

IMPOSSIBLE MISSION™



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

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE™

GAUNTLET™

PAPERBOY™

**LUCASFILM™
GAMES**

TENGEN

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

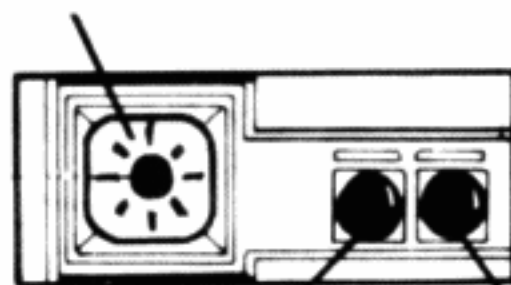
HISTOIRE DU JEU

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

Mécanisme 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.

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).

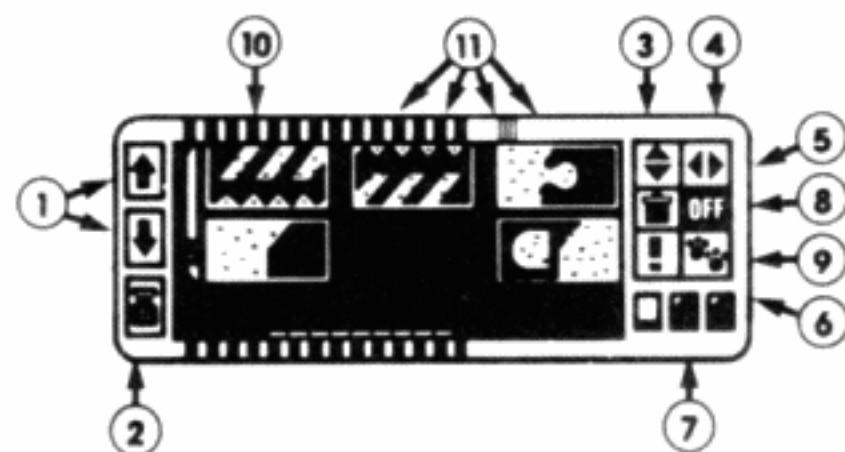
QUAND VOUS UTILISEZ L'ORDINATEUR DE POCHE

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.

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.

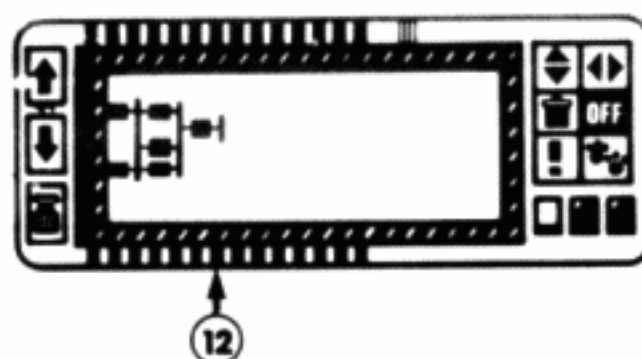
8. ICONE 'OFF' (arrêt): Met l'ordinateur de poche hors fonction.

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 résout les énigmes. Cf feuille des solutions.

12. Carte montrant les parties de la forteresse qui ont été explorées.



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.

- 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

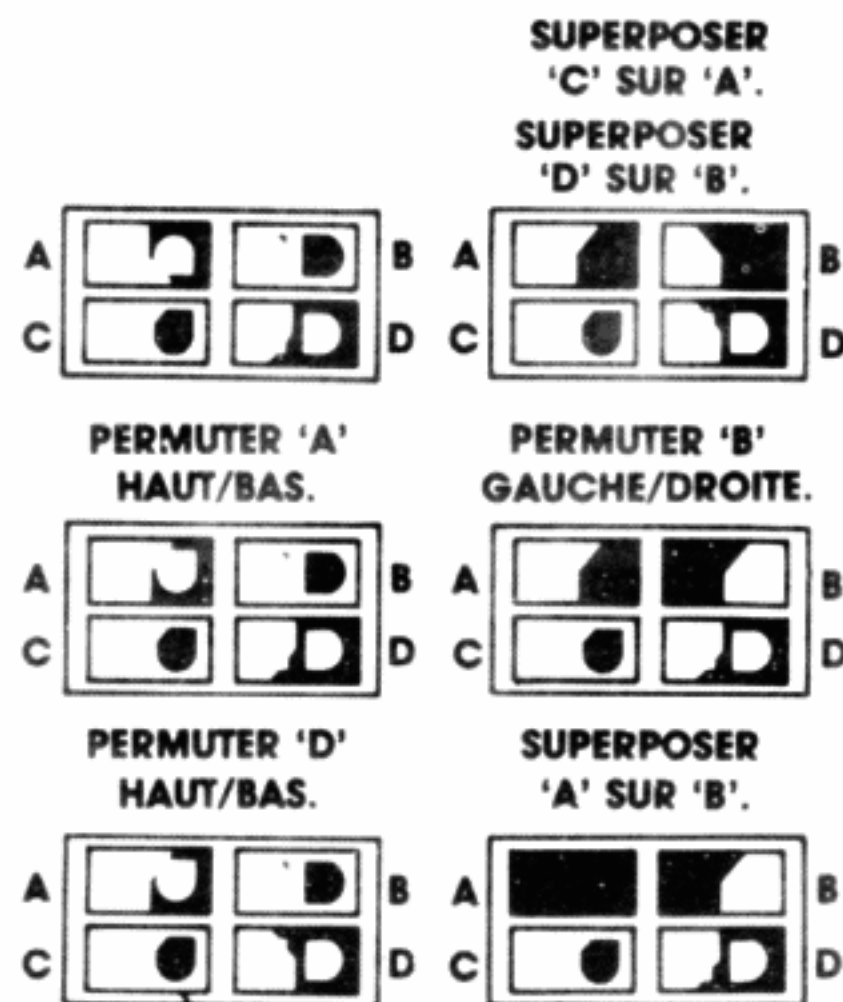
Vous pouvez utiliser les SNOOZES et LIFT INIT à n'importe quel terminal d'ordinateur. Ces terminaux sont éparpillés à travers le complexe – en général plusieurs dans chaque chambre – et ressemblent à un poste de TV vous faisant face sur une table.

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.

- 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.



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.

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.

- 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®