

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

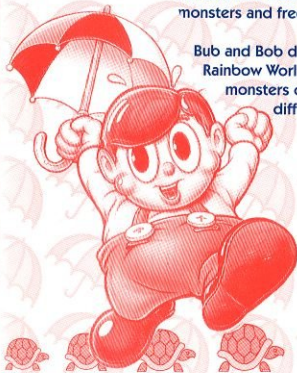


THE STORY SO FAR...

After rescuing the inhabitants of Rainbow Islands in their last hair-raising adventure, BUB and BOB are enjoying a well earned vacation. However, their peace is shattered when the warmongering warrior Chaostikahn unleashes a magma of menacing monsters throughout the universe.

With their magic parasols in hand (gifts from the grateful Rainbow Islanders) Bub and Bob must defeat the monsters and free the universe.

Bub and Bob depart from Rainbow World to take on the monsters of seven wildly differing planets:-





World One - Music World

Bub and Bob must battle mutant grand pianos, accordions, trumpets and other musical instruments in this cacophony of chaos!

World Two - Woodland World

Seemingly innocent woodland creatures have been warped by Chaostikahn into deadly monsters, even the trees have a wicked streak.



World Three - Ocean World

The inhabitants of the deep rise up at Chaostikahn's command. Hoards of hermit crabs, seals and even penguins have become aquatic assailants.



World Four - Machine World

Mechanoid madness!



World Five - Casino World

Every devious device from the casinos is brought against you. One-armed bandits, playing cards, mounds of gold



coins; even humble chessmen are making their move.

World Six - Cloud World

Even high above the ground Chaostikahn prevails over all manner of flying devices - planes, helicopters, satellites - are on the rampage!



World Seven - Giant World

Seemingly his last stronghold, Chaostikahn has mustered his most powerful forces here - giants walk this world - lots of them!



World Eight - Rainbow World

At last Bub and Bob return home for a well earned rest.....if Chaostikahn doesn't get there first!



Are there more worlds beyond these eight? Only you can find out, and only if you can unlock the secret of the Parasol Stars!!!



LOADING

Insert the Parasol Stars disk into the internal disk drive of your computer and switch it on. The game will then automatically load and run.

The disk must be in the disk drive at all times whilst the game is running.

CONTROLS

This is a one or two player game controlled by joystick only.

To start a one player game press fire on joystick one.

To start a two player game press fire on joystick two.

Whilst either player is playing, the other player can join in at any time by pressing fire on his/her joystick, providing there are sufficient credits available.

The volume of the music can be altered using the + and - keys on the keyboard. The sound effects will always play at the same volume, to change this alter the volume setting on your TV or monitor.

To abort game press ESC whilst the game is paused.

JOYSTICK CONTROLS

LEFT/RIGHT Move Bub (or Bob) left or right

UP Makes Bub jump

FIRE Makes Bub put up his parasol in front of him
FIRE+DOWN Makes Bub put his parasol up above his head

RELEASE FIRE If Bub is carrying anything this will make him throw it.

HELP on the keyboard will pause the game. Press HELP again or FIRE to resume.

STATUS AND SCORING

When Bub or Bob is playing he will have a status display at the top of the screen showing his name, how many lives he has left and his score.

If neither of them are playing then this space will be occupied with the message PRESS FIRE and the number of credits. If there are no credits left then GAME OVER will be displayed. If both Bub and Bob are playing then you will not be able to see how many credits you have until one player dies.

In the centre of the status area is a blank space where the miracle icons will be displayed when you collect them.

Points are scored by collecting objects and by destroying the monsters.



Every food item collected will score between 10 points and 10,000 points. All big food items will score 100,000 points.

To get points for destroying baddies you need to throw monsters against each other when they are paralysed (green or blue). You get 2000 for the first monster you destroy this way, then 4000 then 8000, doubling all the time up to 100,000 if you destroy seven or more monsters with a single throw.

