

Mission

ELEVATOR

DEUTSCH/ENGLISH
AMSTRAD
CASSETTE/DISK

DEUTSCH

CPC CASSETTE LADEN

CTRL niederdrücken und die kleine ENTER Taste drücken. PLAY Taste auf Ihrem Recorder drücken.

DISKETTE

RUN"ELEVATOR eingeben. RETURN drücken.

Anschlag auf eine Einsatzzentrale des FBI !

Ein feindlicher Geheimdienst hat diese strategisch wichtige Zentrale besetzt, um so die Freilassung mehrerer festgehaltener Spione zu erreichen. In einem Ultimatum wird mit der Sprengung der als Hotel getarnten Zentrale gedroht, falls den Forderungen nicht nachgekommen wird.

Dem Hauptquartier des FBI ist es aber gelungen, für kurze Zeit Kontakt mit einem ihrer in der Einsatzzentrale stationierten Computerspezialisten aufzunehmen. Dieser konnte zunächst unerkannt den elektronischen Timer der Bombe im 62. Stockwerk des Hotels ausfindig machen. Er ermittelt auch den Stopcode des Timers, wird jedoch beim Eintippen plötzlich entdeckt. Die Gegner verschleppen ihn in den Keller des Hotels. Auf dem Weg dorthin versteckt er kleine Zeichen, die zusammengesetzt den Stopcode ergeben. Das Hauptquartier setzt nun den Superagenten Trevor ein, der die Codeteile suchen und damit den Timer stoppen soll. Es ist jetzt Ihre verantwortungsvolle Aufgabe, Trevors Rolle zu übernehmen und in einen dramatischen Kampf gegen die Zeit und die Übermacht des Gegners in den 62. Stock des Hotels vorzudringen, um das Hotel vor der Vernichtung zu bewahren.

SPIELANLEITUNG

Sie müssen Agent Trevor helfen, bis in das 62. Stockwerk zu gelangen. Das Hauptquartier hat aus sicherer Quelle in Erfahrung gebracht, daß sich dort die Steuerungselektronik der Zeitbombe befindet. Nur hier kann der Countdown gestoppt und somit die Bombe entschärft werden!

Folgende Angaben über das Hotel sind dem Hauptquartier bekannt:

- Man kann sich jeweils innerhalb von acht Stockwerken mittels der Fahrstühle frei bewegen, in die darüberliegenden Stockwerke gelangt man nur über eine Nottür.

Den Schlüssel zu dieser Nottür besitzt nur der

Portier, der sich allerdings aus Angst vor den Gegnern in einem der Hotelzimmer versteckt hält. Um den Portier zu suchen, benötigt man also zunächst einen Schlüssel für die Hotelzimmer! ABER: In einigen Zimmern lauern Gefahren.....

- Um den Countdown zu stoppen, muß man im Besitz eines 16-teiligen Codes sein. Die einzelnen Teile dieses Codes sind im ganzen Hotel versteckt, in jeweils acht Stockwerken liegen immer zwei Teile. Jedes Code Teil besteht aus einer Richtungsangabe. Die so erhaltenen 16 Richtungen werden zur Entschärfung der Zeitbombe benötigt, müssen also unbedingt in ihrer Reihenfolge gemerkt werden!

- Agent Trevor kann jede Hoteleinrichtung untersuchen und benutzen, einige können nützlich sein, andere weniger, aber hinter jeder Einrichtung könnte ein Teil des Codes liegen...!

HINWEISE ZUR ERLEICHTERUNG DER MISSION

- Die Gegner kennen die Verstecke des Codes, nur muß man die zum Reden bringen!

- Bei einem Glas Bier oder Whisky wird der Barkeeper redselig, aber auch bei Agent Trevor wirkt Alkohol!

- systematische Benutzung der Fahrstühle kann viel Zeit sparen.

DAS ANZEIGENFELD (Unterer Bildschirmteil):

Das Anzeigenfeld besteht aus sechs Teilen:

1. Punktestand
2. Anzahl der Leben
3. Schlüsselanzeige bedeutet: Kein Schlüssel in Trevors Besitz.
K1 bedeutet: Trevor besitzt den Universal.
Schlüssel für alle Zimmertüren!
ED bedeutet: Trevor besitzt den Schlüssel für die Nottüren!
4. Stockwerk: Nummer des mittleren Stockwerkes.
5. Kommunikationsfeld: Hier werden alle Untersuchungsergebnisse angezeigt!
6. Countdown: Die Mission muß beendet werden, bevor der Countdown bei 000 angelangt ist.

