.
- Non lasciarla esposta alla luce del sole o presso un calorifero o altre fonti di calore.

- Usa el ordenador principal para orientar piezas – fácilmente puede ahorrarte los 2 minutos que cuesta.
- Trabaja de izquierda a derecha por el complejo y recuerda donde está la entrada de la sala de control de Elvin.
- Los robots se comportan lógicamente – usa esto para ayudarte a pasarlos.
- No gastes demasiado tiempo en las salas de código a menos que necesites desesperadamente un UNIT DE ASCENSOR o DE SIESTA.

#### USO DEL CARTUCHOIM MEGA™

- El Cartucho Mega está exclusivamente diseñado para el Sistema™ Sega.
- No lo dobles, estrujes o sumerjas en líquidos.
- No lo dejes bajo los rayos directos del sol o cerca de un radiador u otra fuente de calor.

- Använd huvuddatorn till att rätta till pusselbitar – det spar utan vidare de 2 minuter det kostar.
- Arbeta från vänster till höger igenom anläggningen och kom ihåg var ingången till Elvins kontrollrum befinner sig.
- Robotar uppför sig logiskt – använd denna kunskap för att komma förbi dem.
- Uppehåll Dig inte för länge i kodrummen om Du inte helt nödvändigt behöver en SNOOZE eller LIFT INIT.

#### ATT HANDSKAS MED MEGA-KASSETTEN™

- Mega-kassetten är endast avsedd för Sega systemet.
- Kassetten skall inte böjas, klämmas åt eller doppas i vätska.
- Lämna den inte i direkt solljus, eller nära ett element eller annan värmekälla.