

# STARTRON



MH 332

Instructions in English  
Instructions domnees en Francais  
Answen sungen werden in Deutsch gegeben

9 780861 616299

"Shows us what vector graphics are all about." **Your Computer**

Reviews of Spectrum version:  
"Astonishing, astounding, phenomenal...well startling,  
doesn't even begin to say it." **Crash**

STARTRON has it all — amazing 3D space action, stunning vector graphics, and high resolution colour.

STARTRON by David Webb



Arcade space battles, 3D flight simulation, and mind-stretching strategy problems — take on these challenges and become ace space duellist STARTRON.

Travel back through time, exploring 81 time zones, testing your reflexes and fighting skills, while using your skill, knowledge and cunning to solve complex puzzles.

STARTRON has it all — amazing 3D space action, stunning vector graphics, and high resolution colour.

Melbourne  
House



Melbourne  
House



C64

**1. INTRODUCTION**  
STARTRON is a multi-dimensional space-time travel simulation requiring reflex skills, analytical powers, stamina and a keen sense of adventure.

The game utilises the most advanced flicker-free vector graphics system ever devised for a Commodore 64 computer. Control can be from either joystick or keyboard.

## 2. LOADING INSTRUCTIONS

- Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
- Press PLAY on the data recorder.
- Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
- This tape is loaded using the 'Pavlova' just loading system. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used in the loading process.

FLASHING BORDER - Loading data  
BLACK BORDER - Searching for data  
WHITE BORDER - Loading error

If the border turns white during loading, fast rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.

Often, loading errors can be reduced by ensuring that your data recorder is as far away from your TV as possible.

In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House at the office nearest to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE

(This notice does not affect your statutory rights)

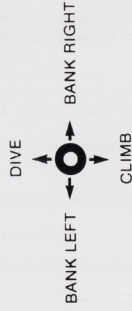
## 3. SCENARIO

The year is 2010 and your name is Starion. Fresh out of Space Academy, you have been selected as their brightest pupil to pilot the world's first timeship, the S.S. Stardate. Your mission to boldly go back in time and correct the devastation wrought in the Space-time continuum by evil aliens from all the other worlds that have achieved time travel before you.

As you progress through the game, your ability as a pilot increases. You are rewarded with promotion through the ranks from Novice to Supreme Commander. If and when you finally reach 'Event Zero' before the beginning of time (event one), then you become the earliest thing to exist and must by default assume the ultimate title of CREATOR of all that follows.

## 4. CONTROLS

At the beginning of the game, you will be asked whether you wish keyboard or joystick control. If you choose joystick control plug your joystick into the rear port on your Commodore 64. The four directions of your joystick control your craft as follows.



FIRE BUTTON - LASER FIRE

In addition the following keys are used:

F1: Accelerate

F7: Decelerate

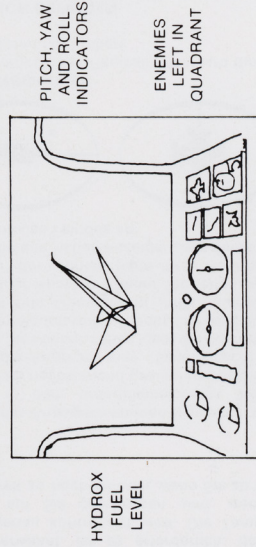
To abort the game press RUN/STOP and RESTORE.

If you are using the keyboard, the four control keys are I, P, Q, and X, for bank right, dive and climb respectively. The space bar is used to fire.

## 5. INSTRUMENT PANEL

The following diagram indicates what you can see on your instrument panel:

OXYGEN LEVEL TEMPERATURE WARNING LIGHT NUMBER OF HULLS LEFT



TEMPERATURE LEVEL RADARS VELOCITY INDICATOR

Each instrument on the panel gives you information about a different part of the spacecraft you are controlling, as follows.

