

# ESCAPE

FROM THE PLANET OF THE

## ROBOT MONSTERS™



## The Game:

Escape is a two player simultaneous rescue mission in which you as Jake or Duke must rescue Professor Sarah Bellum and free the enslaved hostages before they are turned into Robo-Zombies! Find and break into the food and bomb lockers to get special weapons to help you destroy the evil Reptilons.

## Getting Started:

The object of the game is to progress through the factories of Planet X rescuing the hostages and destroying the Reptilons that guard them.

To activate the escalators, find the power switch and switch it on. This will allow you to reach the 'Port-O-Matic' and exit the level.

Around the complex of factories you will find lockers that contain food, extra energy, more bombs or sometimes special weapons that will increase your chances of survival.

When destroyed, some of the Reptilons will leave behind green crystals that enhance your 'ray power'. The more crystals you collect the more devastating your weapon will become.

To rescue the hostages simply run into them and they will be beamed aboard your rescue ship which is orbiting Planet X. Some of the hostages, however, have been imprisoned in glass cases. To unlock the glass cases you must find the computer console that controls them and destroy it with your ray gun.

Every three levels you will encounter an Evil Reptilon which can only be destroyed by continuous shooting and bombing. Watch out, each Reptilon has its own form of defence.

On 16-bit versions only, you will have to traverse a Canal Zone after every fourth factory level. In this stage Jake and Duke hop into their Cyber Sleds and have thirty seconds to find their way through the maze to the next factory. Should you make it to the end of the Canal in time you can choose the next sector to play by selecting one of three doors. You are also awarded an extra bar of life. Should you fail you will not get an extra bar and the computer will select your next sector.

At the end of each factory you will be shown a bonus screen where you are rewarded for each freed hostage on that level. If you have rescued a full shuttle load of hostages you are awarded an extra bar of energy.

## Hints and Tips

Save bombs for use on the Evil Reptilon.

Learn the layout of the factories for faster progress.

Use your fire power wisely. Remember, each shot lowers your ray power slightly so more powerful weapons can be lost.

Try to rescue all the hostages for a larger life bonus at the end of each level.

Don't hang around in the Canal Zone, the time limit is very tight!

Remember two players means twice the firepower!

## Loading Instructions – Disk

Amiga and Atari ST: Insert Disk: and switch on machine

IBM PC: Boot with MS-DOS, at A> prompt insert game disk and type ESCAPE

Commodore 64 Disk: Type LOAD "\*",8,1

Amstrad CPC Disk: Type | CPM ( | is obtained by pressing Shift and '@' key)

Spectrum +3 Disk: Use LOADER Option

## Loading Instructions – Cassette

C64 Cassette: Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP

Amstrad Cassette: Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type | TAPE first ( | is obtained by pressing Shift and '@' key).

Spectrum 48K: Type LOAD "" and press ENTER

Spectrum 128K: Use LOADER Option



## CONTROLS

**Atari ST & Amiga** Player 1 – Joystick in port 1 or Keyboard  
Player 2 – Joystick in port 2 or keyboard

**Commodore 64** Player 1 – Joystick in port 2 or Keyboard  
Player 2 – Joystick in port 1

**Spectrum** Use Sinclair Joystick 1 or 2, or Keyboard

**Amstrad** Use Joystick or Keyboard

## JOYSTICK

**Amiga, Atari ST & Commodore 64** Push Left – Moves player left  
Push Right – Moves player right  
Pull Down – Moves player down  
Push Up – Moves Player Up  
Fire – Fire

**Spectrum & Amstrad** Push left – Player turns left  
Push Right – Player turns right  
Push Up – Player moves forward  
Pull Down – Bomb  
Fire – Fire

## Additional Keys:

**Amiga** Left Alt – Player 1 bombs

Right Alt – Player 2 bombs

**Atari ST** Left Shift – Player 1 bombs

Right Shift – Player 2 bombs

**Commodore 64** Commodore key – Player 1 bombs

Cursor left/right – Player 2 bombs

## KEYBOARD

### Amiga

#### Player 1 –

Z – Move left  
X – Move Right  
1 – Move Up  
Q – Move Down  
Left Alt – Bomb  
Left Amiga – Fire

