

## **ELEVATOR ACTION**

L'agent Otto doit se saisir de tous les documents secrets, réussir à traverser là bâtiment et s'échapper en voiture. Commenant par un audacieux atterrissage en pleine nuit en hélicoptère sur le toit du Q.G. de l'ennemi, le super-agent Otto doit tirer, courir, manoeuvrer les ascenseurs ou escalators, sauter, éviter et se battre au karaté jusqu'à ce qu'il soit en sécurité.

## **SCÉNARIO**

Ils gardent leurs dangeureux plans secrets derrière des portes verrouillées, rouges pour être précis. Otto atterrit sur le toit du bâtiment au milieu de la nuit. Des agents ennemis patrouillent à tous les étages, rendant sa mission dangereuse et risquée. Il faut être rusé, avoir des réflexes rapides et une bonne coordination pour utiliser tous les ascenseurs et escalators pour explorer toutes les pièces avec une porte rouge. Ayant pris les documents, Otto peut s'échapper en voiture au rez-de-chaussée. Si vous essayez de quitter le bâtiment sans avoir pris tous les documents, le jeu vous ramène au milieu du bâtiment. L'ennemi devient plus nombreux et beaucoup plus difficile à éliminer lorsque vous commencez à avoir pratiquement tous les documents, aussi ne perdez pas de temps en route.

## **COMMENT JOUER**

Vous ne pouvez faire bouger les ascenseurs que lorsque vous êtes dedans, et non pas dessus, en appuyant sur "Haut" ou "Bas". Vous contrôlez les escalators en vous mettant près d'eux et en appuyant sur haut ou bas. Pour traverser une porte rouge du côté droit du bâtiment, mettez-vous face à la droite juste avant la porte et appuyez sur bas. Pour une porte à gauche, mettez-vous face à la gauche juste avant la porte et appuyez sur bas.

Si vous appuyez sur haut ou bas lorsque vous n'êtes pas devant une porte rouge, un escalator ou un ascenseur, vous sauterez (haut) ou vous vous baisserez (bas). Vous pouvez gagner des points en abattant l'ennemi ou en lui donnant des coups de pied de karaté. De même, vous gagnez des points supplémentaires en tirant sur les lampes. Elles s'éteignent pendant une brève période, et en mettant à profit l'obscurité vous pouvez avoir votre ennemi. Même chose pour les gardes que vous descendez au karaté dans le noir; ils vous donnent des points supplémentaires.

Après chaque période de jeu successive, de plus en plus de gardes apparaissent, et ils deviennent plus difficiles à battre: ils peuvent se baisser pour éviter les balles par exemple. Essayez de frapper un garde avec une lampe. Rappelez-vous que vous pouvez sauter pour éviter les balles, mais que vous pourriez être écrasé si vous ne faites pas attention lorsque vous restez sur les élévateurs. Bonne chance; il y a beaucoup de petits détails sur le jeu que vous pourrez découvrir par vous-même - nous ne voulons pas tout vous dire à l'avance.

## CONTRÔLE DES MOUVEMENTS

Avec une manette de jeu ou un clavier.

| <b>Spectrum</b>   | <b>CBM</b>     | <b>Amstrad</b>    |
|-------------------|----------------|-------------------|
| Haut/bas=Q/A      | Manette de jeu | Haut/bas=Q/A      |
| Gauche/droite=O/P | seulement      | Gauche/droite=O/P |
| Feu=Sym Shift     | Port 2         | Feu=Retour ch.    |

## CHARGEMENT

**Amstrad:** Appuyer sur Ctrl et Enter et Play sur le lecteur de cassette, puis "Disc

**Spectrum:** Load"". Appuyer sur Enter et enclencher le lecteur de cassette

**CBM:** Appuyer en même temps sur Shift/Run Stop et mettre en marche le lecteur de cassette

## **ELEVATOR ACTION**

Agent Otto muß Geheimpapiere finden, sich durch das Gebäude hindurchkämpfen und kann dann schließlich mit einem Auto entkommen. Mit einer gewagten Hubschrauberlandung um Mitternacht auf dem Dach des feindlichen Hauptquartiers fängt alles an. Jetzt muß der Super-Otto schießen, rennen, fahren, springen, wegtauchen und Karateschläge austeilen, denn sein Leben ist in großer Gefahr.