### Oxygen level:

This is used up during the course of the game. There is no means of replenishing your oxygen, and if this reduces to zero, your days of flying are over.

### Temperature warning light:

Should the temperature level go too high, you are in danger of burning out one of your hulls. The flashing light indicates such a situation.

### Hulls left:

Each spacecraft comes equipped with only 5 hulls. Should all of these be damaged by enemy fire or by burning them out, your spacecraft will no longer be operable.

### Hydrox level:

Hydrox is the fuel used by your spacecraft. You will be able to refill each time you dock with a planet.

### Pitch, Yaw and Roll indicators:

These indicators show what effect your commands are having on the spacecraft's movements.

### Temperature level:

As indicated above, the temperature needs to be carefully controlled. Temperature is increased if you are being shot at, if your velocity is too high, or if you fire too rapidly.

### Radars:

These two radar screens show you where your enemies are in three dimensional space. In the example shown below, the left radar screen indicates a 'side view' of your craft. You can see that the enemy is in front and below your craft. The right radar screen shows a 'top view' of your craft. In this radar panel you can see that the enemy is to the right of your craft. The two radar screens in combination pinpoint the enemy's position.



### Velocity indicator:

The spacecraft's velocity is controlled by the F1/F7 control keys.

## 6. WHERE YOU FIND YOURSELF

You and your spacecraft exist in a space-time continuum, which is made up of 81 'time zones'.

Initially, you will find yourself in a 'time grid'. Each time grid is made up of 9 time zones. You will be able to choose the individual time zones by flipping through the date calendar provided.

You cannot progress to another time grid until you have solved all the problems in your current time grid. Once you have done so, you will find yourself in a 'time block', where you will be able to choose one of the remaining eight time grids (thereby giving access to the 72 time zones you have not yet completed).

## 7. THIS IS WHAT YOU HAVE TO DO

Once you have selected a time-zone, your spacecraft will count-down to that part of space-time. Your instrument panel will show you how many enemy ships you need to destroy in that time zone.

As you destroy each enemy ship, the dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. You need to collect his cargo, and this is achieved by flying through the letter in space.

If you fail to fly through the letter in time, the letter will disintegrate and a new alien appear.

Each letter will be automatically stowed in your hold until you have destroyed all aliens in that sector. When you have collected all the letters in that sector, your on-board computer will ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged by the aliens. Once you are satisfied with the nature of the cargo you must find a time warp and fly through it. This will then allow you to choose a time zone to return the cargo to.

Your first task is to fly to the planet and see if the problem is the correct one. The historical problem will be shown and if your cargo is correct it will be automatically ejected and your fuel supplies replenished. You will then have to do battle with the next wave of aliens for more cargo.

If you have chosen the wrong time zone, you will need to fight your way out of that time zone by finding a time warp. Your way out will be blocked by defending aliens. These aliens do not carry cargo, so no letters will appear as you destroy them. Once through the time warp, you will be able to select another time zone and see if the cargo is appropriate to that time zone.

## 8. AFTER YOU COMPLETE 9 TIME GRIDS

Once you have corrected history in all nine zones in the time grid, the time warp will take you to the edge of the time block. You will be given the first letter of each of the nine items of cargo you have successfully collected. In order to prove that you are worthy of inter-grid travel, you will need to unscramble these letters to form a new password! In the same way, having completed all nine time grids in the current block, you must unscramble the initial letters of the nine grid passwords to form the final password.

If you can unscramble this final password, you will have a permit to exit from the space-time continuum. You will have achieved the title of CREATOR.

The Commodore version of Starion was written by Louis Madon, based on the game design created by David Webb. David Webb wrote the Spectrum and Amstrad versions of STARTRON, and is also the author of two books on Spectrum machine language programming published by Melbourne House.