#### Other Keys

F1 – Music On/Off  
H – Pause On/Off  
Q & U – Quit game

#### Atari ST

Z – Move left  
X – Move Right  
P – Move Up  
L – Move Down  
Left shift – Bomb  
Space – Fire

#### Other Keys

F1 – Music On/Off  
H – Pause  
Q & U – Quit Game

### Spectrum & Amstrad

#### Player 1 –

Z – Turn left  
X – Turn Right  
Q – Move forward  
S – Bomb  
A – Fire

#### Player 2 –

[ – Move left  
] – Move Right  
O – Move Up  
P – Move Down  
Right Alt – Bomb  
Right Amiga – Fire

#### Commodore

Z – Move left  
X – Move Right  
L – Move Up  
, (Comma) – Move Down  
Commodore key – Bomb  
Space – Fire

F1 – Music On/Off  
RUN/STOP – Pause (Fire to restart)  
Q – Quit Game (When paused)  
F3 – Sound effects on

#### Player 2 –

N – Turn left  
M – Turn Right  
O – Move forward  
P – Bomb  
K – Fire

## Le jeu

Escape est une mission de sauvetage simultanée à deux joueurs dans laquelle vous, sous le nom de Jake ou de Duke, devez sauver le Professeur Sarah Bellum et libérer les otages esclaves avant qu'ils ne soient transformés en zombis robots. Trouvez et fracturez les coffres à nourriture et à bombes pour avoir des armes spéciales qui vous aideront à détruire les mauvais Reptilons.

### Démarrage du jeu:

Le jeu a pour objectif d'avancer à travers les usines de la Planète X en sauvant les otages et en détruisant les Reptilons qui les gardent.

Pour activer les escaliers mécaniques, trouvez l'interrupteur de mise sous tension et allumez. Cela vous permettra d'atteindre le "Port-O-Matic" et de quitter le niveau.

Autour du complexe d'usines, vous trouverez des coffres qui contiennent de la nourriture, de l'énergie supplémentaire, des bombes supplémentaires ou quelquefois des armes spéciales qui augmenteront vos chances de survie.

Une fois détruits, certains des Reptilons laisseront des cristaux verts qui améliorent votre "puissance rayons". Plus vous ramassez de cristaux plus votre arme deviendra dévastatrice.

Pour sauver les otages, il vous suffit de leur rentrer dedans et, sous l'action d'un faisceau, ils seront transférés sur votre engin de sauvetage qui décrit une orbite autour de la Planète X. Toutefois, certains des otages ont été emprisonnés dans des caisses en verre. Pour déverrouiller les caisses en verre, vous devez trouver la console d'ordinateur qui les commande et la détruire avec votre pistolet à rayons.

Tous les trois niveaux, vous rencontrerez un mauvais Reptilon qui ne peut être détruit que par des coups de feu et des bombardements continus. Faites attention, chaque Reptilon a sa propre forme de défense.

Sur les versions 16 bits seulement, vous devrez traverser une Zone du Canal tous les quatre niveaux d'usine. A ce stade, Jake et Duke sautent dans leurs Traîneaux Cyber Sled et ont trente secondes pour trouver le moyen de sortir du labyrinthe jusqu'à l'usine suivante.

Si vous réussissez à atteindre l'autre bout du Canal à temps, vous pouvez choisir le prochain secteur à jouer en sélectionnant l'une des trois portes. Vous recevez également une barre de vie supplémentaire. Si vous échouez, vous ne recevrez pas de barre supplémentaire et l'ordinateur sélectionnera votre prochain secteur.

Au bout de chaque usine, on vous montrera un écran primes où on vous récompense pour chaque otage libéré sur ce niveau. Si vous avez sauvé une navette pleine d'otages, vous recevez une barre d'énergie supplémentaire.

