

Ladeanweisungen

- Amiga: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk df0:, wenn die Workbench-Disk verlangt wird.
- Atari ST: Legen Sie die Programmdisk in Laufwerk A und drücken dann die RESET-Taste.

Ziel des Spiels

Ein gegnerischer Geheimdienst hat die Zentrale besetzt, um die Freilassung einiger Spione zu erreichen. Im 62ten Stock des Hotels befindet sich eine Bombe, die durch Eintippen eines Geheimcodes entschärft werden muß. Auf dem Weg in den 62ten Stock sind Teile des Geheimcodes versteckt. In jeweils 8 Stockwerken kann sich Geheimagent Trevor frei bewegen, in die darüberliegenden Stockwerke gelangt man nur durch eine Nottür, deren Schlüssel der Portier besitzt. Um den Portier zu suchen, benötigt man zunächst den Zimmerschlüssel. Um den Countdown der Bombe zu stoppen, muß man einen 16stelligen Code eingeben, jeweils zwei Teile befinden sich in acht Stockwerken. Die richtige Reihenfolge des Codes ist entscheidend. Die Gegner kennen die Verstecke der Code, sie müssen nur zur Rede gebracht werden. Es können nahezu alle Gegenstände untersucht werden.

Steuerung

	<i>Joystick</i>	<i>Tastatur</i>
OBE	oben	Cursor oben oder 1
DUCKEN	unten	Cursor unten oder (Pfeil links)
LINKS	links	Cursor links oder CTRL
RECHTS	rechts	Cursor rechts oder 2
FEUER	Feuerknopf drücken	Spacetaste

Aktionen

	<i>Joystick</i>
SPRUNG	oben
KAMPFSPRUNG	diagonal oben
UNTERSUCHUNG	diagonal unten
SCHUß	Feuerknopf oder unten + Feuerknopf

Im Fahrstuhl kann die Richtung des Fahrstuhls durch oben/ unten bestimmt werden.

Türen werden wie folgt geöffnet (sofern Sie im Besitz des Schlüssels sind): An den rechten Türpfosten stellen, nach links schauen, dann den Joystick diagonal nach unten bewegen.

Das Anzeigenfeld

von *links nach rechts*

Punktstand

Anzahl der Leben

Schlüsselanzeige: ____ kein Schlüssel
 K1 Zimmerschlüssel
 ED Nottürschlüssel

Stockwerk: Nummer des Stockwerks

Kommunikationsfeld: Untersuchungsergebnisse

Countdown: Verbleibende Zeit, Ende bei 000

Loading instructions

Amiga: Insert the program disk into drive DF0 when the workbench is requested.

Atari ST: Insert the program disk into drive A and press the RESET button.

The Mission:

A rival Secret Service has occupied a FBI unit to blackmail the release of a number of spies. A bomb is hidden on the 62nd floor of a hotel which can only be deactivated by a secret code. Various bits and pieces of this code are hidden on the way to the 62nd floor. Special Agent Trevor is the one who has to reach the 62nd floor. The hotel is split up into units of 8 floors. Within each unit you can move up or down using any of the lifts. The emergency exit leads to the next 8 floors. You need a key to open the emergency door. The porter has this key but he is hidden somewhere in the hotel. To find the porter you need the master key to open all doors. To stop the countdown you need the code consisting of 16 parts. 2 parts of the code are on one unit. The correct sequence of these parts is important. Your opponents know the places of the parts – get them to talk. Nearly every object can be examined.

Control:

	JOYSTICK	KEYBOARD
UP	up	cursor up or 1
DUCK	down	cursor down or —
LEFT	left	cursor left or CTRL
RIGHT	right	cursor right or 2
FIRE	firebutton	spacebar

ACTION

JUMP up

ATTACK up left/right

EXAMINE down left/right

SHOT firebutton / down/firebutton

Use Up/DOWN to move the lift. To open a door (if you have the key), move to the right door post and look to the left. Then move the joystick diagonally down.

Information on screen

From left to right:

Your score

No. of lives

Key indicators: ___ means: no keys

K1: masterkey

ED: key for emergency exit

No. of floor

Information screen

Timer – complete your mission before the timer has counted down to zero.