

HINTS & TIPS

You are the Astroball, and your people are in danger from dark forces who dwell beyond the Evil Forest. You must journey through the forest, braving the dangers that lie within, and collect the magical items that have been hidden by the malevolent powers. There are nineteen different screens to go through, and in each screen you must collect 4 objects by simply touching them. Every time you hit an obstacle your energy decreases, and the words 'Game Over' are gradually spelt out. You will be playing against the clock, and you can freeze the machinery and the clock up to three times per game.

Loading Instructions

To load Astroball type CTRL and ENTER

Pressing 1 starts the game, 2 allows you to practise the highest level you had reached last game, and 3 lets you choose from a selection of different control methods.

Press Up or Down to start the game. CLR will freeze the clock, and DEL will freeze all types of machinery (even the helpful ones).

Programmer Profile

Astroball was designed and programmed by Frederick Akinlawon.



Sie sind der Astrobball und durchstreifen den Wald auf der Suche nach magischen Objekten, die Ihr Volk beschützen werden.

Sie sind der Astrobball, und Ihrem Volk droht Gefahr von den dunklen Mächten jenseits des Bösen Waldes. Sie müssen den Wald mit all seinen Fährnissen durchstreifen und die magischen Objekte finden, die die dunklen Mächte versteckt haben. Sie kommen durch neunzehn verschiedene Bildschirme, und in jedem müssen Sie vier Objekte sammeln, indem Sie sie einfach berühren. Jedesmal, wenn Sie mit einem Hindernis zusammenstoßen, verlieren Sie Energie, und die Worte 'Game Over' werden allmählich ausbuchstabiert. Sie spielen gegen die Uhr, und dreimal pro Spiel können Sie Maschinerie und Uhr einfrieren.

Ladenweisungen

Zum Laden von Astrobball geben Sie CTRL und ENTER ein.

Drücken Sie 1, um das Spiel zu starten; 2 läßt Sie auf der höchsten Stufe, die Sie beim letzten Male erreichten, üben, und 3 läßt Sie eine Reihe verschiedener Steuerungsmethoden wählen.

Drücken Sie Hoch oder Runter, um das Spiel zu starten. CLR friert die Uhr ein, und DEL friert alle Maschinen (auch die nützlichen) ein.

Astrobball wurde von Frederick Akinlawon entworfen und programmiert.





PROGRAMMERS!

Is your software powerful enough for The Power House? Send your games to us and you could join many other successful programmers who have had their work published by The Power House.





POWERHOUSE PUBLISHING LIMITED
204 WORPLE ROAD, LONDON SW20 8PN

All rights reserved. No part of this program may be recorded, duplicated, or transferred in any form onto any media without prior written authorisation from Powerhouse Publishing Limited. Hiring and lending of this product is strictly prohibited.

© POWERHOUSE PUBLISHING LIMITED 1988

