

Mission ELEVATOR

ENGLISH

CASSETTE

Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key.
Press the PLAY button on your recorder

DISC

Type LOAD "*" 8,1
Press RETURN

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.

COMMODORE CASSETTE/DISK

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 1
- Go down - Cursor down or 
- Go left - Cursor left or CTRL
- Go right - Cursor right or 2
- 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 cursorskeys to enter your name.

DEUTSCH

CASSETTE

SHIFT Taste niederdrücken und die RUN/STOP Taste drücken.
Spieltaste auf Ihrem Recorder drücken.

DISKETTE

LOAD "*" 8,1
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 nachgegeben 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 Tottur.
- Den Schlüssel zu dieser Tottur 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.....

Über 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 Hotelleinrichtung 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 Tottüren!

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:

OBE N - (Cursor oben) oder 1

UNTEN - (Cursor unten) oder ←

LINKS - (Cursor links) oder CTRL

RECHTS - (Cursor rechts) oder 2

FEUER - LEERTASTE

Agent Trevor beherrscht folgende Aktionen:

Richtung/Aktion

OBE N - Sprung

OBE N & LINKS/RECHTS (DIAGONAL) - Kampfsprung in jeweilige Richtung

UNTEN - Ducken

UNTEN & LINKS/RECHTS (DIAGONAL) - Untersuchung der vor Trevor liegenden Hotelleinrichtung

LINKS - Lauf nach links

RECHTS - Lauf nach rechts

FEUER - Schuss (stehend)

FEUER & JOYSTICK UNTEN - Schuss (gedrückt)

HINWEISE

Befindet sich Agent Trevor im Fahrstuhl, so werden die Richtungen OBE N/UNTEN zur STEUERUNG DES FAHRSTUHL S 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 Namens eingabe 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 Gutersloh, Tel. 05241/46311

FRANÇAIS

CASSETTE

En appuyant sur SHIFT, taper sur RUN/STOP

Appuyer sur la touche PLAY de votre magnétophone

DISQUE

Taper LOAD "*" 8,1

Appuyer sur RETURN

Ce programme possède un droit de reproduction et peut seulement être utilisé en privé. Tout usage commercial, location, échange, ré-achat, copie ou duplication sont interdits. Des poursuites judiciaires seront effectuées en cas d'infraction.

MISSION ASCENSEUR

Une des Unités de l'Intelligence Centrale du FBI a été attaquée. Des Agents appartenant à un Service Secret hostile assiégent cette Unité importante et infligent un chantage au gouvernement US, afin qu'il relâche un certain nombre d'espions emprisonnés. Si les demandes de ces agents ne sont pas remplies au bout d'un certain délai, l'hôtel qui abrite les bureaux des Unités de l'Intelligence Centrale sautera.

Cependant, les Quartiers Généraux du FBI ont réussi à contracter très brièvement un spécialiste de l'informatique travaillant aux Unités de l'Intelligence Centrale. Le spécialiste fut capable de situer la minuterie électronique de la bombe au 62ième étage de l'hôtel. Il trouve même le code d'arrêt de la minuterie avant d'être finalement découvert par ses ennemis. Sis opposants le déposent au sous-sol de l'hôtel. En chemin l'homme du FBI parvient à cacher divers petits indices qui, s'ils sont remis ensemble, vous donneront le code d'arrêt.

Les Quartiers Généraux décident de remettre cette mission à leur super-agent Trevor. Vous êtes Trevor et vous avez pour mission malgré tous les obstacles de trouver le code et de parvenir au 62ième étage pour désamorcer la bombe et sauver l'hôtel.

INSTRUCTIONS

Trevor doit néanmoins atteindre le 62ième étage mais les Quartiers Généraux n'ont pu lui donner que quelques brèves informations:

- L'hôtel est divisé en unités de 8 étages. Au sein de chaque unité, vous pouvez monter ou descendre en utilisant les ascenseurs. La sortie de secours conduit aux 8 étages suivants.

- Vous aurez besoin d'une clé pour ouvrir la sortie de secours qui se à présent dans la poche revolver du pantalon du porteur, lequel se cache dans un des chambres de l'hôtel. Mais pour trouver le porteur, vous aurez besoin du passe-partout pour ouvrir les portes de chambres.

