

1. L'objet du jeu est d'abattre autant de Robots que possible et de s'enfuir de la pièce.
2. Le joueur est contrôlé par le levier de contrôle et peut se mouvoir dans huit directions.
3. Visez avec le levier de contrôle à l'aide de l'un des boutons FIRE (Feu).  
NOTE: Le joueur s'arrête une fois que le coup est parti.
4. Chaque Robot vaut 50 points. Bonus si tous les Robots sont détruits (même s'ils se détruisent entre eux).
5. OTTO LE MECHANT apparaît quand la position joueur est mise en route; il ne peut être détruit, peut traverser les murs et suit le joueur dans le but de détruire celui-ci.  
Un homme supplémentaire pour un score de 5,000 points.

12B-2-132-24

- 1. L'objet du jeu est d'abattre autant de Robots que possible et de s'enfuir de la pièce.**
- 2. Le joueur est contrôlé par le levier de contrôle et peut se mouvoir dans huit directions.**
- 3. Visez avec le levier de contrôle à l'aide de l'un des boutons FIRE (Feu).**  
**NOTE: Le joueur s'arrête une fois que le coup est parti.**
- 4. Chaque Robot vaut 50 points. Bonus si tous les Robots sont détruits (même s'ils se détruisent entre eux).**
- 5. OTTO LE MECHANT apparaît quand la position joueur est mise en route; il ne peut être détruit, peut traverser les murs et suit le joueur dans le but de détruire celui-ci.**  
**Un homme supplémentaire pour un score de                    points.**

**12B-2-132-24A**

1. Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Roboter wie möglich zu treffen und zu entkommen.
2. Der Spieler wird durch einen Bedienungshebel kontrolliert und kann in acht verschiedene Richtungen bewegt werden.
3. Zielen Sie mit dem Bedienungshebel und schießen Sie mit einem der beiden FIRE-Knöpfe.  
Bemerkung: Der Spieler hört auf, sich zu bewegen, wenn geschossen wird.
4. Für Roboter gibt es 50 Punkte. Wenn alle Roboter zerstört werden, gibt es Zusatzpunkte (selbst wenn die Roboter sich gegenseitig zerstören).
5. EVIL OTTO kommt von der Spielerstartposition. Er kann nicht zerstört werden, er geht durch Wände und folgt dem Spieler mit dem Ziel, ihn zu zerstören.  
Sondermann für 10,000 Punkte.

1. Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Roboter wie möglich zu treffen und zu entkommen.
2. Der Spieler wird durch einen Bedienungshebel kontrolliert und kann in acht verschiedene Richtungen bewegt werden.
3. Zielen Sie mit dem Bedienungshebel und schießen Sie mit einem der beiden FIRE-Knöpfe.  
Bemerkung: Der Spieler hört auf, sich zu bewegen, wenn geschossen wird.
4. Für Roboter gibt es 50 Punkte. Wenn alle Roboter zerstört werden, gibt es Zusatzpunkte (selbst wenn die Roboter sich gegenseitig zerstören).
5. EVIL OTTO kommt von der Spielerstartposition. Er kann nicht zerstört werden, er geht durch Wände und folgt dem Spieler mit dem Ziel, ihn zu zerstören.  
Sondermann für 5,000 und 10,000 Punkte.

12B-2-132-27A

1. Object of game is to shoot as many Robots as possible and escape from room.
2. Player is controlled by control stick and can move in eight directions.
3. Aim with control stick and shoot with either FIRE button.  
NOTE: Player stops moving when shot is fired.
4. Robots are worth 50 points. Bonus Score for destroying all Robots (even if Robots destroy each other).
5. EVIL OTTO comes out from position player started, cannot be destroyed, will go thru walls, and follows player with its object to destroy the player.  
Extra man for score of 5,000.

12B-2-132-22

1. Object of game is to shoot as many Robots as possible and escape from room.
2. Player is controlled by control stick and can move in eight directions.
3. Aim with control stick and shoot with either FIRE button.  
NOTE: Player stops moving when shot is fired.
4. Robots are worth 50 points. Bonus Score for destroying all Robots (even if Robots destroy each other).
5. EVIL OTTO comes out from position player started, cannot be destroyed, will go thru walls, and follows player with its object to destroy the player.  
Extra man for score of

12B-2-132-22A

1. Het doel van het spel bestaat erin zoveel mogelijk robots te vernietigen en zich uit de voeten te maken.
2. Het spel wordt gecontroleerd door een handle, die zich in 8 richtingen beweegt.
3. Mik met deze controle-handle en door middel van één der toetsen 'FIRE' (Vuur)  
nota : de speler dient na elk afgevuurd schot even te wachten tot het al dan niet doel treft.
4. Elke robot is 50 punten waard. Bonus wordt toegekend als alle robots vernietigd zijn, ook indien zij zich onderling vernietigen.
5. OTTO DE STOUTE verschijnt op het ogenblik dat de spelpositie bepaald wordt : hij is onvernietigbaar, stapt doorheen muren, en achtervolgt de speler met het doel deze te vernietigen.  
Een extra-mannetje wordt verkregen bij een score van 5000 punten.