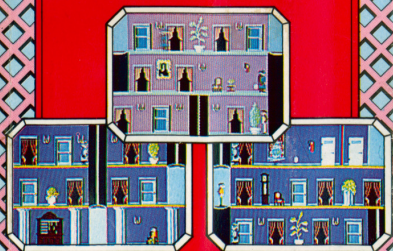


MISSION ELEVATOR™

The Central Intelligence Unit of the FBI has been taken hostage by foreign agents. Their ransom demand; free certain convicted terrorists or the time bomb they have planted will not only destroy the CIU but also the hotel where they are being held, and most of the surrounding neighbourhood. Take control of a special agent and guide him in his mission against time, to find the code that will de-activate the bomb. It's down to you now! ... The clock is ticking ...



© 1986 EUROGOLD. All rights reserved. Licensed to KIXX®. Screen shots are from various formats and may vary from the version you have purchased.

ISTRUZIONI
ITALIANE
COMPRESSE.

CBM 64/128 Cassette

MISSION ELEVATOR™



MISSION ELEVATOR™

MISSION



MISSION ELEVATOR™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

SCENARIO

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' office 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 stop code.

Headquarters decide to put their super agent 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 possession of the key for the emergency exits.
4. Floor: No. of the floor you are on.
5. Information Screen.
6. Timer: Your mission has to be completed before the timer has counted down to zero.

KEYBOARD CONTROLS

Q – Move up with elevator or jump.
A – Move down with elevator or duck.
O – Go Left.
P – Go Right.
SPACE BAR – Fire in every position.

JOYSTICK CONTROLS

Direct/Action
UP – Jump.
UP LEFT or RIGHT – Attack left or right.
DOWN – Duck.
DOWN LEFT or 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 these 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 cursor keys to enter your name.

© 1986 EUROGOLD. All rights reserved. Licensed to KIXX®. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any scheme is strictly prohibited.



MISSION ELEVATOR™

ISTRUZIONE DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT/e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

SCENARIO

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 rilasciare alcune spie che al momento si trovano in prigione.

Se la loro richiesta non verrà soddisfatta entro un certo limite di tempo, l'hotel 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'hotel. 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'hotel.

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'alcool 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. K1 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.

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

GIÙ – Abbassarsi

GIÙ DESTRA/SINISTRA – Esaminare oggetti di fronte

SINISTRA – Correre a destra

DESTRA – Correre a sinistra

FUOCO – Sparare (stando ritti).

FUOCO GIÙ – Sparare (stanto accucciati).

ALTI 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.

SOME OF THE
OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE FROM
LEADING STOCKISTS

GAUNTLET II • 720°

HARDBALL • SOLOMONS KEY

WORLD GAMES • SUPER CYCLE

INFILTRATOR • BRAVESTARR

LEADERBOARD • SPY HUNTER

ROAD RUNNER • JACK THE NIPPER

MASTERS OF THE UNIVERSE –

THE MOVIE

... AND MANY MORE!

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
ANY KIXX PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY

NEW TITLES COMING
SOON FROM KIXX

CYBERNOID
STARDUST*
IRON HAND*
SUMMER GAMES

*KIXX EXCLUSIVE