- Pour arrêter le compte à rebours, vous aurez besoin de code par étage. Chaque partie de code spécifiera une direction. Toutes les 16 directions sont nécessaires pour désamorcer la bombe. Faites attention à vous souvenir de l'ordre dans lequel vous avez trouvé les directions.

- Le mobilier de l'hôtel devra être soigneusement examiné et si possible utilisé. Derrière chaque meuble, un morceau du code peut être caché.

CONSEILS

Vos opposants connaissent les cachettes des codes et vous donneront des renseignements, pourvu que vous les fassiez parler!

L'alcool fera parler le barman, mais souvenez-vous que v

CONSEILS

Vos opposants connaissent les cachettes des codes et vous donneront des renseignements, pourvu que vous les fassiez parler!

L'alcool fera parler le barman, mais souvenez-vous que vous pouvez également devenir ivre.

Utilisez systématiquement les ascenseurs pour économiser du temps.

INFORMATIONS SUR L'ECRAN

On vous fournira 6 types différents d'informations.

1. Votre score.

2. Nombre de vies.

3. "Indicateurs de clé" signifie: Vous n'avez pas de clé.

K1 signifie: Vous êtes en possession du passe-partout.

ED signifie: Vous êtes en possession de la clé des sorties de secours.

4. Etage No de l'étage où vous êtes.

5. Ecran Informations.

6. Minuterie: Votre mission doit être accomplie avant que la minuterie atteigne zéro.

COMMANDES

Contrôlées par manche à balai ou clavier

Utilisez les touches suivantes pour:

MONTER - Curseur en haut ou 1

DESCENDRE - Curseur en bas ou ←

A GAUCHE - Curseur à gauche ou CTRL

A DROITE - Curseur à droite ou 2

FEU - Barre d'espace

L'Agent Trevor peut faire les mouvements suivants

Direction/Action

EN HAUT - Sauter

EN HAUT A DROITE OU A GAUCHE - Attaquer à gauche ou à droite

EN BAS - Se baisser

EN BAS A GAUCHE/A DROITE - Examiner objet en face de Trevor

A GAUCHE - Courir à gauche

A DROITE - Courir à droite

FEU - Tirer (en se tenant droit)

FEU EN BAS - Tirer (en se baissant)

TRUCS

Si vous vous trouvez à l'intérieur d'un de ces ascenseurs, utilisez 'HAUT/BAS' pour déplacer l'ascenseur dans la bonne direction.

Pour ouvrir une porte, déplacez-vous à droite de la porte et regardez à gauche. Ensuite bougez le manche à balai diagonalement vers le bas. Si vous avez la clé, la porte s'ouvrira.

Au début du jeu, utilisez le manche à balai ou les touches du curseur pour entrer votre nom.

ITALIEN

CASSETTA - Tenere schiacciato il tasto SHIFT e schiacciare il tasto RUN/STOP. Schiacciare il tasto PLAY del registratore.

DISCO - Scrivere LOAD"*.81. Schiacciare il tasto RETURN.

Una delle unità centrali dell'Intelligent Service è stata attaccata! Agenti di un servizio segreto nemico tengono sotto mira questa importante unità dell'FBI per ricattare il governo Americano e per costringerlo a rilasare alcune spie che al momento si trovano in prigione.

Se la loro richiesta non verrà soddisfatta entrò un certo limite di tempo, l'hôtel che è una delle coperture dell'FBI, verrà fatto saltare in aria. Però l'FBI è riuscita a mettersi in contatto con uno specialista del ramo il quale era riuscito a localizzare il timer elettronico della bomba al 62° piano dell'albergo. Era persino riuscito a scoprire il codice per fermare il timer della bomba prima che venisse scoperto dalle spie nemiche. Venne quindi imprigionato nel seminterrato dell'hôtel. Durante questo tragitto l'uomo dell'FBI è riuscito a nascondere alcune indicazioni che messe assieme, portano alla ricostruzione del codice.

L'Intelligent Service decide di dare questa delicata missione ad uno dei suoi migliori agenti, Trevor. Tu sei Trevor e il tuo compito è quello di trovare tutte le indicazioni lasciate dall'agente imprigionato e di cercare di arrivare al 62° piano per disinnescare la bomba e salvare l'hôtel.

ISTRUZIONI

Trevor deve arrivare a tutti i costi al 62° piano, basandosi sulle seguenti informazioni:

- L'hotel è diviso in unità di 8 piani ciascuna. All'interno di ciascuna unità ti puoi spostare da un piano all'altro usando gli ascensori. L'uscita di emergenza ti porta all'unità più vicina.

