

Sie steuern einen Neuroflummi, im wahren Sinne des Wortes, stufenweise von Level zu Level. Gegner wie schlüsselklauende Fische, Geister, Staubsauger und Spinnen machen Ihnen das Leben schwer.

- 7 Level mit Super-Scrolling (50 Bilder/sec)
- 3D Perspektive
- Einstellbare Joysticksteuerung



All action fun as you struggle to control a bouncing rubber ball through stage after stage of addictive and frustrating arcade gameplay.

- * Seven levels of superb 50 frames a second scrolling
- * 3D perspective
- * Enemy ghosts, spiders & hoovers amongst endless adversaries
- * Adjustable joystick control



Vous dirigez une balle en caoutchouc d'un niveau à l'autre. Soyez prudents, car vous devez vaincre de nombreux adversaires, que ce soient des aspirateurs, des fantômes, des araignées ou des poissons voleurs de clés!

- 7 niveau avec un super-scrolling (50 images par seconde)
- Perspective en 3D
- Possibilité de régler le joystick



Ti divertirai un sacco tentando di controllare una pallina di gomma che rimbalza attraverso i molteplici livelli di questo gioco arcade altamente impegnativo.

- * sette livelli di 50 superbi fotogrammi al secondo
- * prospettiva tridimensionale
- * fantasmi, ragni nemici e ogni sorta di avversari
- * possibilità di controllo joystick

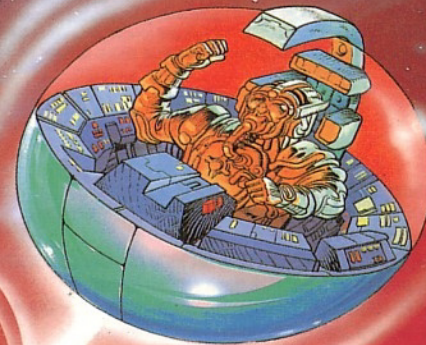


The enclosed tape is copyrighted. It is illegal to copy, reproduce, hire, resell, give away or reduce to machine-readable form any part of the enclosed software for any purpose.

Copyright 1990 by Rainbow Arts Software GmbH

Rainbow Arts

STAR CRASH



Rainbow Arts

Startrash

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Disk in Laufwerk d10: wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

Atari ST: Legen Sie die Disk in Laufwerk A und starten das Programm STARTRASH.TOS durch Doppelklick auf das Programmicon.

C 64 Disk: Geben Sie LOAD "0:"*8,1 ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassette: Spulen sie das Band an den Anfang zurück. Drücken sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Joystickeinstellung:

TOP ORIENTIERT: Drückt amn den Joystick nach vorn, bewegt sich der Ball nach hinten.

LINKE HAND ORIENTIERT: Drückt man den Joystick nach vorn, bewegt sich der Ball nach rechts-hinten.

RECHTE HAND ORIENTIERT: Drückt man den Joystick nach vorn, bewegt sich der Ball nach links-hinten.

Bedienung:

Amiga:

ESC: Game over
F1: Zeitlupe ein
F2: Zeitlupe aus
F3: Ballsound ein/ aus
P: Pause
HELP: Level neu starten

ATARI ST

F1: Zeitlupe ein
F2: Zeitlupe aus
F10: Game over
F3 bis F9: Pause

C64

F1: Pause
F3: Joysticksteuerung umstellen
F8: Spielende
(um das Spiel erneut zu starten, muß bei der Kassettenversion das Band zurückgespult werden)

Ziel des Spiels ist, den Schlüssel der sich irgendwo im Level verbirgt, zur Pyramide zu bringen. Je 1000 Bonuspunkte gibt es ein Extraleben.