

CARGA

SPECTRUM: LOAD"" y ENTER.

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

MSX: RUN "CAS.

OBJETOS

Objetos a utilizar cuando haga falta:

Bomba: Destruye todos los alienígenas en la pantalla y pone tu salud en 999.

«**Confuser**»: Crea confusión entre los alienígenas durante un rato.

Hechizo «Flash Bang»: ¡Misterio!

«**Shortener**»: ¡Descúbrello tú!

Objetos a utilizar haga falta y puedas:

Hechizo «Bridge»: Esto permitirá crear un puente por encima de la ardiente lava, y además te da un hombre adicional.

Hechizo «Destruct»: Destruye todos los alienígenas en la pantalla durante un rato, y mata al Henchodroid.

Pase «Exit»: Desbloqueará una salida en cierto sitio, para que puedas salir de la nave, y además te da un hombre adicional.

Guante: Te permite llevar el hechizo «Release» sin quemarte, y también te da un hombre adicional.

Llave «Platform»: Al usarla, aparece una plataforma.

Hechizo «Release»: Al usarlos, puedes rescatar a la bella damisela y besarla.

Pase «Safe»: Abre una salida en una de las pantallas.

Cetro: Te permite matar a un robot muy grande que es casi indestructible.

Llave «Securo»: Abre una salida en una de las pantallas.

TECLAS

U: Usar objetos (ver también nota 1)

Terminar partida en curso y volver al comienzo: *Spectrum*: BREAK *Amstrad*: CTRL ESC

MSX: CONTROL STOP.



CONTROLES (sólo Spectrum)

Q: Izquierda

W: Derecha

P: Arriba

L: Abajo

ESPACIADOR: Disparo

Pulsando el botón de disparo, disparas el arma que llevas en ese momento.

Nota 1: Algunos objetos sólo se pueden usar en ciertas salas. Por ejemplo, e se quiera.

© 1986 GREMLIN GRAPHICS

Prohibida la reproducción, transmission, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

ERBE SOFTWARE, S.A.
Núñez Morgado, 11 – 28036 Madrid