

**MISSION A.D.**

**COMMODORE 64/128**

**SCÉNARIO****FRANÇAIS**

Au moment où la porte se ferme derrière lui, l'agent 1Y fait volte face et tire deux balles explosives à l'endroit où il pense toucher la serrure. Cela reste sans effet, il est pris au piège, cette mission a toujours senti mauvais, mais cette fois, vraiment, s'introduire par effraction dans le Q.G. d'Odin à Liverpool, n'était pas son idée d'une rigolade. Les secrets d'affaires ne sont vraiment pas son genre. L'élimination, ça c'est davantage son affaire!

En examinant l'intérieur de la cabine dans laquelle il s'est caché pour éviter le type de la sécurité, il découvre trois boutons encastrés dans le mur. Puisqu'il ne peut pas sortir par la porte par laquelle il est entré, il lui faut faire quelque chose d'autre. Appuyer sur l'un des boutons semble être la meilleure idée, mais lequel? "Am stram gramm... avec vivacité il appuie du doigt sur le bouton du haut. Le bruit de fond, comme un bourdonnement léger, qu'il n'avait pas remarqué plus tôt, commence à augmenter, la lumière d'ambiance douce qui semblait venir de nulle part en particulier, devient plus intense. Il se passe quelque chose. Le bruit devient un grondement comme si une tôle d'une longueur d'un kilomètre et demi est lentement déchirée en deux. La lumière qui n'était qu'un rayonnement, devient encore plus brillante.

Aveuglé et assourdi, 1Y prend conscience du fait que des nombres apparaissent de plus en plus vite 1986, 1987 1988, jusqu'à devenir complètement floyds. Soudain, tout est normal à nouveau, si on peut appeler normal le fait de se trouver dans une cabine de 1,5 m<sup>2</sup> par 2,5 mètres de hauteur.

Une fois que sa vue et son audition lui sont revenues 1Y décide que soit cette pièce est une salle de tortures pour des programmateurs paresseux, soit il s'agit de quelque chose de tout à fait différent. En appuyant sur le bouton du milieu, la porte s'ouvre une porte différente de celle par laquelle il est entré, mais une sortie quand même. En regardant tout autour de lui avec précaution, 1Y remarque que le décor a changé, il est dans une bibliothèque.

Tout en regardant quelques uns des livres, les réflexes qui font de lui le meilleur liquidateur du monde, lui sauvent encore la vie et il élimine le robot qui fait irruption au tournant du coin avec fracas, tous ses canons crachant du feu. Une voix venant de nulle part en particulier, commence à chuchoter. . .

"Vous avez exactement 16 minutes pour éliminer. . ."

Lorsqu'un autre robot apparaît, l'agent 1Y le réduit en un petit tas de ferraille fumante et se retourne pour apercevoir une silhouette qui s'attarde dans l'atmosphère. Probablement ce qu'il doit éliminer. La voix reprend: "Éliminez ceux-ci et recevez une prime, n'éliminez rien qui ne tire sur vous d'abord".

Bon, au moins il se retrouve en terrain familier et il sait ce qu'il a à faire. Ce qu'il devrait savoir aussi c'est que c'est le début de la MISSION A.D.

**DIRECTIVES DE CHARGEMENT****Cassette**

Placez la cassette dans votre enregistreur de données et rebobinez la bande. Maintenez enfoncée la touche SHIFT et en même temps, appuyez sur la touche RUN/STOP. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur de données et le jeu va se charger automatiquement et fonctionner.

**Disque**

Pour charger le jeu, placez le disque et frappez les touches comme suit:

LOAD "1",8  
RUN

**COMMANDES**

Vous pouvez sélectionner le clavier ou le joystick.

La disposition du clavier peut être réorganisée, mais les affectations implicites doivent être selon ce qui suit:

Z	- à gauche
X	- à droite
;	- en haut
/	- en bas
SPACE	- feu/tirez
F3	- faites échouer le jeu

Un joystick doit être enfilé dans l'orifice 1.

**Pour se servir des téléporteurs**

Déplacez le centre du panneau d'accès du téléporteur, puis appuyez sur la touche pour en haut. Maintenant choisissez votre destination en employant les touches de déplacement vers le haut et le bas, appuyez sur la touche de Feu/tirez, pour confirmer votre décision.

**Pour se servir des ascenseurs**

Déplacez le centre des portes d'ascenseurs et appuyez soit sur la touche du haut soit sur celle du bas, selon le niveau auquel vous désirez vous rendre.