- Per aprire l'uscita di emergenza hai bisogno di una chiave che si trova nella tasca posteriore del portiere il quale si nasconde in una delle camere dell'albergo. Ma per trovare il portiere hai bisogno del passpartout che apre tutte le camere. Attenzione, dietro ogni porta si può nascondere un pericolo!

- Per fermare il conto alla rovescia hai bisogno del codice segreto che è composto di 16 parti. Troverai due parti del codice in ogni blocco di 8 piani. Ogni parte del codice specificherà una direzione. Hai bisogno di tutte e 16 le direzioni per trovare la bomba. Stai attento a ricordare l'ordine in cui hai trovato le direzioni.

- Esamina attentamente il mobilio dell'albergo e, se ti è possibile, usalo. Dietro ogni pezzo dell'arredamento potrebbe esserci nascosta una parte del codice.

SUGGERIMENTI

I tuoi nemici conoscono l'ubicazione delle parti del codice e te le diranno, ammesso che tu riesca a farli parlare!

- L'alcol fa parlare il barista, ma attento, anche tu puoi ubriacarti!

- Usa sempre gli ascensori per guadagnare tempo.

INFORMAZIONI SULLO SCHERMO

Ti vengono dati sei diversi tipi di informazioni:

1. Punteggio

2. Numero vite

3. Indicatore di "chiavi":

— significa : non hai nessuna chiave.

KT significa : sei in possesso del passpartout.

ED significa : sei in possesso della chiave per l'uscita di emergenza.

4. Piano.

5. Informazioni schermo.

6. Timer. La tua missione deve essere completata prima che il timer raggiunga lo zero.

CONTROLLI

Controllo con joystick o tastiera.

Usa i seguenti tasti per:

SALIRE - Corsore su o '1'

SCENDERE - Corsore giù o ←

ANDARE A SINISTRA - Corsore a sinistra o 'CTRL'

ANDARE A DESTRA - Corsore a destra o '2'

FUOCO - Barra spaziatrice

L'agente Trevor può fare i seguenti movimenti:

Direzioni/Azioni

SU - Saltare

SU A DESTRA O A SINISTRA - Attaccare a sinistra o a destra

GIU - Abbassarsi

GIU DESTRA/SINISTRA - Esaminare oggetti di fronte

SINISTRA - Corriere a destra

DESTRA - Corriere a sinistra

FUOCO - Sparare (stando ritto)

FUOCO GIU - Sparare (stanto accucciati)

ALTRI SUGGERIMENTI

Se sei dentro uno degli ascensori, usa "UP/DOWN" per muovere l'ascensore nella direzione voluta.

Per aprire una porta, spostati su di un lato e guarda a sinistra.

Poi muovi il joystick diagonalmente verso il basso. Se hai la chiave, la porta si aprirà.

All'inizio del gioco, usa il joystick per scrivere il tuo nome.

ESPAÑOL

CASSETTE

Mantenga apretada la tecla SHIFT (cambio) y apriete la tecla RUN/STOP (pase/parada).

Apriete el pulsador PLAY de su grabadora.

DISCO

Tipo CARGA "*" 8,1

Apriete RETURN (retorno)

MISION ASCENSOR

Una de las Unidades del Servicio Secreto del FBI ha sido atacada.

Agentes secretos enemigos tienen situada a esta unidad, para chantagear al gobierno de los Estados Unidos de América a fin de que tenga que liberar a varios espías que actualmente están en prisión. Si no se conceden las demandas de los agentes extranjeros antes de un plazo, el hotel se volará y este hotel es el lugar secreto oculto por la unidad del Servicio Secreto norteamericano.

No obstante, la central del FBI consigue ponerse en contacto con un especialista en computadores que trabajó por algún tiempo en las Unidades del Servicio Secreto. El especialista ha podido localizar el cronómetro electrónico de la bomba en el piso 62 del hotel. Incluso consigue hallar el código para pararlo antes de que finalmente los enemigos le describan. Los agentes secretos extranjeros lo ponen en el sótano del hotel. Mientras lo llevan allí el hombre del FBI es capaz de esconder varias señales pequeñas que, si se consideran en conjunto, le indican a usted cuál es el código para parar el cronómetro de la bomba.