An extra life is awarded after 100,000 points and then after every 1,000,000 points.

As the food you collect becomes more valuable then watch out for the 100 coin - it's only worth 100 points, but it gives you an extra credit!

HOW TO PLAY

To get past each level you have to clear it of all monsters before your time runs out. If it does run out the foul Gaiko will begin its relentless pursuit from which there is no escape!

HOW TO DESTROY THE MONSTERS

To destroy the monsters you first have to paralyse them. This is done by hitting them with your parasol, or for the stronger monsters by throwing objects at them. When a monster is paralysed then it will turn green (if Bub paralysed it) or blue (if paralysed by Bob).

When a monster is paralysed you can destroy it, either by picking it up and throwing it against the wall, or by throwing something else at it.

HOW TO USE THE DRIPS AND DROPS

Most levels have some sort of magic droplets dripping and rolling around them. You can collect these drops on top of your parasol and throw them at the monsters. But best of all, if you collect five small drops on top of your parasol they will merge to give you a mega-drop.

There are four types of mega-drop:

Water Drop - Unleashes a torrential cascade, washing everything before it!

Fire Drop - Forms a deadly field of fire wherever it falls!

Lightening Drop - Shoots an unstoppable bolt of lightning across the world!

Star Drop - Sets off a spiral of deadly spinning stars!



HOW TO KEEP YOUR PARASOL UP

The most important technique to master is attacking monsters from below. If you are standing below a monster then put your parasol up by pressing fire and holding the joystick down. Then jump by quickly moving the joystick up. Your parasol will remain up and you should paralyse the monster. If you jump up with the parasol up above your head then you can keep it there by quickly moving the joystick down whilst still pressing fire.

HOW TO COLLECT OBJECTS

You can collect objects by walking over them or by throwing something over them.

You can often find new objects by throwing something over the ground.

Some objects just give you points, some give you special powers such as:-

Magic shoes - Helps you move up to twice as fast.

Hearts - Gives you bonus food when you finish a level.

Crooks - Like a heart but more!

Power heart - Give you deadly powers for a limited time.

Clock - Stops time for everyone but you.

Diamond ring - Unleashes a deadly glowing star to aid you!

Bomb - Explodes with catastrophic effect!

There are four very special items - the Miracle Icons.

Every time you collect one of these it will appear at the top of the screen when you have collected three you will get a miracle. If you get three correctly then this will open doors for you!!! The most powerful miracle icon is the Parasol Stars!

END OF PLANET

Each planet has seven levels, on the last level of each world there is a special planetary guardian. This cannot be defeated by normal means. Bub and Bob must collect the power flagons to give them temporary special power. If you put your parasol up above your head (down+fire) then you will generate droplets on it which can be thrown at the guardian, or you can continue generating droplets to get a mega-drop.

HINTS AND TIPS

1. Use your parasol to the full, it can be used as a weapon and as a shield.
2. Destroy the most dangerous monsters first, remember the most dangerous is not always the one that moves the fastest!



3. Collect food, find out where food is generated when you throw things across the ground, use these to get credits as you will need them later.
4. Use the Mega-drops, especially the water, to flush out monsters in difficult to reach places.
5. You can jump on lots of things - drops, paralysed monsters and the other player's parasol. Quite often you need to remember this when getting out of a seemingly impossible situation.
6. Watch the demo mode to see how it is done by an expert!
7. There is a way in - somewhere!

PARASOL STARS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

CREDITS

TM & © 1991 TAITO CORP. All Rights Reserved.

Programming by Mick West

Graphics by Don McDermott

Music by Matthew Cannon

© 1992 Ocean Software Limited.

Produced by D.C. Ward.



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.



SCENARIO

Après avoir sauvé les habitants des Rainbow Islands, dans une aventure à faire dresser les cheveux sur la tête, BUB et BOB sont en train de savourer un repos bien mérité. Toutefois leur tranquillité se trouve gêchée lorsque le guerrier va-t-en guerre Chaostikhan libère un sombre groupe de monstres horribles au travers de l'univers.