**DREHBUCH****DEUTSCH**

Als die Tür hinter ihm ins Schloß fiel, drehte sich Agent 1Y um und feuerte zwei explodierende Kugeln auf die Stelle, wo er das Schloß vermutete. Keine Wirkung, er saß an der Falle, diese Mission hatte ihm schon immer merkwürdig gestunken, aber schließlich war ein Einbruch ins Hauptquartier von Odin in Liverpool nicht seine Idee von Spaß gewesen. Geschäftsgeheimnisse waren nicht gerade sein Fachgebiet, Töten war schon eher sein Kennzeichen!

Beim Untersuchen der Innenseite einer Zelle, in die er sich versteckte, um einem Sicherheitsaufseher aus dem Wege zu gehen, entdeckte er drei Knöpfe, die in eine Wand eingesetzt waren. Da er durch die Tür, durch die er hereingekommen war, nicht hinausgehen konnte, würde er etwas anderes machen müssen. Auf einen der Knöpfe zu drücken, schien die beste Idee, aber welchen? Enne denne dubbe deh, schieß dem Roboter in den Zeh! Er steiß seinen Finger auf den obersten. Das sanfte Summen im Hintergrund, das er vorher nicht bemerkt hatte, nahm langsam zu, das milde Licht der Umgebung, das von nirgends im besonderen herzukommen schien, wurde heller. Irgendetwas passierte. Der Lärm erhob sich zu einem Getöse, das klang, als ob ein Stahlblech von eineinhalb Kilometer Länge ganz nebenbei in zwei Bahnen gerissen würde, während das Licht, das nun blendend hell war, noch leuchtender wurde.

Nachdem ihm Hören und Sehen vergangen war, wurde sich 1Y bewußt, daß vor seinen Augen Zahlen blinkten, 1986, 1987, 1988, schneller und schneller bis sie total verschwammen. Plötzlich war alles wieder normal, wenn man in einer Zelle von 1,5 Quadratmetern und 2,5 Meter Höhe stehen als normal bezeichnen kann.

Als er wieder hören und sehen konnte, kam 1Y zu dem Schluß, daß dieses Zimmer entweder eine Folterkammer für faule Programmierer oder etwas vollkommen anderes war. Ein Drücken des mittleren Knopfes brachte die Tür zum Aufgehen, nicht dieselbe wie die, durch die er eingetreten war, aber trotzdem ein Ausgang. Als er vorsichtig um die Tür herum hinausspähte, bemerkte 1Y, daß sich die Umgebung verändert hatte, er befand sich in einer Bücherei.

Wie er sich einige der Bücher ansah, retteten ihm die Reflexe, die ihn zum besten Liquidator der Welt gemacht hatten, das Leben, als er den Roboter, der mit brennender Pistole um die Ecke gerasselt kam, vernichtete. Eine Stimme, die von keiner bestimmten Richtung herkam, begann zu flüstern . . .

"Du hast genau 16 Minuten um . . . zu zerstören."

Als noch ein Roboter erschien, reduzierte ihn Agent 1Y zu einem Haufen rauchenden Schrotts, drehte sich um und sah eine Erscheinung in der Luft schweben. Wahrscheinlich war es dieses, was er zu zerstören hatte. Die Stimme fing wieder an "Töte diese und Du bekommst einen Bonus, töte nichts, das nicht auf Dich schießt."

Nun, wenigstens war er auf entfernt familiärem Boden, und er wußte, was er zu tun hatte. Was er hätte auch wissen sollen, war, daß dies der Anfang der MISSION A.D. war.

**ANWEISUNGEN ZUM LADEN****Kassette**

Lege die Kassette in Deinen Datenrekorder ein und spule das Band zurück. Drücke die SHIFT Taste hinunter und drücke gleichzeitig die RUN/STOP Taste. Drücke die PLAY Taste auf dem Datenrekorder, und das Spiel wird nun automatisch laden und laufen.

**Diskette**

Zum Laden des Spiels Diskette einlegen und folgendes tippen:

LOAD "A",8

RUN

**STEUERUNGEN**

Aus der Menüangabe kannst Du Tasten oder Steuerhebel auswählen.

Die Anordnung der Tasten kann abgeändert werden, sonst bleibt es bei der folgenden Anordnung.

z	— links
x	— rechts
.	— auf
/	— ab
SPACE	— schiessen
F3	— spiel abbrechen

Ein Steuerhebel sollte in Anschluß 1 eingesteckt werden.