La central del FBI decide asignar esta tarea a su superagente Trevor. Usted es Trevor y lo que ha de hacer es hallar el código a pesar de todas las dificultades y llegar hasta el piso 62 para neutralizar la bomba y salvar el hotel.

INSTRUCCIONES

Trevor ha de llegar al piso 62 como sea, pero la central sólo ha podido darle las instrucciones siguientes:

El hotel está dividido en unidades de 8 pisos cada una. Dentro de cada unidad usted puede subir y bajar usando cualquiera de los ascensores. La salida de emergencia lleva a los siguientes ocho pisos.

Usted necesita una llave para abrir la salida de emergencia que actualmente está en el bolsillo trasero del pantalón del portero que se ha escondido en una de las habitaciones del hotel. Pero para halla al portero usted tiene necesidad de la llave maestra para abrir las puertas de las habitaciones. Pero lleve mucho cuidado porque hay peligros detrás de cada puerta....

Para parar el conteo del cronómetro de la bomba usted necesita el código que consiste en 16 partes. Encontrará 2 partes del código por cada 8 pisos. Cada parte del código especificará una instrucción. Todas las 16 instrucciones son necesarias para neutralizar la bomba. Recuerde siempre el orden con que ha encontrado las instrucciones.

Se ha examinado cuidadosamente el mobiliario del hotel y, si es posible, debe utilizarse. Puede que detrás de cada pieza del mobiliario se haya escondido una parte del código.

SUGERENCIAS

- Sus enemigos conocen los sitios en que están escondidas las partes del código y se las indicarán, con tal que usted puede hacerles hablar....

- La bebida hará que el encargado del bar hable, pero recuerde que usted también puede emborracharse al intentar esto.
- Use los ascensores de manera sistemática para evitar perder el tiempo.

INFORMACION EN PANTALLA

Se le proveen 6 tipos diferentes de información:

1. El número de puntos que usted ha conseguido
2. El número de vidas.
3. Indicadores "llave":...Gemidos: Usted no tiene ninguna llave K1 significa: Usted posee la llave maestra
ED significa: Usted posee la llave de salida de emergencia
4. No. de Piso de aquel en que está usted.
5. Pantalla de información.
6. Cronómetro. Su misión ha de completarse antes de que el cronómetro haya llegado a cero.

CONTROLES

Se controla con la palanca omnidireccional o el teclado.

Use las teclas siguientes:

SUBA - Cursor arriba o ↑

BAJE - Cursor abajo o ↓

VAYA A LA IZQUIERDA - Cursor a la izquierda u CTRL

VAYA A LA DERECHA - Cursor a la derecha o 2

DISPARO - Barra espaciadora

El agente Trevor puede realizar los movimientos siguientes:

Dirección - Acción

ARRIBA - Salto

ARRIBA A IZQUIERDA O DERECHA - Ataque a izquierda o derecha

ABAJO - Agacharse

ABAJO A IZQUIERDA O DERECHA - Examinar el objeto que hay delante de Trevor

IZQUIERDA - Correr a la izquierda

DERECHA - Correr a la derecha

DISPARO - Disparar (stando de pie)

DISPARO CON ELIMINACIÓN - Disparar (stando agachado)

INDICACIONES

Si está usted dentro de uno de los ascensores, use el movimiento "ARRIBA/ABAJO" para hacer que el ascensor vaya en la dirección correcta.

Para abrir una puerta, muévase hacia la derecha de la misma y mire a la izquierda. Luego mueva la palanca omnidireccional diagonalmente hacia abajo. Si tiene la llave, ahora se abrirá la puerta.

Al comienzo del juego, use la palanca omnidirecciones o teclas de cursor para dar entrada a su nombre.

NORGE

KASSETT

Hold nede SHIFT-tasten og trykk ned RUN/STOP-tasten.

Trykk ned PLAY (avspillings-) knappen på spilleren.

DISK

Skriv LOAD "*" 8.1

Trykk ned RETURN.

En av avdelingene til Central Intelligence til FBI er angrepet! Agenter fra et fiendtlig land har beleiret avdelingen for å tvinge den amerikanske regjering til å leslate noen spioner. Hvis dette kravet ikke blir møtt til den tidsfrist som er satt, kommer hotellet hvor Central Intelligence holder til, til å bli sprengt i luften.