Leurs parasols magiques à la main (cadeau des insulaires reconnaissants de Rainbow) BUB et BOB doivent détruire les monstres et libérer l'univers. BUB et BOB partent du Monde Arc-en-Ciel (Rainbow) pour reprendre aux monstres sept planètes différentes.



Monde Un - Le Monde de la Musique

BUB et BOB doivent se battre contre des mutants ayant la forme de grands pianos, accordéons, trompettes et autres instruments de musique, dans cette cacophonie du chaos.

Monde Deux - Le Monde des Forêts

Les créatures de Woodland apparemment innocentes ont été enchaînées à des monstres de mort, même les arbres ont de mauvais penchants.



Monde Trois - Le Monde de l'Océan

Les habitants des profondeurs obéissent aux ordres de Chaostikhan. Des hordes de bernard-l'ermite, de phoques et même des pingouins deviennent des assaillants aquatiques.

Monde Quatre - Le Monde des Machines

Folie Mécanoïde!



Monde Cinq - L'Enfer du Jeu

Toutes les formules surnoises des casinos sont dressées contre vous. Les machines à sous, les cartes à jouer, les montagnes de Louis d'or; même les simples jeux d'échecs créent leurs surprises.

Monde Six - Le Monde des Nuages

Même très loin au-dessus de la terre, Chaostikhan a la main mise sur toutes les machines volantes - avions, hélicoptères, satellites - et celles-ci en ont après tout le monde.



Monde Sept - Le Monde des Géants





Apparemment son dernier bastion, Chaostikhan a condensé son plus grand pouvoir ici - les géants marchent ici...et il y en a un tas.

Monde Huit - Le Monde Arc-

en-Ciel

A la fin BUB et BOB retourne à la maison pour un repos bien mérité...si Chaostikhan n'y arrive pas le premier.



Pourrait-il y avoir d'autres mondes après le huitième? Seul vous, pouvez le savoir, et seulement si vous savez découvrir le secret des Parasols Stars.

CHARGEMENT

ATARI ST/CBM AMIGA

Insérez le disque Parasol Stars dans le lecteur interne de votre ordinateur et mettez le sous tension. Le jeu se chargera et démarrera automatiquement.

Le disque doit être continuellement dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

COMMANDES

C'est un jeu à un ou deux joueurs contrôlé uniquement par joystick. Pour démarrer un jeu à un seul joueur vous

devez faire feu sur le joystick un. Pour commencez un jeu à deux joueurs faites feu avec le joystick deux.

Il est possible à tout(e) joueur(-euse) de rejoindre le jeu, lorsque d'autres personnes sont en train de s'amuser, en faisant feu avec leur joystick, à partir du moment où elles ont assez de crédit disponible. Le volume de la musique peut être modifié à l'aide des touches + et - du clavier. Les effets sonores sont toujours émis au même volume; cependant on peut changer leur intensité en modifiant le réglage du son du téléviseur ou du moniteur. Pour abandonner le jeu, appuyez sur ESC lorsque le jeu est arrêté temporairement.

CONTRÔLE DE JOYSTICK

Lorsque BUB ou BOB est en train de jouer il s'affichera un statut en haut de l'écran indiquant son nom, combien de vies il a perdu et son score.

Si aucun des deux ne sont en train de jouer, l'espace sera occupé par le message FAITES FEU et le taux de crédits. S'il n'y a pas de crédit restant, le message GAME OVER (JEU TERMINE) s'affichera. Si BUB et BOB sont en train de jouer alors il ne sera pas possible de



voir le taux de crédit dont vous disposez, avant que l'un de ces deux ne meurt.

Au milieu de la zone des statuts, il existe un espace vierge dans lequel des icônes miracle peuvent être affichées, lorsque vous allez les chercher.