DIE STEUERUNG

Agent Trevor läßt sich über Joystick oder Tastatur steuern. Die Tasten sind wie folgt belegt:

OBEN - (Cursor oben) oder Q
UNTEN - (Cursor unten) oder A
LINKS - (Cursor links) oder O
RECHTS - (Cursor rechts) oder P
FEUER - LEERTASTE

RICHTUNG - AKTION

OBEN - SPRUNG
OBEN und links/rechts (diagonal) - KAMPFSPRUNG in jeweilige Richtung.
UNTEN - DUCKEN
UNTEN und links/rechts (diagonal) - UNTERSUCHUNG der vor Trevor liegenden Hoteleinrichtung.
LINKS - LAUF nach links
RECHTS - LAUF nach rechts
FEUER - SCHUSS (stehend)
Feuer und Joystick unten - SCHUSS (gedruckt)

HINWEISE

Befindet sich Agent Trevor im Fahrstuhl, so werden die Richtungen OBEN/UNTEN zur STEUERUNG DES FAHRSTUHLs benutzt.

Um die Türen zu öffnen, bewegen Sie den Agenten an den rechten Türpfosten und schauen Sie nach links. Dann muß der Joystick diagonal nach unten

gedrückt werden und, sofern Sie den Schlüssel besitzen, die Tür öffnet sich.

Die Buchstabenwahl in der Namenseingabe erfolgt über Joystick oder Cursor-Tasten.

ACHTUNG

MISSION ELEVATOR ist geschrieben von Rolf Lakämper für micro partner. Wenn Sie ein gutes Programm geschrieben haben oder Mitglied im micro partner. Team werden wollen, so wenden Sie sich doch an:

micro partner

Westenkamp 26

D.4830 Gütersloh

Tel. 05241/46311

ENGLISH

CASSETTE

464: Hold down CTRL key and tap the small ENTER key.

664/6128: Type I (shifted@) TAPE ENTER then type RUN"ENTER.

DISK

Type RUN"ELEVATOR.

One of the Central Intelligence Units of the FBI has been attacked! Agents of a hostile Secret Service hold this important Unit under siege, to blackmail the US. government to release a number of spies presently imprisoned. If the demands of the agents are not met by a given deadline, the hotel which is the cover for the Central Intelligence Units offices will be blown up.

However, FBI Headquarters managed to get in touch with a computer-specialist working at the Central Intelligence Units very briefly. The specialist was able to locate the electronic timer of the bomb on the 62nd floor of the hotel. He even manages to find the stop code of the timer before he is finally discovered by his enemies. His opponents deposit him in the basement of the hotel. On the way the FBI man is able to hide various little signs which, if put together, give you the stopcode.

Headquarters decide to put their superagent Trevor on the job. You are Trevor and it is your task against all odds to find the code and make your way to the 62nd floor to defuse the bomb and save the hotel.

INSTRUCTIONS

Trevor must somehow reach the 62nd floor, but headquarters could only brief him with the following:

- The hotel is split up in units of 8 floors each. Within each unit, you can move up or down by using any of the lifts. The emergency exit leads to the next eight floors.

- You need a key to open the emergency exit which is at present in the porter's back trouser pocket which together with its owner has gone into hiding in one of the hotel rooms. But to find the porter you need the master key to open the room doors. But beware, danger lurks behind every door.....

- To stop the countdown, you need the code consisting of 16 parts. You will find 2 parts of the code per 8 floors. Each part of the code will specify a direction. All 16 directions are needed to defuse the bomb. Take care to remember the order in which you found the directions.

- The hotel furniture should be carefully examined and, if possible, used. Behind every piece of

furniture a piece of the code may be hidden.

HINTS

- Your opponents know the hiding places of the codes and will tell you about them, provided you can get them to talk!

- Alcohol will get the barkeeper talking, but remember, that you are equally likely to get drunk in the process.

- Use the lifts systematically to save time.

INFORMATION ON SCREEN

You are supplied with 6 different types of information:

1. Your score

2. No. of lives

3. "Key" indicators—means : You do not have any keys

K1 means : You are in possession of the masterkey

ED means : You are in the possession of the key for the emergency exits.

4. Floor No. of floor you are on

5. Information screen

6. Timer Your mission has to be completed before the timer has counted down to zero.

CONTROLS

Joystick or keyboard controlled.

Use the following keys to:

Go up - Cursor up or Q

Go down - Cursor down or A

Go left - Cursor left or O

Go right - Cursor right or P

Fire - Spacebar

Agent Trevor can do the following movements:

Direction	Action
Up	Jump
Up left or right	Attack left or right
Down	Duck
Down left/right	Examine object(s) in front of Trevor
Left	Run to the left
Right	Run to the right
Fire	Shoot (whilst standing up)
Fire down	Shoot (whilst ducking)

TIPS

If you are inside one of this lifts, use "UP/DOWN" to move the lift in the right direction.

To open a door, move to the right doorpost and look to the left. Then move the joystick diagonally down. If you have the key, the door will now open.

At the start of the game, use joystick or cursorkeys to enter your name.