**Verwendung der Teleports**

Gehe in die Mitte der Teleportluke und drücke auf die auf Taste. Wähle nun Dienen Bestimmungsort durch Verwendung der auf und ab Tasten, drücke schiessen, um Dine Entscheidung zu bestätigen.

**Verwendung der Aufzüge**

Gehe in die Mitte der Aufzugtüren und drücke entweder auf die auf oder ab Taste, je nachdem auf welchen Stock Du gehen willst.

**ESCENARIO**

Al cerrarse la puerta detrás de él, el agente 1Y se volvió y disparó balas explosivas hacia el lugar donde le parecía que estaba la cerradura. Pero sin efecto, estaba atrapado, la misión le habi parecido siempre un tanto rara pero luego el forzar la sede de Liverpool de Odín no le pareció muy agradable. No estaba muy interesado en obtener secretos industriales, su interés radicaba en matar.

Al examinar el interior del cubículo en el que se habi metido para evitar el vigilante, descubrió tres pulsadores colocados en una pared. Y por cuanto no podía salir por la puerta por que habia entrado, tenía que hacer algo. El apretar uno de estos pulsadores le pareció ser la mejor idea, ¿pero cual? Uno dos tres dale al que más cerca esté. Y puso su dedo en el de arriba. El murmullo de fondo, que no habia notado hasta entonces empezó aumentar y la luz ambiente que no parecía tener punto de origen empezó a brillantarse más y más. Algo pasaba... el ruido llegó a ser tal como si alguien como si tratara de romper en dos una chapa de acero de un kilómetro de longitud; la luz, ya deslumbrante se abrillantaba más y más.

Deslumbrado y ensordecido, 1Y se dió cuenta de unos números que centelleaban ante sus ojos, 1986, 1987, 1988, y que pasaban con mayor y mayor rapidez hasta que se volvieron borrosos. De repente, todo volvió a la normalidad si es que el estar de pie en un cubículo de 1,5m de lado por 2,5m de altura puede llamarse normal.

A medida que recuperaba su vista y oído, 1Y decidió que o bien este cuarto era una sala de torturas para programadores holgazanes o algo totalmente diferente. Al apretar el pulsador de en medio se abrió la puerta, no la misma por la que entró pero aun así una salida. Se asomó cautelosamente por la puerta y notó el cambio en el cuarto, se encontraba ahora en una biblioteca.

Mientras miraba los libros los reflejos que le habían hecho el mejor liquidador del mundo le salvaron también su vida, pues eran tan rápidos que pudo destruir el robot que apareció de repente por una esquina con sus pistolas disparando. Una voz, que no parecía venir de ninguna parte susurró...

"Tienes exactamente 16 minutos para destruir..."

Al aparecer otro robot el agente 1Y lo redujo a un montón de chatarra fumeante y al volverse vió una imagen medio desvanecida. Y la voz empezó de nuevo.

"Mata a estos y recibirás un premio, pero no mates a nada que no te dispare a ti".

"Por fin se encontraba en un ambiente familiar y sabía lo que tenía que hacer. Pero lo que hubiera tenido que saber también es que esto era el principio de la MISSION A.D.

**INSTRUCCIONES DE CARGA****Cassette**

Pongáse en la cassette en la grabadora y rebobinar la cinta. Presionesé la tecla SHIFT y al mismo tiempo RUN/STOP. Presionesé PLAY de la grabadora con lo que se cargara y funcionará automáticamente el juego.

**Disco**

Para cargar el juego insertar el disco y mecanografiar lo siguiente:

LOAD \*\*\*\*,8

RUN

**COMANDOS**

Desde el menú se podrá seleccionar el funcionamiento por teclado o palanca de mango.

La disposición del teclado se podrá redefinir pero quedará como sigue:

Z	- izquierda
X	- derecha
;	- arriba
/	- abajo
SPACE	- fuego
F3	- abandonar juego

La palanca de mando debe conectarse a la puerta 1.

**Como usar las Telepuertas**

Ponerse al centro de la apertura de la Telepuerta y apretar la tecla de arriba. Seleccionar el destino apretando las teclas de arriba y abajo, y apretarla de fuego para confirmar la decisión.

**Como usar los elevadores**

Ponerse al centro de las puertas de los elevadores y apretar la tecla de arriba o de abajo según el piso a que se quiera.