### **Conseils et tuyaux**

Gardez les bombes pour les mauvais Reptilons.

Familiarisez-vous avec l'implantation des usines pour avancer plus vite.

Utilisez votre puissance de tir judicieusement. N'oubliez pas que chaque coup de feu diminue légèrement votre puissance rayons et des armes plus puissantes peuvent être perdues.

Essayez de sauver tous les otages pour recevoir une prime de vie plus importante à la fin de chaque niveau.

Ne traînez pas dans la Zone du Canal, le délai est très court!

N'oubliez pas que deux joueurs signifient deux fois plus de puissance de tir.

## Les Instructions de Chargement Pour Disque

Amiga et Atari ST: Insérez le disque et allumez votre ordinateur

IBM PC: lancez votre ordinateur avec le MS-DOS, lorsque A: s'affiche, insérez le disque et tapez ESCAPE

Commodore 64 disque: tapez LOAD "\*",8,1

Amstrad CPC: tapez | CPM (le premier signal s'obtient en appuyant simultanément sur SHIFT et @)

Spectrum +3 disque: utilisez l'option LOADER

## Les Instructions de Chargement Pour Cassette

Commodore C64 Cassette: appuyez sur la touche SHIFT et appuyez sur RUN/STOP

Amstrad Cassette: appuyez sur CTRL et ENTER. Si un lecteur est connecté, tapez tout d'abord | TAPE (le premier signal s'obtient en appuyant simultanément sur SHIFT et @)

Spectrum 48K: tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER

Spectrum 128K: utilisez l'option LOADER

## COMMANDES

**Atari ST & Amiga**   Joueur 1 – Joystick dans le port 2 ou clavier  
Joueur 2 – Joystick dans le port 1 ou clavier

**Commodore 64**    Joueur 1 – Joystick dans le port 2 ou clavier  
Joueur 2 – Joystick dans le port 1

**Spectrum**        Utilisez le Joystick Sinclair 1 ou 2,  
                          ou clavier

**Amstrad**           Utilisez le Joystick ou le clavier

## JOYSTICK

**Amiga, Atari ST et Commodore 64**

Poussez vers la gauche – Le joueur se déplace vers la gauche  
Poussez vers la droite – Le joueur se déplace vers la droite  
Tirez vers le bas – Le joueur se déplace vers le bas  
Poussez vers le haut – Le joueur se déplace vers le haut  
Bouton de tir – Coup de feu



**Amstrad et Spectrum** Poussez vers la gauche – Le joueur se tourne vers la gauche  
Poussez vers la droite – Le joueur se tourne vers la droite  
Poussez vers le haut – Le joueur avance  
Tirez vers le bas – Bombardement  
Bouton de tir – Coup de feu

## Touches Supplémentaires

### Amiga

Alt gauche – Bombes du joueur 1

Alt droit – Bombes de joueur 2

### Atari ST

Shift gauche – Bombes du joueur 1

Shift droit – Bombes du joueur 2

### Commodore 64

La touche Commodore – Bombes du joueur 1

Curseur droit/Curseur gauche – Bombes du joueur 2

## CLAVIER

### Amiga

#### Joueur 1

Z – Déplacement vers la gauche

X – Déplacement vers la droite

1 – Déplacement vers le haut

Q – Déplacement vers le bas

Alt gauche – Bombardement

Amiga gauche – Coup de feu

#### Joueur 2

[ – Déplacement vers la gauche

] – Déplacement vers la droite

O – Déplacement vers le haut

P – Déplacement vers le bas

Alt droit – Bombardement

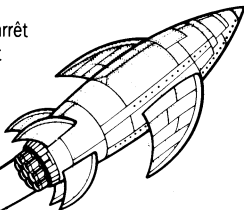
Amiga droit – Coup de feu

### Autres touches

F1 – Musique marche/arrêt

H – Pause marche/arrêt

Q & U – Abandon



## Atari ST

Z – Déplacement vers la gauche  
X – Déplacement vers la droite  
P – Déplacement vers le haut  
L – Déplacement vers le bas  
Shift gauche – Bombardement

