

2. *Left hand-orientated* Directing the joystick-lever away from yourself causes the Neuroball to move to the north-east, i.e. to the right and into the screen.
3. *Right hand-orientated* Directing the joystick-lever away from yourself causes the Neuroball to move to the north-west, i.e. to the left and into the screen.

Operation

Amiga

At the beginning of the game the player will be asked for his name and the joystick-orientation desired.

In addition during the game the following keys work as described below:

- ESC - Game over
- F1 - Slow motion on
- F2 - Slow motion off
- F3 - Ball-sound on/off
- P - Pauses game
- HELP - Level is restarted at the cost of one life

C 64

At the beginning of the game the player will be asked for his name. The game then starts immediately.

In addition during the game the following keys work as described below

- F1 - Pauses game
- F3 - Change joystick-orientation
- F8 - Game over

Ladeanweisungen

Amiga

Amiga 1000-Besitzer müssen die Kickstart-Diskette einlegen. Sobald auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie einfach die Spieldiskette in Laufwerk 0. Folgen sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

C 64 Diskette

Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie

L	O	A	D	:	*	:	8	.	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

 über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

Das Spiel

Um in die nächste Spielstufe zu gelangen, muß man einen Schlüssel zur Pyramide bringen. Für Bonbons, Blubb, den Fisch, und vor allem natürlich für die Formulare gibt es Punkte. Alle anderen Lebewesen sollten möglichst vermieden werden, da man durch sie Leben verlieren kann. Außerdem verliert man einen schon eingesammelten Schlüssel bei Berührung mit Blubb, dem Fisch. Jede volle Tausenderpunktzahl gibt es ein Extraleben. Die besten Punktzahlen werden im Highscore eingetragen und abgespeichert. Deshalb sollte die Diskette nicht schreibgeschützt werden.

Bei dem Spiel Startrash sind drei unterschiedliche Steuerungen möglich. Das heißt, der Joystick kann in drei verschiedene Himmelsrichtungen ausgerichtet werden.

1. *Top-orientiert* Drückt man den Hebel des Joysticks von sich weg, so bewegt sich der Neuroflummi gerade in den Bildschirm hinein (nach Norden). Die anderen Bewegungen sind jeweils entsprechend.

2. *Linke Hand-orientiert* Drückt man den Hebel des Joysticks von sich weg, so bewegt sich der Neuroflummi nach Nord-Osten, d.h. nach rechts und in den Bildschirm hinein.

3. *Rechte Hand-orientiert* Drückt man den Hebel des Joysticks von sich weg, so bewegt sich der Neuroflummi nach Nord-Westen, d.h. nach links und in den Bildschirm hinein.

Bedienung

Amiga

Zu Beginn des Spieles wird der Spieler nach dem Namen und der gewünschten Joystick-einstellung gefragt.

Während des Spieles gilt außerdem folgende Tastenbelegung:

- ESC - Game Over
- F1 - Zeitlupe einschalten
- F2 - Zeitlupe ausschalten
- F3 - Ballsound ein- und ausschalten
- P - Pause; Spiel unbefristet anhalten Help - Level wird neu gestartet und ein Leben abgezogen

C-64

Zu Beginn des Spieles wird der Spieler nach dem Namen gefragt. Danach geht das Spiel sofort los.

Während des Spieles gilt außerdem folgende Tastenbelegung:

- F1 - Pause; Spiel unbefristet anhalten
- F3 - Joysticksteuerung umstellen
- F8 - Game Over

Loading instructions

Amiga

Amiga 1000 owners now have to insert the Kickstart-disk. As soon as the screen shows the icon of the Workbench—disk, simply insert the game-disk in drive df0:. Please follow the instructions on the screen.

C 64 Disk

Please insert the game-disk into your disk-drive, enter

L O A D * 0 : * * . 8 . 1, and press RETURN. Please follow the instructions on the screen.

The game

The aim of the game is to be the best. You have to gather up the documents with your Neuroball. You will be confronted with gigantic platformed towers, serving as dwellings for strange creatures, which can cause you heavy damage or give you increase your score. Sweets, Blubb the fish, and of course most of all the piles of documents will increase your score. All other creatures should be avoided if possible, otherwise you may lose a life or two. You will be sucked in by Hoovers for example, or hunted down by giant Sea-horses, who don't approve Neuroballs at all. Apart from that you'll lose one of the keys you already gathered up, when touching Blubb the fish. The green hollow cubes might prove to be useful, enabling you to beam around within a level. An extra-life will be awarded after every full thousand points scored. The best scores will be entered and saved into the highscore table. So the disk should not be write-protected.

Startrash enables you to use three different steering modes. This means that the joystick can be orientated in three directions.

1. *Top-orientated* Directing the joystick-lever away from yourself causes the Neuroball to move straight into the screen (north). The other movements correspond accordingly.