Les scores augmentent par le ramassage d'objets et la destruction de monstres.

Chaque élément de nourriture rapporte entre 10 et 10.000 points. Tous les éléments de nourriture importante rapportent 100.000 points.

Pour ramasser les points de la destruction des vilains, vous devez mettre les monstres les uns contres les autres lorsqu'ils sont paralysés (bleus ou verts). Vous recevez 2000 points pour le premier monstre que vous détruisez de cette manière, ensuite 4000 puis 8000, en doublant à chaque fois jusqu'à 100.000 si vous détruisez sept monstres ou plus d'un seul jet.

Une vie supplémentaire est accordée après 100.000 points et après chaque 1.000.000 de points.

Comme la nourriture ramassée a de plus en plus de valeur, veillez au fait de recevoir 100 points. Bien entendu ce ne sont que 100 points, mais ils vous donnent un

crédit supplémentaire.

Pour passer dans tous les niveaux vous devez les nettoyer de tous les monstres avant que votre temps ne soient révolu. S'il l'est, le Gaicko putréfiant commencera sa poursuite après vous, et il n'y aura aucune chance pour vous d'y échapper.

COMMENT DETUIRE LES MONSTRES

Pour détruire un monstre vous devez avant tout les paralyser. Pas dur, assommez-les avec votre parasol, ou pour les plus forts, en leur jetant dessus tout les objets que vous avez sous la main. Lorsqu'un monstre est paralysé il devient vert (si Bub l'a paralysé) ou bleu (si c'est Bob).

Lorsqu'un monstre est paralysé vous pouvez le détruire, soit en le prenant et en le jetant contre le mur, soit en lui jetant dessus tout ce que vous pouvez lui balancez dans la figure.

Comment utilisez les gouttes et les gouttelettes? La plupart des niveaux du jeu ont, autour d'eux, des genres de gouttes magiques roulantes et dégoulinantes. Vous pouvez amasser ces gouttes sur le dessus de votre parasol et les jeter sur les monstres. Mais le meilleur de tout, est, que si vous récupérez cinq



gouttes sur le haut de votre parasol, alors elle se mélangeront pour vous donner une méga-goutte.

Il y a quatre sortes de méga-goutte:

La goutte d'eau - celle-ci lèche une cascade torrentielle, emportant tout qui se trouve sur son chemin!

La goutte de feu - celle-ci forme un champ de feu mortel, où que ce soit qu'elle tombe!

La goutte d'éclair - celle-ci envoie un coup de foudre qu'on ne peut pas arrêter, à travers le monde entier!

La goutte d'étoile - celle-ci déclenche une spirale d'étoiles tournantes et mortelles!

COMMENT CONSERVER VOTRE PARASOL OUVERT AU DESSUS DE VOUS.

La technique la plus importante à maîtriser, est d'attaquer les monstres par en dessous. Si vous êtes en dessous d'un monstre protégez-vous avec votre parasol en faisant feu et en maintenant le joystick vers le bas.

Votre parasol devra rester ouvert et, ainsi, vous pourrez paralyser le monstre. Si vous sautez, le parasol restant au dessus de votre tête, vous pourrez l'attraper par un mouvement rapide de joystick vers le bas simultané au fait de continuer à tirer.

COMMENT RAMASSER LES OBJETS

Vous pouvez ramasser les objets en marchant dessus,

ou en leur jetant quelque chose dessus. Vous pourrez trouver de nouveaux objets en jetant des trucs au dessus de la terre. Certains objets vous donnent des points, d'autres vous donneront des pouvoirs spéciaux comme:

Chaussures magiques: vous aident à vous déplacer deux fois plus vite.

Cœurs: vous donne des nourritures en plus lorsque vous finissez un niveau.

Houlette: Comme un coeur, mais bien plus!

Coeur de pouvoir: Vous donne des pouvoirs mortels mais pour un temps limité.