Barre espace – Coup de feu

## Autres touches

F1 – Musique marche/arrêt  
H – Pause

Q & U – Abandon

## Spectrum et Amstrad

### Joueur 1

Z – Tournez à gauche  
X – Tournez à droite  
Q – Avance  
S – Bombardement  
A – Coup de feu

## Commodore 64

Z – Déplacement vers la gauche  
X – Déplacement vers la droite  
L – Déplacement vers le haut  
, (Virgule) Déplacement vers le bas  
Touche Commodore –  
Bombardement  
Barre espace – Coup de feu

F1 – Musique marche/arrêt  
RUN/STOP – Pause  
(Barre espace pour recommencer)  
Q – Abandon (avec pause)  
F3 – Effets sonores marche

### Joueur 2

N – Tournez à gauche  
M – Tournez à droite  
O – Avance  
P – Bombardement  
K – Coup de feu

## **Das Spiel**

'Flucht' ist eine Rettungsmission, an der zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Als Jake oder Duke muß Du Professor Sarah Bellum retten und die versklavten Geiseln befreien, bevor sie in Robot-Zombies verwandelt werden! Du muß die Schränke mit den Lebensmitteln und den Bomben finden und sie aufbrechen – nur so kannst Du die Spezialwaffen finden, die Dir helfen können, die bösen Reptilons auszuschalten.

## **Einführung**

Das Ziel des Spiels ist, die Fabriken des Planeten X zu durchkämmen, die Geiseln zu retten und die Reptilons die sie bewachen, zu zerstören.

Um die Rolltreppen zu aktivieren, muß Du den Schalter finden und ihn einschalten. Damit erreichst Du das Port-O-Matic und kannst die Ebene verlassen.

Im Fabrikkomplex wirst Du auch Schränke finden, die Lebensmittel, zusätzliche Energie, Bomben und manchmal auch Spezialwaffen enthalten, die Deine Überlebenschancen erhöhen.

Bei ihrer Zerstörung hinterlassen einige der Reptilons grüne Kristalle, die die Kraft Deiner Strahlenwaffe erhöhen. Je mehr Kristalle Du sammelst, desto größer wird die Zerstörungskraft Deiner Waffe.

Um die Geiseln zu retten, einfach auf sie zulaufen, sie werden dann auf Dein Rettungsschiff gebeamt, das sich in der Umlaufbahn um den Planeten X befindet. Manche der Geiseln sind allerdings in Glaskäfige gesperrt. Um die Glaskäfige zu öffnen, muß Du die Computerkonsole finden, von der aus sie gesteuert werden, und sie mit Deiner Strahlenwaffe zerstören.

Auf jeder dritten Ebene wirst Du einem Bösen Reptilon begegnen, der nur durch einen Dauerangriff mit der Strahlenwaffe und den Bomben ausgeschaltet werden kann. Aber Vorsicht! Jeder Reptilon verteidigt sich auf seine eigene Weise.

Nur bei 16-Bit Versionen wirst Du nach jeder vierten Fabrikebene eine Kanalzone überqueren müssen. In dieser Phase springen Jake und Duke in ihre Cyberschlitten und haben dreißig Sekunden, um einen Weg durch das Labyrinth in die nächste Fabrik zu finden. Wenn Du es schaffst, rechtzeitig den Kanal zu überwinden, kannst Du den nächste Spielsektor auswählen, indem Du Dich für eine von drei Türen entscheidest. Du bekommst auch eine zusätzliche Lebensenergieeinheit. Gelingt es Dir nicht, bekommst Du keine zusätzliche Lebensenergieeinheit, und der Computer wählt den nächsten Sektor.

Am Ende jeder Fabrik erscheint auf dem Bildschirm eine Bonusanzeige, die Dich für jede auf der Ebene befreite Geisel belohnt. Wenn Du ein ganzes Beiboot voller Geiseln gerettet hast, bekommst Du eine zusätzliche Energieeinheit.