**SCENARIO****ITALIANO**

Quando la porta si chiuse sbattendo dietro di lui, l'agente 1Y si girò e sparò due pallottole esplosive mirando al punto in cui credeva che fosse la serratura. Niente, era preso in trappola. Questa missione aveva sempre avuto un qualcosa di bizzarro, ma a dir la verità, non aveva considerato come sinonimo di divertimento penetrare nei quartieri generali di Odlin a Liverpool. Il suo interesse non era volto ai segreti commerciali, uccidere era più il suo tipo di lavoro!

Esaminando l'interno della cabina in cui si era introdotto velocemente per evitare la guardia di sicurezza, scopri tre pulsanti inseriti in una parete. Visto che non poteva uscire dalla porta che aveva usato per entrare, doveva far ricorso a qualche altro espediente. La migliore idea sembrava quella di premere uno dei pulsanti, ma quale?

Recitando una breve filastrocca, e affidandosi al caso, finì col dito puntato sul pulsante superiore. Il leggero ronzio di fondo, che non era stato notato fino allora, incominciò ad aumentare, la soffusa luce ambientale che non sembrava provenire da nessuna particolare direzione diventò più luminosa. Stava succedendo qualcosa. Il rumore diventò un rombo, come se una lastra di metallo, lunga un miglio, venisse all'improvviso strappata in due parti; la luce, ora abbagliante, divenne ancora più brillante.

Abbagliato e assordito, 1Y era consapevole della presenza di numeri che lampeggiavano davanti ai suoi occhi, 1986, 1987, 1988, sempre più velocemente, finché divennero un'immagine confusa. Improvvisamente, tutto era tornato alla normalità, se si può descrivere come normale trovarsi in piedi in una piccola cabina, di un metro e mezzo quadrato di base e 2 metri e mezzo d'altezza.

Man mano che gli ritornarono la vista e l'udito, 1Y stabilì che questa cabina doveva essere o una camera di tortura per programmatori pigri, o qualcosa di completamente diverso. Premendo il pulsante di mezzo si aprì una porta, non quella attraverso la quale era entrato, ma pur sempre un'uscita. Facendo attentamente capolino da dietro la porta, 1Y notò che l'ambiente era cambiato: ora c'era una biblioteca.

Mentre guardava alcuni libri, quei riflessi che lo avevano reso il migliore killer del mondo gli salvarono la vita, facendogli distruggere il robot che era piombato da dietro un angolo aprendo fuoco ripetutamente. Una voce proveniente dal nulla cominciò a sussurrare...

"Hai precisamente 16 minuti per distruggere..."

Appare un altro robot. L'agente 1Y ridusse anche questo ad un ammasso di rottami fumanti e quindi, girandosi, vide in aria un'immagine persistente, probabilmente ciò che doveva distruggere. La voce ricominciò...

"Uccidi questi e sarai ripagato, non uccidere niente che non cerca di ucciderti te."

Beh, finalmente questo era un campo ben noto, e sapeva ciò che doveva fare. Ma avrebbe dovuto sapere anche un altro fatto: cioè che questo era l'inizio della MISSION A.D.

**ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO****Cassetta**

Inserire la cassetta nel Registratore di Dati e riavvolgere il nastro. Tenendo premuto il tasto SHIFT, premere contemporaneamente il tasto RUN/STOP. Premere PLAY sul Registratore Dati e il gioco si caricherà automaticamente e verrà eseguito.

**Disco**

Per caricare il gioco inserire il disco e scrivere quanto segue:

LOAD "" ,8

RUN

**COMANDI**

Dal menù si sceglierà fra l'uso della tastiera e del joystick.

La posizione della tastiera può essere ridefinita per difetto nel modo seguente:

z	- sinistra
x	- destra
:	- su
/	- giù
SPACE	- fuoco
F3	- interruzione del gioco

Si dovrebbe innestare un joystick nella porta 1.

**Come usare le Teleporte**

Spostarsi al centro del portello e premere il tasto di salita. Quindi scegliere la destinazione usando i tasti di salita e discesa, premere fuoco per confermare la decisione.

**Per usare gli 'Ascensori'**

Spostarsi al centro delle porte degli ascensori e premere il tasto di salita o discesa a seconda del livello che si desidera raggiungere.

