

GALAXY '89

ANLEITUNG

LADEN

Atari ST: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie den Reset-Knopf am Computer. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

Amiga: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden.

IBM PC: Schalten Sie Ihren Computer ein und booten Sie das DOS. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk A: und geben Sie: **K S** (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

C-64/128 Kassette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die PLAY-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

C-64/128 Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D " : * " , 8 , 2** (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

Plus/4 Kassette: Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Geben Sie danach am Computer ein: **L O A D** (RETURN). Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie nun die PLAY-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

Plus/4 Diskette: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

SPIELBESCHREIBUNG

Steuerung

Starten Sie das Spiel durch Drücken des Joystick-Knopf. Steuern Sie mit dem Joystick Ihr Raumschiff und vernichten Sie die angreifenden Aliens, von denen einige mehrere Treffer vertragen können. Wenn Sie den Joystick nach Oben oder Unten bewegen, können Sie außerdem diagonal schießen.

Punkteverteilung

| | Alien in der Flotte | Alien beim Angriff |
|--------------|---------------------|--------------------|
| Blauer Alien | 10 | 100 |
| Gelber Alien | 15 | 150 |
| Grüner Alien | 30 | 300 |

Die Vernichtung ganzer einfliegender Geschwader bringt Bonuspunkte.

Wird das eigene Raumschiff durch einen Alien entführt, so ist es möglich, durch Abschuß dieses Aliens ein Doppelraumschiff zu bekommen. Allerdings nur dann, wenn dieser Alien gerade einen Angriff fliegt. Wenn Sie schlecht zielen, können Sie außerdem Ihr eigenes entführtes Raumschiff vernichten, also Vorsicht!

Zwischen den verschiedenen Level gibt es manchmal Bonusrunden. Hier können Sie nach Herzenslust Punkte sammeln, ohne daß Sie getroffen werden können. Wenn Sie alle Gegner in einer Bonusrunde erwischen, gibt es besonders viele Punkte.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

GALAXY '89 (C) 1989 KINGSOFT

AUFGEPASST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054