Programming by Louis Madon  
Game design by David Webb  
Line drawing by Dieter Jansen  
Music Neil Brennan

Vector Graphics by David Webb  
C64 Graphics by Greg Holland  
Cover artwork Ian McCausland

Game design copyright © David Webb 1985  
Game program copyright © Beam Software 1985

Published by

**Melbourne House**

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond TW10 6TF

United Kingdom

70 Park Street, South Melbourne 3205,

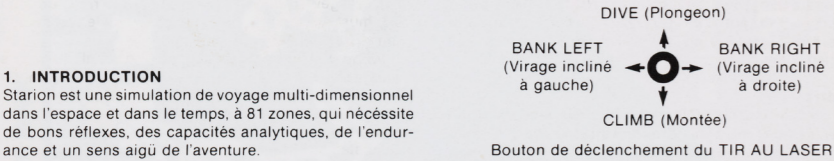
Victoria, Australia.

**WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence, copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd.**

All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.



manche à balai pour contrôler votre vaisseau sont les suivantes:



Le jeu utilise le système de graphisme à vecteurs (sans vibrations) le plus perfectionné qui ait jamais été conçu pour un ordinateur Commodore 64. Les commandes peuvent être activées soit par clavier, soit à l'aide du manche à balai.

### 2. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

a) Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore et assurez vous que tout est bien connecté, et que la cassette est bien rembobinée à la position de départ.

b) Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.

c) Appuyez simultanément les touches PLAY et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement et le programme va être chargé.

d) Cette bande utilise le système de chargement précis 'Pavlova'. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordure vont être utilisés durant le chargement:

- BORDURE CLIGNOTANTE - Données de chargement
- BORDURE NOIRE - Recherche de données
- BORDURE BLANCHE - Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rembobiner la cassette juste un petit peu, et appuyer la touche PLAY pour continuer le chargement.

e) Il est souvent possible de réduire le nombre d'erreurs de chargement en veillant à ce que votre magnétophone soit le plus éloigné possible de votre poste téléviseur.

### 3. SCÉNARIO

Nous sommes en l'an 2100, et vous vous appelez STARION. Tout frais sorti de l'Ecole de l'Espace, vous avez été choisi, vous, le meilleur élève, pour piloter le premier vaisseau spatial temporel du monde, le 'STARDATE'. Votre mission: oser retourner en arrière dans le temps et remédier à la dévastation provoquée dans la continuité de l'espace-temps par les affreuses créatures ennemies des autres mondes qui ont réussi à voyager dans le temps avant vous.

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, vos capacités de pilote s'améliorent. Vous en êtes récompensé en montant en grade, de Novice à Commandant en Chef. Si et quand vous arrivez finalement à 'l'Évènement Zéro' avant le commencement des temps (Évènement Un), vous deviendrez alors la première chose qui ait jamais existé et vous porterez, faute de concurrence, le titre ultime de CREATEUR de tout ce qui survie.

### 4. COMMANDES

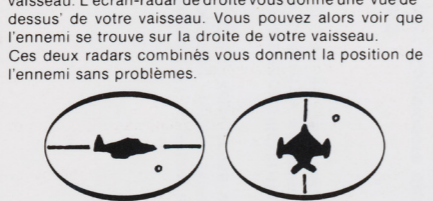
Vous devrez choisir dès le début du jeu, si vous voulez jouer avec le manche à balai ou avec le clavier. Si vous choisissez le manche à balai, veuillez raccorder le branchement au port arrière de votre Commodore 64.

Les 4 commandes dont vous disposez avec votre

manche à balai pour contrôler votre vaisseau sont les suivantes:

**Niveau de Température**  
Comme indiqué plus haut, la température doit être soigneusement contrôlée. La température augmente si on vous tire dessus, si votre vitesse est trop élevée ou si vous tirez trop vite.