**DRAAIBOEK****NEDERLANDS**

Terwijl de deur achter hem dichtsloeg, draaide agent 1Y zich om en vuurde twee brisantkogels af op waar hij dacht, dat het slot was. Vruchteloos, hij zat in de val. Deze opdracht had van het begin af al een eigenaardig luchtje bij zich gedragen, maar ja, inbreken in het Rotterdamse hoofdkwartier van Odin was uiteindelijk niet zijn eigen opvatting geweest van een gezellige dagje uit. Vakgeheimen lagen niet zo erg op zijn terrein; doden kwam beter in de buurt!

Bij het onderzoeken van het inwendige van het hokje, waarin hij zich had verscholen om de bewaker te vermijden, ontdekte hij drie, in de muur verzonden knoppen. Omdat hij de deur niet uit kon gaan, waardoor hij naar binnen gekomen was, moest hij dus wel iets anders doen. Het leek het beste om een van de knoppen in te drukken, maar welke? Iene miene mutte, schiet een robot in zijn stutten. Hij stootte met zijn vinger op de bovenste. Het zachte zoemen op de achtergrond, dat hem voordien niet was opgevallen, begon toe te nemen en het zachte omgevingslicht, dat niet van een bepaalde bron scheen te komen, werd helderder. Er stonden dingen te gebeuren. Het geluid zwol aan tot een gebulder, alsof er een kilometerslange staalplaat achtereens door midden werd gescheurd en het nu oogverblindende licht werd nog helderder.

Verblind en verdoofd werd 1Y zich ervan bewust, dat er getallen aan zijn ogen voorbij flitsten, 1986, 1987, 1988, sneller en sneller, totdat zij volledig in een waas overgingen. Plotseling was alles weer normaal, als je het staan in een hok van 15 meter in 't vierkant en 25 meter hoog tenminste normaal kon noemen.

Terwijl hij zijn gezichtsvermogen en zijn gehoor weer terugkreeg, kwam 1Y tot de conclusie, dat zijn kamer of een martelkamer voor luie programmeurs was, of iets heel anders. Door op de middelste knop te drukken ging de deur open. Niet dezelfde, als die, waardoor hij zich toegang had verschaft, maar niettemin een uitgang. Voorzichtig om de deur heen glurend merkte 1Y, dat de omgeving was veranderd. Hij bevond zich in een bibliotheek.

Terwijl hij een paar van de boeken bekeek, werd zijn leven gered door de reflexen, welke hem tot de beste eliminator ter wereld hadden gemaakt, toen hij de robot vernietigde, die met laaiende pistolen de hoek om kwam denderen. Er begon een stem te fluisteren, die uit het niets scheen te komen.

"U hebt precies 16 minuten om te vernietigen. . ."

Toen er nog een robot ten tonele verscheen, reduceerde 1Y deze tot een hoopje rokend schroot en bij het omdraaien zag hij een beeld in de lucht rondhangen. Dit was het waarschijnlijk, wat hij moest vernietigen. De stem begon weer te fluisteren:

"Dood deze en je krijgt een premie, maar je mag niets doden, dat niet op jou schiet."

Nu was hij eindelijk op een vagelijk bekend terrein en wist wat hem te doen stond. Wat hij ook had moeten weten is, dat dit het begin was van MISSION A.D.

**LAADINSTRUCTIES****Cassette**

Plaats de cassette in uw gegevensrecorder en spoel de band terug. Houd de SHIFT-toets ingedrukt en druk tegelijkertijd op de RUN/STOP toets. Druk de PLAY toets van uw gegevensrecorder in en het spel gaat nu automatisch laden en lopen.

**Schijf**

Om het spel te laden steekt U de schijf in en tikt het volgende in:

LOAD \*\*\*.8  
RUN

**BESTURING**

Van de menupagina kunt U toetsenbord of stuurknuppel uitkiezen.

De opmaak van het toetsenbord kan opnieuw zijn omschreven, maar de volgende opmaak is systeemgekozen.

Z	- links
X	- rechts
;	- omhoog
/	- omlaag
SPACE	- afvuren
F3	- beëindiging spel

Een stuurknuppel dient in poort 1 te worden aangesloten.

**Gebruik van de Telepoorten**

Beweeg naar het middelpunt van het telepoortluik en druk de omhoogtoets in. Kies nu uw bestemming met behulp van de omhoog- en omlaagtoetsen en druk op de afvuurtoets om uw beslissing te bevestigen.

