

## ELEVATOR ACTION

L'agent Otto doit se saisir de tous les documents secrets, réussir à traverser le bâtiment et s'échapper en voiture. Commencant 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 dangereux 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.

### **Spectrum**

Haut/bas = Q/A

Gauche/droite = O/P

Feu = Sym Shift

### **CBM**

Manette de jeu

seulement

Port 2

### **Amstrad**

Haut/bas = Q/A

Gauche/droite = O/P

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