**Radars**  
Ces 2 écrans-radars montrent l'emplacement de vos ennemis dans l'espace tri-dimensionnel. Dans l'exemple ci-dessous, l'écran-radar de gauche donne une 'vue latérale' de votre vaisseau. Vous pouvez ainsi voir que l'ennemi se trouve au-dessus et au-dessous de votre vaisseau. L'écran-radar de droite vous donne une 'vue de dessus' de votre vaisseau. Vous pouvez alors voir que l'ennemi se trouve sur la droite de votre vaisseau. Ces deux radars combinés vous donnent la position de l'ennemi sans problèmes.



**Indicateur de Vitesse**  
La vitesse du vaisseau spatial est contrôlée par les touches de commande F1 et F7.

**6. ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ**  
Votre vaisseau et vous-même existez dans une continuité de l'espace temps, constituée de 81 'zones de temps'.

Vous vous trouverez tout d'abord dans une 'grille de temps'. Chacune de ces grilles est constituée de 9 zones de temps. Vous pourrez choisir entre les zones de temps individuelles en feuilletant le calendrier des dates fourni.

Vous ne pouvez pénétrer dans une autre grille de temps tant que vous n'avez pas résolu tous les problèmes de votre grille de temps du moment. Une fois que vous aurez résolu tous vos problèmes, vous vous trouverez alors dans un 'bloc de temps' où vous serez en mesure de choisir l'une des 8 grilles de temps restantes (donnant ainsi accès aux 72 zones de temps que vous n'avez pas encore achevées).

### 7. VOICI CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE

Une fois que vous aurez choisi une zone de temps, votre vaisseau spatial retournera dans cette partie de l'espace-temps. Votre tableau de bord vous indiquera combien de vaisseaux ennemis vous devrez détruire dans cette zone de temps.

Chaque fois que vous détruisez un vaisseau ennemi, la cargaison de l'ennemi tué se matérialisera sous forme d'une lettre alphabétique. Vous devrez prendre possession de cette cargaison, chose que vous ne pourrez faire qu'en volant à travers cette lettre dans l'espace.

En cas d'échec, la lettre se désintègrera et un nouvel ennemi apparaîtra.

Chaque lettre sera automatiquement emmagasinée dans votre cale jusqu'à ce que vous ayez détruit tous les ennemis de ce secteur. Lorsque vous aurez rassemblé toutes les lettres de ce secteur, votre ordinateur de bord vous demandera de débrouiller les lettres afin d'identifier la cargaison d'origine délogée par les ennemis. Cela fait, vous devrez localiser une faille dans le temps et y voler à travers. Ce qui vous permettra de choisir une zone temporelle où renvoyer la cargaison.

Votre première tâche sera de voler jusqu'à la planète et de voir si le problème est le bon. Le problème historique vous sera indiqué et si votre cargaison est correcte, elle sera automatiquement éjectée. Votre plein d'hydrox sera alors effectué. Vous devrez ensuite combattre la nouvelle vague d'ennemis pour plus de cargaison.

Si vous avez sauté dans la mauvaise zone de temps, vous devrez combattre pour en sortir, et trouver une faille dans le temps. Evidemment, des ennemis essaieront de bloquer votre sortie. Ceux-ci ne transportent pas de cargaison, et aucune lettre n'apparaîtra chaque fois que vous détruisez un ennemi. Une fois que vous aurez franchi la faille dans le temps, vous pourrez alors choisir une autre zone de temps, et vérifier si elle correspond à votre cargaison.

### 8. APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ LES 9 GRILLES DE TEMPS

Une fois que vous aurez corrigé l'histoire des 9 zones dans la grille de temps, la faille dans le temps vous transportera au bord du bloc de temps. Vous serez alors gratifié de la première lettre de chacune des 9 cargaisons que vous avez brillamment conquises. Afin de prouver que vous êtes capable et méritant d'effectuer des voyages inter-grilles, vous devrez débrouiller ces lettres et constituer un nouveau mot de passe.