### **Tips und Hinweise**

Spar die Bomben auf, um sie gegen den bösen Reptilon einzusetzen. Präge Dir den Grundriß der Fabriken ein, damit Du schneller vorankommst.

Setz Deine Feuerkraft klug ein. Denk dran, jeder Schuß verringert die Durchschlagkraft Deiner Strahlen etwas, so daß leistungsfähigere Waffen verlorengehen können.

Versuche, alle Geiseln zu befreien und damit auf jeder Ebene zusätzliche Lebensenergie zu erhalten.

Nicht in der Kanalzone herumhängen, die Zeit ist sehr knapp begrenzt.

Denk dran, zwei Spieler haben doppelte Feuerkraft!

## Laden der Diskette:

Amiga & Atari ST: Diskette ins Laufwerk und Rechner einschalten  
IBM-PC: Mit MS-DOS booten. Auf Laufwerk A: gehen und  
ESCAPE eingeben

Commodore-64-Diskette: LOAD "\*",8,1 eingeben

## Laden der Kassetten-Version:

Commodore-64-Kassette: SHIFT-und  
RUN/STOP-Tasten drücken, um danach das Band zu starten

## BEDIENUNG

**Atari ST & Amiga** Spieler 1 – Joystick in Port 1 oder Tastatur  
Spieler 2 – Joystick in Port 2 oder Tastatur

**Commodore 64** Spieler 1 – Joystick in Port 2 oder Tastatur  
Spieler 2 – Joystick in Port 1

## JOYSTICK

**Amiga, Atari ST & Commodore 64**  
Nach links – Bewegt Spieler nach links  
Nach rechts – Bewegt Spieler nach rechts  
Zurückziehen – Bewegt Spieler nach unten  
Nach vorn schieben – Bewegt Spieler nach oben  
Feuer – Feuer

## Zusätzliche Tasten

**Amiga** Alt links – Bomben Spieler 1  
Alt rechts – Bomben Spieler 2

**Atari ST** Shift links – Bomben Spieler 1  
Shift rechts – Bomben Spieler 2

**Commodore 64** Commodore taste – Bomben Spieler 2  
Cursor links/rechts – Bomben Spieler 2

## TASTATUR

### Amiga

#### Spieler 1

Z – Nach links  
X – Nach rechts  
1 – Nach oben  
Q – Nach unten  
Alt links – Bombe  
Amiga links – Feuer

#### Andere Tasten

F1 – Musik Ein/Aus  
H – Pause Ein/Aus  
Q & U – Spielschluß

#### Atari ST

Z – Nach links  
X – Nach rechts  
P – Nach oben  
L – Nach unten  
Shift Links – Bombe  
Space – Feuer

#### Andere Tasten

F1 – Musik Ein/Aus  
H – Pause  
Q & U – Spielschluß

#### Spieler 2

[ – Nach links  
] – Nach rechts  
O – Nach oben  
P – Nach unten  
Alt rechts – Bombe  
Amiga rechts – Feuer

#### Commodore 64

Z – Nach links  
X – Nach rechts  
L – Nach oben  
, (Komma) – Nach unten  
Commodore Taste – Bombe  
Space – Feuer

F1 – Music Ein/Aus  
RUN/STOP – Pause (Fire für Neu Start)  
Q – Spielschluß (im Pausenmodus)  
F3 – Sound effects an



**Il Gioco:**

La Fuga è una missione simultanea di salvataggio con due giocatori in cui voi come Jake o Duke dovete salvare la professoressa Sarah Bellum e liberare gli ostaggi imprigionati prima che siano trasformati in Robo-Zombi! Trovate e penetrate nei depositi dei viveri e delle bombe per prendere le armi speciali che vi aiuteranno a distruggere i diabolici Reptilon.

**Come Iniziare:**

L'obiettivo del gioco è di passare attraverso le fabbriche del Pianeta X salvando gli ostaggi e distruggendo i Reptilon che li sorvegliano.