Horloge: Arrête le temps, sauf pour vous.

Anneau de diamant: Libère une étoile incandescente et mortelle, pour vous aider.

Bombe: Elle explose avec des effets catastrophiques.

Il y a quatre objets très spéciaux - Les Symboles Miraculeux.

Chaque fois que vous attrapez un de ceux-ci, il apparaîtra en haut de l'écran, lorsque vous en avez pris trois, vous aurez un miracle. Si vous en attrapez trois alors, les portes s'ouvriront devant vous!! Le plus puissant des symboles est l'Etoile du Parasol (Parasol Stars)!

LA FIN DE LA PLANETE

Chaque Planète a sept niveaux, sur le dernier niveau de



chaque monde il y a un gardien planétaire particulier. Il ne peut être détruit par des voies traditionnelles. BUB et BOB doivent aller ramasser les flacons de puissance pour avoir des pouvoirs spéciaux temporaires. Si vous mettez votre parasol au dessus de votre tête (en bas + feu) vous créerez des gouttelettes qui pourront être envoyées sur le gardien, ou vous pourrez continuer à créer des gouttelettes que vous pourrez transformer en méga-goutte.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

1. Utilisez votre parasol au maximum, il peut servir comme arme ou comme bouclier.
2. Détruisez en premier les monstres les plus dangereux, et n'oubliez pas que les monstres les plus dangereux ne sont pas ceux qui bougent le plus vite.
3. Amassez de la nourriture, trouvez d'où celle-ci provient lorsque vous jetez quelque chose sur le sol, et utilisez cela pour obtenir des crédits dont vous aurez besoin plus tard.
4. Utilisez les Méga-gouttes, surtout l'eau, pour virer les monstres qui se trouvent dans des endroits difficiles d'accès.
5. Vous pouvez bondir sur un tas de choses - gouttes, monstres paralysés, les parasols des autres joueurs. Vous devez vous en souvenir très souvent lorsque une

situation vous semble impossible.

6. Regardez la démo, pour voir comment un expert s'en sort.

7. Il y a une possibilité d'accès....quelque part!?

PARASOL STARS™

Ce programme, les représentations graphiques et les illustrations sont propriétés de Ocean Software Ltd et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelques formes que ce soient, sans la permission écrite de Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CE LOGICIEL A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET PRODUIT AUX PLUS HAUTS STANDARDS DE QUALITE. VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et contrôlé au niveau des virus. N'utilisez aucune forme d'utilitaire disques avec un produit OCEAN car il pourrait être altéré et rendre le disque inutilisable.

GENERIQUE

TM & © 1991 Taito Corp. (Tous Droits Réservés.)

Programmé par Mick West

Graphiques de Don McDermott

Musique par Matthew Canon

© 1992 Ocean Software Ltd.



SZENARIUM

Nach der Befreiung der Bewohner der Regenbogeninseln während ihres letzten haarsträubenden Abenteuers genießen BUB und BOB nun einen wohlverdienten Urlaub. Aber ihr Friede wird erschüttert durch den kriegswütigen Kämpfer Chaostikahn, der eine Flut bedrohlicher Monster im ganzen Universum entfesselt.

Mit ihren magischen Parasols (Geschenke der dankbaren Bewohner der Regenbogeninseln) müssen Bub und Bob die Monster besiegen und das Universum befreien. Bub und Bob verlassen die Regenbogenwelt, um sich den Monstern auf sieben völlig verschiedenen Planeten zu stellen:



Welt Eins - Musikwelt

Bub und Bob müssen gegen mutierte Konzertflügel, Akkordeons, Trompeten und andere Musikinstrumente in dieser Kakophonie des Chaos kämpfen!

Welt Zwei - Waldwelt

Scheinbar harmlose Waldtiere sind von Chaostikahn in tödliche Monster verwandelt worden; selbst die Bäume haben bössartige Eigenschaften.



