

## 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**»: ¡Descúbrelo 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**