Imidlertid klarte FBIs hovedkvarter å sette seg i forbindelse med en dataspesialist som arbeidet for Central Intelligence en stund. Han klarte å lokalisere den elektroniske utløseren for bomben til 62. etasje i hotellet. Han klarte til og med å finne koden som kreves for å stoppe bombens urmekanisme før han ble oppdaget av de fiendtlige agentene, som straks grep ham og kastet ham ned i hotellets kjeller, hvor han sitter innesperret. Men på vei ned til kjelleren klarte FBI-mannen å skjule verdifulle spor - spor som til sammen gir deg koden for å stoppe uret og dermed hindre bomben fra å eksplodere.

Hovedkvarteret besluttet å sette sin beste agent, Trevor, på denne oppgaven. Du er Trevor, og ditt oppdrag er - mot overveldende odds - å finne koden og deretter ta deg frem til 62. etasje, uskadeliggjøre bomben og redde hotellet.

SPILLEREGLER

Trevor må på en eller annen måte nå frem til 62. etasje, men alt hovedkvarteret kunne fortelle ham var følgende:

hotellet er delt opp i enheter à 8 etasjer. Innen hver enhet kan du bevege deg opp og ned som du vil ved å ta en hvilken som helst heis. Nødtgangen fører til de neste åtte etasjene.

Men du trenger en nøkkel for å åpne nødtgangen, og denne nøkkelen ligger i bakommen til portieren, som har gjemt seg i et av hotellværelsene. Men før du kan finne portieren, trenger du hovednøkkelen som kan åpne hotellørene. Men pass på! Det lurte fører bak hver dør...

For å stoppe uret i bomben trenger du en kode som består av 16 deler, nemlig 2 deler i hver enhet à 8 etasjer. Hver del av koden angir en bestemt anvisning. Du må ha alle 16 anvisningene før du kan uskadeliggjøre bomben. Ikke bare det: du må også huske i hvilken rekkefølge du fant disse anvisningene.

Du må undersøke alle møblene i hotellet meget omhyggelig - og, om mulig, bruke dem. Koden kan ligge skjult bak noen av møblene.

NOEN GODE RÅD

1. Dine motstandere kjenner til hvor koden er skjult, og de forteller deg nok hvor dette er - hvis du kan få dem til å snakke!

2. Alkohol får barkeperen til å snakke, men glem ikke at det er like store muligheter for at du selv blir full!

3. Bruk heisene systematisk - det sparer tid.

OPPLYSNINGER PÅ SKJERMEN

Du får 6 forskjellige former for informasjon:

1. poengene dine.

2. antall liv.

3. "Nøkkel"indikatorer, som betyr "du har ingen nøkkel."

K1 betyr: du har hovednøkkelen.

ED betyr: du har nøkkelen til nødtgangen.

4. Etasje. Den etasje du befinner deg i.

5. Informasjonsskjerm.

6. Ur. Du må fullføre oppdraget før uret er kommet tilbake til null.

KONTROLLER

Stikke- eller tastbordkontroll.

Bruk følgende taster for å:

GA OPP - markøren opp, eller ↑

GA OPP - markøren ned, eller ↓

GA TIL VENSTRE - markøren til venstre, eller CTRL
GA TIL HOYRE - markøren til høyre, eller 2
SKYDE - mellomromstasten

Agenten Trevor kan bevege seg slik:

Aksjon

OPP - Hoppe

OPP TIL VENSTRE ELLER HOYRE - Angripe til venstre eller høyre.

NED - Dukke seg.

NED TIL VENSTRE/HOYRE - Undersøke gjenstand foran Trevor.

TIL VENSTRE - Løpe til venstre.

TIL HOYRE - Løpe til høyre.

HAN KAN SKYDE - Skyte (mens han står oppreist).

HAN KAN SKYDE NED - Skyte (mens han dukker).

LITT HJELP PÅ VEIEN

Hvis du befinner deg inne i en heis, bør du bruke "UP/DOWN" (OPP/NED) for at heisen skal bevege seg i riktig retning.

For å åpne en dør flytter du deg til høyre derstolpe og ser mot venstre. Deretter beveger du stikken diagonalt ned. Hvis du har nøkkelen, så vil dette få døren til å åpne seg.

Når spillet begynner, fører du navnet ditt inn ved hjelp av stikken eller markertastene.