Welt Drei - Meereswelt

Die Bewohner der Tiefen erheben sich auf Chaostikahns Befehl. Horden von Einsiedlerkrabben, Seehunden und sogar Pinguinen sind zu aquatischen Angreifern geworden.

Welt Vier - Maschinenwelt

Mechanisierter Wahnsinn!



Welt Fünf - Kasinowelt

Jeder zwielichtige Kasinobestandteil wird gegen Dich eingesetzt. Spielautomaten ("Einarmige Banditen"), Spielkarten, Berge von Goldmünzen und sogar schlichte Schachfiguren sind im Aufmarsch.



Welt Sechs - Wolkenwelt

Selbst hoch über der Erde herrscht Chaostikahn über alle möglichen Flugobjekte - Flugzeuge, Helikopter, Satelliten toben sich aus!





Welt Sieben - Riesenwelt

Dem Anschein nach seine letzte Festung
- Chaostikahn hat hier seine stärkste
Streitmacht versammelt. Riesen
beschreiten diese Welt - in großer
Anzahl!

Welt Acht - Regenbogenwelt

Endlich können Bub und Bob zu einer
wohlverdienten Erholung
heimkehren....es sei denn, Chaostikahn
wartet bereits auf sie!



Gibt es außer diesen acht Welten noch andere? Nur Du
kannst das herausfinden, und zwar nur, wenn Du das
Geheimnis der Parasol Stars enthüllst!!!

LADEN

ATARI ST/CBM AMIGA

Die Parasol Stars Diskette in das Laufwerk Deines
Computers einlegen und den Computer einschalten. Das
Spiel wird dann automatisch geladen und abgewickelt.

Die Diskette muß sich während des Spiels ständig im
Laufwerk befinden.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für ein oder zwei Spieler, das nur mit
Joysticks gesteuert wird.

Um das Spiel für einen Spieler zu starten, den Feuer-
Knopf am Joystick 1 drücken.

Um das Spiel für zwei Spieler zu starten, den Feuer-
Knopf am Joystick 2 drücken.

Während einer der beiden Spieler spielt, kann der
andere Spieler sich jederzeit durch das Drücken des
Feuer-Knopfes seines Joysticks hinzuschalten, vorausge-
setzt, es sind genügend Krediteinheiten vorhanden.

Die Musikkautstärke wird durch Benutzung der + und -
Tasten auf der Tastatur eingestellt.

Die Geräuscheffekte werden stets in derselben Stärke
wiedergegeben. Eine Änderung der Lautstärke kann
über Deinen Fernseher oder Monitor erfolgen.

Das Spiel kann abgebrochen werden, indem Du ESC
drückst während das Spiel pausiert.

JOYSTICK-STEUERUNGEN

LINKS/RECHTS: Bewegt Bub (oder Bob) nach links oder
rechts.



AUF: Läßt Bub springen.

FEUER: Läßt Bub seinen Parasol öffnen und vor sich halten.

FEUER + AB: Läßt Bub seinen Parasol öffnen und über seinen Kopf halten.

FEUER AUSLASSEN: Falls Bub etwas in der Hand trägt, wird er jetzt damit werfen.

Durch HELP auf der Tastatur wird das Spiel pausiert. Drücke HELP nochmal oder FEUER, um weiterzumachen.

STATUS UND PUNKTWERTUNG

Wenn Bub oder Bob spielt, erscheint eine Statusanzeige oben auf dem Bildschirm, aus der sein Name, die Anzahl der noch verbleibenden Leben und die augenblickliche Punktzahl zu erkennen sind.

Falls keiner von beiden spielt, werden in diesem Feld die Mitteilung PRESS FIRE (FEUER DRÜCKEN) und die Anzahl der Krediteinheiten gezeigt. Wenn keine Krediteinheiten mehr übrig sind, erscheint GAME OVER (ENDE DES SPIELS). Wenn sowohl Bub als auch Bob spielt, kannst Du nicht sehen, wieviele Krediteinheiten Du hast, bis ein Spieler stirbt.