Per mettere in azione le scale mobili, trovate l'interruttore e attivatelo. Ciò vi permetterà di raggiungere la Port-O-Matic e di uscire dal livello.

Intorno al complesso delle fabbriche troverete depositi che contengono viveri, energia extra, più bombe o qualche volta armi speciali che aumenteranno le vostre possibilità di sopravvivenza.

Quando sono distrutti, alcuni dei Reptilon lasceranno cristalli verdi che aumenteranno la vostra "forza radiante". Più cristalli raccoglierete e più distruttiva diverrà la vostra arma.

Per salvare gli ostaggi semplicemente andate su di essi ed essi saranno proiettati sulla vostra nave di salvataggio che sta orbitando intorno al Pianeta X. Alcuni degli ostaggi, comunque, sono stati imprigionati in gabbie di cristallo. Per aprire le gabbie di cristallo dovete trovare il quadro comandi del computer che le controlla e distruggerlo con la vostra pistola a raggi.

Ogni tre livelli incontrerete un diabolico Reptilon che può essere distrutto solamente con un fuoco e un bombardamento continuo. Fate attenzione perché ogni Reptilon ha il suo proprio sistema di difesa.

Nella sola versione a 16 bit, dovrete attraversare una Zona del Canale dopo ogni quarto livello di fabbriche. A questo stadio Jake e Duke salteranno nella loro Cyber-slitta e avranno trenta secondi per trovare il passaggio alla prossima fabbrica attraverso il labirinto. Se raggiungete in tempo la fine del Canale potete scegliere il prossimo settore dove agire selezionando una delle tre porte. Verrete anche premiati con una barra extra di vita. Se fallirete non otterrete una barra extra e il computer sceglierà per voi il prossimo settore.

Alla fine di ciascuna fabbrica vi verrà mostrato uno schermo premio dove sarete premiati per ogni ostaggio liberato in quel livello. Se avete salvato un pieno carico della navetta di ostaggi sarete premiati con una barra extra di energia.

### **Suggerimenti e Consigli**

Risparmiate le bombe per usarle contro il diabolico Reptilon.

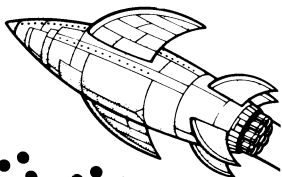
Imparate la disposizione delle fabbriche per potervi muovere più rapidamente.

Usate con saggezza la vostra potenza di fuoco. Ricordate che ciascun colpo diminuisce leggermente il vostro potere radiante e quindi possono essere perse armi più potenti.

Provate a salvare tutti gli ostaggi per ottenere un premio di vite maggiore alla fine di ciascun livello.

Non perdetevi tempo nella Zona del Canale, il tempo a disposizione è molto limitato!

Ricordate che due giocatori producono doppia potenza di fuoco!





## Istruzioni di Caricamento – Disco

Atari ST/Amiga: Resetta il computer ed inserisci il disco del gioco  
IBM PC: Inizializza il computer con il disco sistema. Quando appare la  
A> inserisci prontamente il disco del gioco e digita ESCAPE.

Segui le istruzioni dello schermo per la selezione della  
scheda grafica.

Spectrum Disk: Inserisci il disco nel drive e usa l'opzione "LOADER"  
dal menu iniziale.

Commodore 64/128: Digita LOAD "\*",8,1

Amstrad Digita | CPM ( | è ottenuta premendo i tasti SHIFT  
e @ simultaneamente)

## Cassetta

Spectrum: Digita LOAD "" e premi ENTER, poi fai partire la cassetta.

