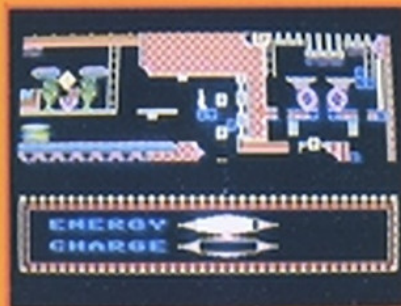




Joe lived and worked deep underground and was happy and contented until he realised that his home had become infested with aliens. He has to find his way to the outside world using ladders, ropes, lifts but above all intuition, memory and initiative. Under constant alien attack, his search for a safe route is perilous and frustrating as the hard won ground turns into a blind alley and he has a long way to go to ESCAPE FROM his PARADISE.



Joe lebte und arbeitete tief unter der Erde. Er war glücklich und zufrieden, bis er merkte, dass sein Heim von Fremdwesen wimmelte. Er muss seinen Weg zur Aussenwelt finden, indem er Leitern, Seile, Aufzüge, aber vor allem Einfallsreichtum, Gedächtnis und Initiative benutzt. Da er ständig angegriffen wird, ist seine Suche nach einem sicheren Weg gefährlich. Frustrierend ist es, wenn der schwer erkämpfte Weg auf einmal eine Sackgasse ist und er einen langen Weg vor sich hat bei der FLUCHT AUS DEM PARADIES.

ANCO SOFTWARE,  
4 WESTGATE HOUSE,  
SPITAL STREET,  
DARTFORD, KENT.  
©1987 ANCO SOFTWARE.



ESCAPE FROM PARADISE

CBM  
64/128

# ESCAPE FROM PARADISE



ANCO

CBM 64/128

## INSTRUCTIONS:

The **ESCAPE FROM PARADISE** is an arcade adventure with a vast maze in which JOE has to find his way to the top using his initiative, skill and memory. His reserves of energy are depleted as he climbs stairs, ladders, ropes, etc. and various traps take their toll. He must always have sufficient energy and charge for his weapons to fight the aliens.

JOE can use Lifts, Ladders, Escalators, Chains, Stairs and Springs to go up. You must take care in their usage. For instance, if you are using a lift, take care to get out before it disappears through the ceiling or you will be trapped until it reappears again, losing energy all the time.

You will lose energy if you come in contact with Pestle (expands and retracts), Acid Floors, Trees and Branches and Bolts of Lightning. Aliens adopt various shapes and sap your energy. You can defend yourself only if your weapons are sufficiently charged.

**ENERGY AND CHARGES** - The energy source is displayed as a moving multi-colour square and **CHARGE** by a Diamond. The energy indicator is replenished by catching a square. When the indicator is full, you will get a multi-colour disc as a reserve supply. You can have up to three discs. The same applies to Charge.

**CONTROLS:** Joystick only.

## LOADING:

CBM 64 CAS. - Type **LOAD** and Press the **RETURN** key.

CBM 128 CAS. - Go to 64 mode. Press the **CAPS LOCK** key down.

Type **LOAD** and Press the **RETURN** key.

## ANLEITUNGEN:

**FLUCHT AUS DEM PARADIES** ist ein Spielhallen-Abenteuer mit einem riesigen Labyrinth, aus dem JOE den Weg hinaus finden muss, indem er Initiative, Fertigkeit und Gedächtnis benutzt. Seine Energiereserven verringern sich wenn er Stufen, Leitern und Seile etc. klettert, und verschiedene Fallen fordern auch ihre Opfer. Er muss stets genügend Energie und Ladung für seine Waffen haben, um die Fremdlinge zu bekämpfen.

JOE kann springen und Leitern, Aufzüge, Rolltreppen, Ketten und Stufen benutzen um aufzusteigen. Sie müssen bei deren Gebrauch jedoch vorsichtig sein. Wenn Sie, zum Beispiel, den Aufzug benutzen, müssen Sie rechtzeitig aussteigen, bevor der Aufzug durch die Decke geht, sonst sind Sie in der Falle bis er wieder erscheint. Sie verlieren dabei die ganze Zeit Energie.

Sie verlieren Energie, wenn Sie Pestle (weitet und verengt sich), säurehaltige Böden, Bäume und Äste und Blitzstrahlen berühren. Die Fremdlinge nehmen verschiedene Formen an und zehren an Ihrer Energie. Sie können sich nur verteidigen, wenn Ihre Waffen hinreichend geladen sind.

**ENERGIE UND LADUNGEN** - Die Energiequelle wird als ein bewegliches, vielfarbiges Quadrat dargestellt. Eine Raute stellt die **LADUNG** (der Waffen) dar. Die Energieanzeige wird aufgefüllt, wenn Sie ein Quadrat einfangen. Ist die Anzeige voll, erhalten Sie eine vielfarbige Scheibe als Reserve. Sie können bis zu drei Scheiben haben. Dasselbe gilt für die Ladung.

**STEUERUNGEN:** Nur Joystick.

## LADEN:

CBM 64 CAS. - **LOAD** eingeben und **RETURN** Taste drücken.

CBM 128 CAS. - Go to 64 mode. **CAPS LOCK** Taste runter.

**LOAD** eingeben und **RETURN** Taste drücken.