In der Mitte des Statusfeldes ist ein Leerraum, in dem

die Wunderikonen gezeigt werden, wenn Du sie gesammelt hast.

Punkte werden erzielt, indem Du Objekte sammelst und Monster vernichtest.

Jeder gesammelte Nahrungsartikel erzielt zwischen 10 und 10.000 Punkte. Alle großen Nahrungsartikel werden mit 100.000 Punkten bewertet.

Um Punkte für die Vernichtung von Bösewichten zu erhalten, mußt Du die Monster gegeneinander werfen, während sie gelähmt (grün oder blau) sind. Du bekommst 2000 Punkte für das erste Monster, das Du auf diese Weise vernichtest, 4000 für das nächste, dann 8000 und anschließend durch fortlaufende Verdoppelung bis zu 100.000, wenn Du sieben oder noch mehr Monster mit einem einzigen Wurf vernichtest.

Du erhältst ein Leben extra bei 100.000 Punkten und anschließend alle 1.000.000 Punkte.

Während die von Dir gesammelte Nahrung immer wertvoller wird, achte auf die 100-Münze - sie ist zwar nur 100 Punkte wert, gibt Dir jedoch eine zusätzliche Krediteinheit!



SPIELGESCHEHEN

Du kannst eine Ebene nur überwinden, indem Du sie von sämtlichen Monstern befreist, bevor Deine Zeit abgelaufen ist. Sollte Dir die Zeit ausgehen, dann beginnt der widerliche Gaiko mit seiner unerbittlichen Verfolgungsjagd, der Du nicht entkommen kannst!

WIE DIE MONSTER VERNICHTET WERDEN

Um die Monster zu vernichten, mußt Du sie zuerst lähmen. Dazu mußt Du sie mit Deinem Parasol schlagen oder - im Falle der stärkeren Monster - mit Objekten bewerfen. Gelähmte Monster nehmen eine grüne (falls von Bub gelähmt) oder eine blaue (falls von Bob gelähmt) Farbe an.

Wenn ein Monster gelähmt ist, kannst Du es vernichten, indem Du es hochhebst und gegen eine Wand schleuderst oder indem Du es mit einem Gegenstand bewirfst.

WIE DIE TROPFEN BENUTZT WERDEN

Auf den meisten Ebenen befindet sich eine Art von magischen Tröpfchen, die rieseln und herumrollen. Du kannst diese Tropfen auf Deinem Parasol sammeln und auf die Monster schleudern. Am besten sammelst Du jedoch jeweils fünf kleine Tropfen, die sich auf Deinem Parasol zu einem Mega-Tropfen vereinigen.



Es gibt vier Arten von Mega-Tropfen:

Wassertropfen - Entfesselt eine reißende Kaskade, die alles in ihrem Weg fortschwemmt!

Feuertropfen - Verursacht eine todbringende Brandfläche, wo immer er hinfällt!

Blitztropfen - Schießt einen unwiderstehlichen Blitzstrahl über die Welt!

Sterntropfen - Löst eine Spirale tödlich wirbelnder Sterne aus!

WIE DER PARASOL GEÖFFNET BLEIBT

Die wichtigste Fertigkeit, die Du erlernen mußt, ist der Angriff auf Monster von unten. Wenn Du unter einem Monster stehst, öffne Deinen Parasol, indem Du den Feuer-Knopf betätigst und den Joystick nach unten drückst. Spring dann hoch, indem Du den Joystick schnell nach oben drückst. Dein Parasol bleibt geöffnet und wird das Monster lähmen. Wenn Du mit dem Parasol über Deinem Kopf hochspringst, kannst Du den Parasol in dieser Position belassen, indem Du den Joystick schnell nach unten drückst und gleichzeitig den Feuer-Knopf betätigst.