De la même manière, après avoir complété les 9 grilles de temps du bloc du moment, vous devrez débrouiller les mots de passe des 9 grilles de temps, et ce à l'aide de la première lettre de chacun d'eux, afin de pouvoir former le mot de passe final et définitif.

Lorsque vous aurez déchiffré le mot de passe final, vous serez alors libre de quitter la continuité espace-temps. Vous aurez alors conquis le titre de CREATEUR.

La version de STARION pour Commodore a été écrite par Louis Madon, basée sur le jeu conçu et créé par David Webb. David Webb est l'auteur des versions de STARION pour Amstrad et Spectrum. Il est aussi l'auteur de deux livres sur la programmation de langage machine sur Spectrum publié par MELBOURNE HOUSE.

- Réalisation: Programmation Louis Madon, Conception du jeu David Webb, Dessin graphique Dieter Jansen, Musique Neil Brennan
- Graphismes des vecteurs David Webb
- Graphismes C64 Greg Holland
- Illustration de Couverture Ian McCausland
- Droits d'Auteur de la conception du jeu David Webb 1985
- Droits d'Auteur de programme du jeu Beam Software 1985

Publié par **Melbourne House**, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond TW10 6TF, Royaume Uni

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australie

*AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine et sans l'autorisation expresse écrite de la Société MELBOURNE HOUSE PUBLISHERS LTD. Tous les produits de MELBOURNE HOUSE sont vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous pouvez obtenir une copie sur demande.*

### 1. EINFÜHRUNG

STARION ist eine multi-dimensionale Weltraumfahrt-Nachahmung, welche Reflexvermögen, analytisches Denken, Ausdauer und grosse Abenteuerlust erfordert. In dem Spiel wird das flimmerfreie Vector-Graphic-System, das fortschrittlichste, das jemals für einen Commodore 64 Computer erfunden wurde, verwendet. Die Steuerung kann entweder über das Tastenfeld oder den Joystick erfolgen.

### 2. AUFLADE-INSTRUKTIONEN

a) Legen Sie die Kassette in Ihren Commodore Daten-Recorder und stellen Sie sicher, dass er richtig angeschlossen und dass das Band vollständig zurückgespult ist.

b) Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.

c) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf.

d) dieses Band wird unter Verwendung des Pavlova Aufladesystems aufgeladen. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu beschränken. Beim Aufladevorgang werden drei Begrenzungs-Modi verwendet:

- AUFLEUCHTENDE BEGRENZUNGSLINIE - Aufladen der Daten
- SCHWARZE BEGRENZUNGSLINIE - Suchen nach Daten
- WEISSE BEGRENZUNGSLINIE - Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzungslinie während des Aufladens weiss wird, drehen Sie das Band etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortzufahren.

e) Fehler beim Aufladen können reduziert werden, wenn man sicherstellt, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich vom Fernsehgerät entfernt steht.

### 3. SZENARIO

Wir befinden uns im Jahr 2100 und Sie heissen Starion. Sie kommen gerade aus der Weltraum-Akademie, wo Sie als der beste Schüler dazu ausgewählt wurden, das erste Zeitschiff der Welt - das S.S. Stardate - zu führen. Ihre Aufgabe: Sie müssen einfach die Zeit zurückdrehen und die Verwüstungen, welche im Raumzeitalter durch böse Fremdlinge aus anderen Welten, die vor Ihnen Raumfahrten unternahmen, verursacht wurden, wieder in Ordnung bringen.

Je weiter Sie im Spiel vorankommen, umso besser werden Ihre Fähigkeiten als Pilot. Als Belohnung werden Sie vom Rang des Novizen zum Oberbefehlshaber befördert. Falls und wenn Sie schliesslich das 'Ereignis Null' vor dem Beginn der Zeiten (Ereignis Eins) erreichen, dann werden Sie zum ersten Lebewesen, das existiert und müssen nichtsnotwendigerweise den endgültigen Titel des SCHÖPFERS aller nachfolgenden Zeiten übernehmen.