DANISH

CASSETTE - Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key. Press the PLAY button on your recorder.
DISC - Type LOAD"*", 8,1 and press RETURN.

En af de Centrale Efterretnings Enheder i FBI er blevet angrebet! Agenterne fra en fjendtlig spionorganisasjon beilejer denne vigtige enhed, for at afpresse USA's regering til at frigive nogle spioner, der holdes fangede. Hvis deres krav ikke er oppfylt inden en givet frist, vil det hotel, der er skjult for den Centrale Efterretnings Enhed, blive sprængt i luften.

Alligevel kom FBI hovedkvarteret i kontakt i et par minutter med en computerspecialist, der arbejdede i den Centrale Efterretnings Enhed. Specialisten havde lokalisert bombens elektroniske timer på 62. etage i hotellet. Han fandt endda timerens stopkode før han endelig blev oppdaget af fjendens agenter, der smed ham ned i hotellets kælder. På vej nedder lykkedes det dog ham at gemme små dele, der hvis sat sammen vil give stopkoden.

Hovedkvarteret beslutter at sette deres superagent Trevor på arbeid. Du er Trevor og det er din oppgave at mod alle odds finde stopkoden og komme igennem til 62. etage for at demontere bomben og redde hotellet.

INSTRUKTIONER

Trevor skal på en eller annen måte nå op på 62. etage, og hovedkvarteret kunne kun give ham følgende opplysninger:

- Hotellet er delt op i dele af 8 etager hver. Indenfor hver del, kan du bevege dig op eller ned med alle elevatorer. Nødudgangen leder til de næste 8 etager.

- Du skal bruke en nøgle for at åpne nødudgangen, og den nøgle befinner sig lige nøjagtigt i portnerens baglomme, der sammen med sin eier har gemt sig på et af hotelværelserne. Men for at finde portneren skal du finde hovednøglen (masterkey) for at kunne åpne alle værelses dørene. Men pas på, faren kan lure bag hver eneste dør....

- For at stoppe nedtællingen skal du bruke stopkoden, som består af 16 dele. Du vil finde 2 dele for hver 8 etager. Hver del af koden vil give en retning. Alle 16 retninger skal bruges for at demontere bomben. Vær oppmærksom og noter rækfølgen du finder delene i.

- Hotellets møblement skal undersøges nøye, hvis det er mulig. Og bag møblerne kan der muligvis gemme sig en del af stopkoden.

TIPS

- Dine modstandere kender gemmestederne for stopkoden, og de kan fortælle dig den, hvis du vel at mærke kan få dem til at snakke!

- Alkohol vil få bartenderen til at snakke, men husk, at du ligeså godt kan blive fuld!

- Brug elevatorerne systematisk for at spare tid.

INFORMATION PÅ SKRMEEN

Du får 6 forskjellige opplysninger på skærmen:

1. Din score

2. Antal liv tilbage

3. "Nøgle" indikatorer:

—betyder : At du ikke har nogen af nøglerne

K1 betyder : At du har hovednøglen (masterkey)

ED betyder : At du har nøglen til nødudgangen.

4. Etage : Etage nr. du er på.

5. Informationsskærm

6. Timer - Din mission skal fullføres inden telleren når nul.

STYRING

Joystick eller tastatur styret.

Brug de følgende taster for at:

GA OP - Cursor op eller 1

GA NED - Cursor ned eller ←

GA TIL VENSTRE - Cursor venstre eller CTRL

GA TIL HOYRE - Cursor høyre eller 2

SKYD - Mellemromstasten

Agenten Trevor kan lave følgende bevegelser:

Retning - Bevegelse:

OP - Hop

OP + VENSTRE/HOYRE - Angrip venstre/høyre

NED - Duk

NED + VENSTRE/HOYRE - Undersøk tingen foran Trevor

VENSTRE - Løb mod venstre

HOYRE - Løb mod høyre

SKYD - Skyd (mens stående)

SKYD OG NED - Skyd (mens knæende)

Hvis du er inde i en elevator, bruk så "OP/NED" for at bevege elevatoren i en af de retninger.

For at åpne en dør, beveg til hen til høyre for døren og vend dig mot venstre. Beveg så joystick skråt nedad (Ned + venstre/høyre) hvis du har nøglen vil døren nu åpne.

I starten af spillet, bruk joystick/cursorpilen til at indtaste dit navn.