WIE OBJEKTE GESAMMELT WERDEN

Du kannst Objekte sammeln, indem Du auf sie trittst oder etwas über sie wirfst. Oft lassen sich neue Objekte finden, indem Du etwas auf den Boden wirfst. Manche Objekte geben Dir nur Punkte; andere verleihen Dir spezielle Fähigkeiten, wie z.B.:

Magische Schuhe - Verdoppeln Deine Geschwindigkeit.

Herzen - Geben Dir Zusatznahrung, wenn Du eine Ebene bewältigt hast.

Haken - Wie Herzen, aber noch mehr!

Kraftherz - Verleiht Dir für eine begrenzte Zeit tödliche Kräfte.

Uhr - Die Zeit steht für alle still - nur nicht für Dich!

Diamantring - Entfesselt einen tödlichen glühenden Stern zu Deiner Hilfe!

Bombe - Explodiert mit katastrophaler Wirkung!

Es gibt vier ganz besondere Gegenstände - die Wunderikonen. Jedesmal wenn Du eine davon sammelst, erscheint sie oben auf dem Bildschirm. Wenn Du drei gesammelt hast, geschieht Dir ein Wunder. Solltest Du die drei richtigen Ikonen sammeln, so werden Dir Türen geöffnet!!! Die Parasol Stars sind die mächtigsten Wunderikone!

PLANETENENDE



Jeder Planet hat sieben Ebenen und auf der letzten Ebene jeder Welt befindet sich ein ganz besonderer planetarischer Hüter. Er kann nicht auf normale Art und Weise besiegt werden. Bub und Bob müssen Kraftflaschen sammeln, die ihnen vorübergehend außerordentliche Kräfte verleihen. Wenn Du Deinen Parasol über Deinem Kopf öffnest (AB + FEUERN), produzierst Du darauf Tropfen, die auf den Hüter geworfen oder zu einem Mega-Tropfen vereinigt werden können.

HINWEISE UND TIPS

1. Benutze Deinen Parasol so oft wie möglich; er kann als Waffe oder Schutzschild verwendet werden.
2. Vernichte die gefährlichsten Monster zuerst. Denke daran, daß die schnellsten Monster nicht immer die gefährlichsten sind!
3. Sammel Nahrung; finde heraus, wo es Nahrung gibt, wenn Du Gegenstände über den Boden wirfst. Benutze die Nahrung zum Erwerb von Krediteinheiten, die Du später benötigen wirst.
4. Verwende die Mega-Tropfen, insbesondere Wassertropfen, um Monster aus schwer erreichbaren Stellen herauszuspülen.
5. Du kannst auf viele Dinge springen - auf Tropfen, gelähmte Monster und den Parasol des anderen

Spielers. Du wirst Dich oft daran erinnern müssen, wenn Du unmöglich erscheinenden Situationen entkommen willst.

6. Schau Dir den Beispielmodus genau an, um zu sehen wie es ein Experte macht!

7. Es gibt einen Eingang - irgendwo!

PARASOL STARS™

Programmierungscode, graphische Darstellung und Bildmaterial sind das Urheberrecht der Ocean Software Limited und dürfen in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden ohne die schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DIESES SOFTWAREPRODUKT IST SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND GEMÄSS DEN HÖCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN HERGESTELLT WORDEN. BITTE DIE LADEINSTRUKTIONEN MIT SORGFALT LESEN.

Dieses Spiel ist auf Viren überprüft worden.

Bitte kein Diskettenhilfsprogramm für Ocean-Produkte verwenden, weil dadurch die Daten verfälscht werden können, so daß die Diskette unbrauchbar wird.

MITARBEITERVERZEICHNIS

TM & © 1991 TAITO CORP. Alle Rechte vorbehalten.

Programmierung von Mick West

Graphik von Don McDermott

Musik von Matthew Cannon

© 1992 Ocean Software Limited

Produziert von D.C. Ward.