### 4. STEUERUNGEN

Beim Beginn des Spieles werden Sie gefragt, ob Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick steuern wollen. Wenn Sie den Joystick wählen, stecken Sie den Joystick in den hinteren Teil Ihres Commodore 64 ein.

Mit den vier Richtungen Ihres Joystick können Sie Ihr Schiff wie folgt steuern



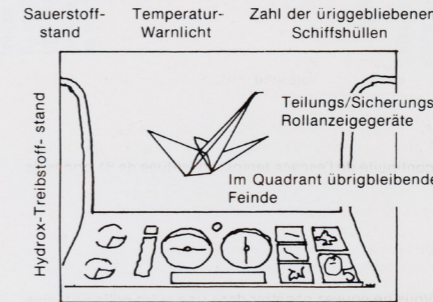
Ausserdem werden die nachstehenden Tasten verwendet:  
F1: Beschleunigen F7: Verlangsamen

Um das Spiel abzubrechen, drücken Sie RUN/STOP und RESTORE.

Wenn Sie die Tastatur verwenden, so sind die vier Steuertasten L, P, Q und X, um nach links in Schräglage zu gehen, nach rechts in Schräglage zu gehen, zum Sturzflug bzw. Aufsteigen. Die Leertaste wird zum Feuern verwendet.

### 5. INSTRUMENTENBRETT

Das nachstehende Diagramm zeigt, was Sie auf Ihrem Instrumentenbrett sehen können:



Temperaturstand Radars Geschwindigkeitsanzeiger

Jedes Gerät auf dem Instrumentenbrett gibt Ihnen Informationen über einen anderen Teil des Raumschiffes, das Sie steuern. Es sind dies die folgenden:

#### Sauerstoffstand

Dieser wird im Laufe des Spiels aufgebraucht. Es gibt keinerlei Möglichkeit, Ihren Sauerstoff aufzufrischen und wenn sich dieser auf Null reduziert, dann sind Ihre Flugtage vorüber.

#### Temperatur-Warnlicht

Sollte die Temperatur zu weit ansteigen, dann laufen Sie Gefahr, einen Ihrer Schiffshüllen auszubrengen. Das flackernde Licht zeigt eine solche Situation an.

#### Hüllen auf der linken Seite

Jedes Raumschiff ist mit nur 5 Hüllen ausgestattet. Sollten sie alle durch feindliche Schüsse oder durch Ausbrennen zerstört werden, so ist Ihr Raumschiff nicht mehr betriebsfähig.

#### Hydrox-Stand:

Hydrox ist der Treibstoff, den Ihr Raumschiff verwendet. Jedes Mal, wenn Sie auf einem Planeten landen, können Sie diesen nachfüllen.

#### Teilungs/Sicherungs/Rollanzeigergeräte

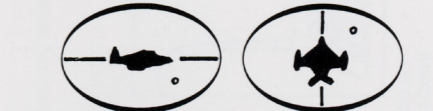
Auf diesen Anzeigergeräten können Sie sehen, welche Auswirkungen Ihre Kommandos auf die Bewegungen des Raumschiffes haben.

### Temperatur-Stand

Wie bereits erwähnt, ist es erforderlich, dass die Temperatur genau kontrolliert wird. Die Temperatur steigt, wenn auf Sie geschossen wird, wenn Ihre Geschwindigkeit zu hoch ist oder wenn Sie zu schnell fliegen.

### Radars

Auf diesen Radar-Anzeigern können Sie sehen, wo sich Ihre Feinde in dem drei-dimensionalen Weltraum befinden. In dem nachstehend gezeigten Beispiel zeigt der linke Radar-Anzeiger eine 'Seitenansicht' Ihres Raumschiffes. Sie können sehen, dass der Feind sich vor und unter Ihrem Raumschiff befindet. Der rechte Radar-Anzeiger zeigt eine 'Obenansicht' Ihres Raumschiffes. Auf diesem Radar-Anzeiger können Sie sehen, dass der Feind sich auf der rechten Seite Ihres Raumschiffes befindet. Die beiden Radar-Anzeiger zusammen zeigen den Standpunkt des Feindes an.