Commodore 64/128: Premi SHIFT e il tasto RUN/STOP

Amstrad: Premi CTRL e il piccolo tasto ENTER. Se hai un disk drive  
digita per prima cosa | tape. ( | è ottenuta premendo i tasti  
SHIFT e @ simultaneamente)

## COMANDI

**Atari ST & Amiga** Giocatore 1 – Joystick nella porta 1 o tastiera  
Giocatore 2 – Joystick nella porta 2 o tastiera

**Commodore 64** Giocatore 1 – Joystick nella porta 2 o tastiera  
Giocatore 2 – Joystick nella porta 1

**Spectrum** Usa il joystick 1 o 2 o la tastiera

**Amstrad** Usa il joystick o la tastiera

## JOYSTICK

### Atari ST Amiga & Commodore 64

Movimento verso sinistra – muove il giocatore verso sinistra

Movimento verso destra – muove il giocatore verso destra

Movimento verso il basso – muove il giocatore verso il basso

Movimento verso l'alto – muove il giocatore verso l'alto

Fire – Fire

## **Spectrum & Amstrad**

Movimento verso sinistra – il giocatore si volta a sinistra

Movimento verso destra – il giocatore si volta a destra

Movimento verso l'alto – il giocatore si muove in avanti

Movimento verso il basso – Bombe

Fire – Fire

## **Tasti Aggiuntivi**

### **Amiga**

Tasto Alt di sinistra – Bombe del Giocatore 1

Tasto Alt di destra – Bombe del Giocatore 2

### **Atari ST**

Tasto Shift di sinistra – Bombe del Giocatore 1

Tasto Shift di destra – Bombe del Giocatore 2

### **Commodore 64**

Tasto Commodore – Bombe del Giocatore 1

Tasto Cursor di sinistra/destra – Bombe del Giocatore 2

## **TASTIERA**

### **Amiga**

#### **Giocatore 1 –**

Z – Muove verso sinistra

X – Muove verso destra

1 – Muove verso l'alto

Q – Muove verso il basso

Tasto Alt di sinistra – Bombe

Tasto Amiga di sinistra – Fire

#### **Giocatore 2 –**

[ – Muove verso sinistra

] – Muove verso destra

O – Muove verso l'alto

P – Muove verso il basso

Tasto Alt di destra – Bombe

Tasto Amiga di destra – Fire

### **Altri Tasti**

F1 – Attiva/Disattiva la Musica

H – Attiva/Disattiva la Pausa

Q & U – Fa terminare il Gioco

## Atari ST

Z – Muove verso sinistra  
X – Muove verso destra  
P – Muove verso l'alto  
L – Muove verso il basso  
Tasto Shift di sinistra – Bombe  
Spazio – Fire

## Altri Tasti

F1 – Attiva/Disattiva la Musica  
H – Pausa

Q & U – Fa terminare il Gioco

## Spectrum & Amstrad

### Giocatore 1

Z – Gira a sinistra  
X – Gira a destra  
Q – Si muove in avanti  
S – Bombe  
A – Fire

## Commodore 64

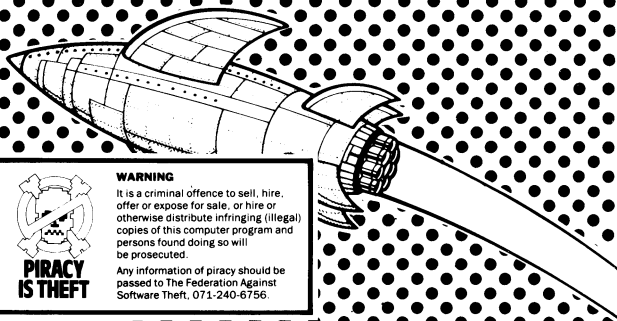
Z – Muove verso sinistra  
X – Muove verso destra  
L – Muove verso l'alto  
, (Comma) – Muove verso il basso  
Tasto Commodore – Bombe  
Spazio – Fire

F1 – Attiva/Disattiva la Musica  
RUN/STOP – Pausa  
(Tasto fuoco per ricominciare)  
Q – Fa terminare il Gioco  
(Se in Pausa)  
F3 – Attiva il sonora

### Giocatore 2

N – Gira a sinistra  
M – Gira a destra  
O – Si muove in avanti  
P – Bombe  
K – Fire





**PIRACY  
IS THEFT**

**WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.