**Gebruik van de Liften**

Beweeg naar het middelpunt van de lifteuren en, afhankelijk van de verdieping, waar U naartoe wilt gaan, drukt U op de omhoog- of op de omlaagtoets.

**BAGGRUND**

Da døren smækkede i efter ham, vendte agent 1Y sig om og fyrede to sprængkugler i retning af låsen. Det havde ikke nogen virkning, og nu sad han i fælden. Han havde hele tiden haft betænkeligheder ved denne mission, og han havde heller ikke været varm på tanken om at skulle bryde ind i Odins hovedkvarter i Liverpool. Forretnings-hemmeligheder var ikke ligefrem hans stærke side – det var likvideringer han specialiserede sig i!

Han undersøgte nøje det lille rum, han var smuttet ind i for at undgå vagtmanden, og opdagede, at der sad tre knapper i væggen. Da han ikke kunne komme ud ad den der han var kommet ind ad, var han nødt til at finde på noget andet. Det ville åbenbart være en god ide at trykke på en af knapperne – men hvilken knap? Ælle, bælle... Han trykkede på den øverste knap. Den sagte brummen i baggrunden, som han hidtil ikke havde lagt mærke til, begyndte at blive stærkere, og det blide lys i lokalet, som ikke syntes at komme fra noget bestemt sted, blev kraftigere. Der var ved at ske noget. Støjen blev til en torden og led som om en kilometerlang stålplade var ved at blive revet over. Det skærende lys blev endnu mere blændende.

Til trods for, at han nu næsten hverken kunne se eller høre, blev agent 1Y opmærksom på nogle tal, der glimtede for øjnene af ham: 1986, 1987, 1988 – hurtigere og hurtigere, indtil de løb ud i et. Pludselig blev alt normalt igen – hvis man ellers kan kalde det for normalt at stå i et lille rum på 1½ m x 1½ m og 2½ m i højden!

Da han fik synet og hørelsen tilbage igen, kom han til den overbevisning, at rummet var et torturkammer til dovne programmører – eller også noget helt andet. Ved at trykke på den midterste knap fik han døren til at gå op – ikke den der han var kommet ind ad, men det var i hvert fald en vej ud. Han kiggede forsigtigt ud gennem døråbningen og så, at omgivelserne var helt forandret. Han befandt sig i et bibliotek.

Mens 1Y kiggede på nogle af bøgerne, kom der en robot i fuld fart om hjørnet og fyrede løs på ham. Men hans reflekser gjorde ham til verdens bedste dræber, og han reddede sit liv ved at tilintetgøre robotten. Et eller andet sted fra begyndte en stemme at hviske: "Du har nøjagtig 16 minutter till at tilintetgøre..."

Der kom endnu en robot tilsyne, men agent 1Y forvandlede den til en bunke rygende metalaffald. Han vendte sig om og så et billede der hang i luften. Det var formodentlig det han skulle tilintetgøre. Stemmen begyndte igen:

"Hvis du dræber dem her, får du en belønning. Men du må ikke dræbe noget, der ikke skyder på dig".

Nu var han da i det mindste på nogenlunde sikker grund og vidste, hvad han skulle gøre. Hvad han ikke vidste var, at det var begyndelsen til MISSION A.D.

**INDLÆSNINGS-VEJLEDNING****Kassette**

Anbring kassetten i Data Recorder'en og spol båndet tilbage. Hold SHIFT-tasten nede og tryk samtidig på RUN/STOP-tasten. Ved at trykke på PLAY-knappen på Data Recorder'en vil spillet nu automatisk blive indlæst og gå igang.

**Diskette**

Spillet indlæses ved at sætte disketten i og indtaste følgende:

```
LOAD " ",8
RUN
```

**KONTROLORGANER**

På menu-skærmen kan du vælge mellem tastatur og styrepind. Tastaturets funktioner kan ændres, men vil ellers være som følger:

Z	– til venstre
x	– til højre
:	– op
/	– ned
SPACE	– fyr
F3	– stands spillet

Styrepinden skal tilsluttes port nr. 1.

**Brug af teleportene**

Gå til midten af teleport-lugen og tryk på "op"-tasten. Udvælg nu dit bestemmelsessted ved hjælp af "op"-og "ned"-tasterne. Tryk på "fyr" for at bekræfte din beslutning.

**Brug af elevatorerne**

Gå til midten af elevatorderene og tryk på "op"-eller "ned"-tasten, afhængig af hvor du vil hen.



**TELECOM** Soft