## **DAS ZIEL DES SPIELS**

Es geht um geheime, finstere Pläne, die hinter verschlossenen roten Türen aufbewahrt werden. Mitten in der Nacht landet Otto mit seinem Hubschrauber auf dem Dach. Feindliche Agenten patrouillieren alle Stockwerke, sodaß Ottos Auftrag zu einer gefährlichen und spannenden Mission wird. Cleverness, schnelle Reflexe und eine sichere Hand sind gefragt, um alle Aufzüge und Rolltreppen zu benutzen und alle Räume mit einer roten Tür auszuräumen. Ist Otto endlich an alle Papiere gelangt, so kann er mit einem Auto im Erdgeschoß entfliehen. Versuchen Sie nicht, das Gebäude zu verlassen, wenn Sie noch nicht alle Papiere gefunden haben. Das Spiel bringt Sie dann automatisch zurück in die Mitte des Hauses. Die feindlichen Agenten werden immer zahlreicher und immer cleverer, je näher Sie Ihrem Ziel kommen. Also los, hier können Sie zeigen, was Sie können.

## **SO WIRD GESPIELT**

Sind Sie in einem der Lifte, so können Sie "hoch" und "runter" drücken. Stehen Sie nur oben auf einem Lift, so können Sie ihn leider nicht bewegen. Sie steuern die Lauftreppen, indem Sie sich neben sie stellen und wieder "hoch" oder "runter" drücken. Um eine rote Tür auf der rechten Seite des Gebäudes zu öffnen, stellen Sie sich nach rechts gewandt direkt vor die Tür und drücken "runter". Auf der linken Seite funktioniert dies genauso, Sie drehen

sich nur in die andere Richtung. Drücken Sie in anderen Situationen "runter", also wenn Sie sich nicht vor einer Tür, einem Fahrstuhl oder einer Lauftrappe befinden, so springen Sie oder ducken sich. Punkte sind zu erreichen, indem Sie den Feind erschießen oder ihm einen Karateschlag verpassen. Außerdem gibt es Extrapunkte, wenn Sie das Licht ausschießen. Es ist dann für kurze Zeit stockdunkel und in dem Durcheinander können Sie den Feind erwischen. Schlagen Sie im Dunkeln eine der Wachen nieder, so gibt auch das mehr Punkte.

In jeder neuer Runde erscheinen mehr feindliche Agenten. Sie sind gar nicht so dumm, wie sie aussehen, So können sie sich z.B. vor fliegenden Kugeln ducken. Versuchen Sie mal, einen Agenten mit einer Lampe k.o. zu schlagen ... Decken Sie daran, daß Sie über Kugelhagel hinwegspringen können. Wenn Sie unbedingt oben auf den Liften fahren müssen, dann kann es Ihnen schlecht ergehen. Viel Glück! Es gibt viele kleine Kniffe in diesem Spiel, die Sie am besten selbst herausfinden. Wir wollen Ihnen ja Nicht den ganzen Spaß verberben!

### **SPIELSTEUERUNG:**

Joystick oder Tastatur

#### **Spectrum:**

Hoch/runter=Q/A

Links/rechts=O/P

Feuer=Sym Shift

#### **CBM:**

Nur Joystick

Port 2

#### **Amstrad:**

Hoch/runter=Q/A

Links/rechts=O/P

Feuer=Return

### **LADEN:**

Amstrad: Ctrl & Enter auf dem Computer und Play auf dem Kassettenteil drücken. Run "Disc.

Spectrum: Load"". Enter drücken, dann Play auf dem Kassettenteil

CBM: Shift/Run Stop zusammen drücken. Dann Play auf dem Kassettenteil