### Geschwindigkeitsanzeiger

Die Geschwindigkeit des Raumschiffes wird durch die F1/F7 Steuertasten kontrolliert.

### 6. WO SICH SICH BEFINDEN

Sie und Ihr Raumschiff befinden sich in einem Raum-Zeit Kontinuum, welches sich aus 81 'Zeitzone' zusammensetzt.

Am Anfang befinden sie sich in einem 'Zeitgitter'. Jedes Zeitgitter setzt sich aus 9 Zeitzone zusammen. Sie werden in der Lage sein, die einzelnen Zeitzone zu wählen, indem Sie den zur Verfügung gestellten Datenkalender durchgehen.

Sie können nicht in ein anderes Zeitgitter gehen bevor Sie nicht alle Probleme in Ihrem derzeitigen Zeitgitter gelöst haben. Wenn dies erfolgt ist, werden Sie sich in einem 'Zeitblock' befinden, wo Sie in der Lage sein werden, eines der acht verbleibenden Zeitgitter zu wählen (wobei Sie Zugang zu den 72 Zeitzone erhalten, welche Sie noch nicht erledigt haben).

### 7. WAS SIE TUN MÜSSEN

Wenn Sie einmal eine Zeitzone gewählt haben wird das Raumschiff zu diesem Teil des Weltraums/der Zeit hinzählen. Ihr Instrumentenbrett wird anzeigen, wie viele feindliche Schiffe Sie in dieser Zeitzone zerstören müssen.

Bei Zerstörung jedes feindlichen Schiffes wird die Fracht des toten Feindes in Form eines Buchstabens aus dem Alphabet sichtbar. Sie müssen diese Fracht einsammeln und können dies erzielen, indem Sie durch jeden Buchstaben im Weltraum hindurchfliegen.

Wenn es Ihnen nicht gelingt, durch den Buchstaben rechtzeitig hindurchzufliegen, so wird sich der Buchstabe auflösen und es erscheint ein neuer Feind.

Jeder Buchstabe wird automatisch in Ihrem Frachtraum gelagert bis Sie alle Feinde in diesem Bezirk zerstört haben. Wenn Sie sämtliche Buchstaben in diesem Bezirk eingesammelt haben, dann wird der Bord-Computer sie auffordern, die Buchstaben zu entwirren, um die ursprüngliche durch die Feinde vertriebene Fracht zu identifizieren. Wenn Sie dann mit der Art der Fracht zufrieden sind, müssen Sie eine Zeitverbiegung finden und durch sie hindurchfliegen. Hierdurch wird es Ihnen ermöglicht, eine Zeitzone zu wählen, in die Sie die Fracht zurückbringen möchten.

Ihre erste Aufgabe ist es, zu dem Planeten zu fliegen und herauszufinden, ob es sich um das richtige Problem

handelt. Die historischen Probleme werden angezeigt und wenn Ihre Fracht die richtige ist, wird sie automatisch ausgeworfen und Ihre Treibstoffvorräte aufgefüllt. Sie müssen dann gegen die nächste Welle von Feinden um weitere Frachten kämpfen.

Wenn Sie die falsche Zeitzone gewählt haben, so müssen Sie sich aus dieser Zeitzone herauskämpfen, indem Sie eine Zeitverbiegung finden. Ihr Ausgang wird durch kämpfende Feinde blockiert. Diese Feinde haben keine Frachten bei sich, es werden deshalb keine Buchstaben in Erscheinung treten, wenn Sie dieselben zerstören. Wenn Sie einmal durch die Zeitverbiegung hindurch sind, können Sie eine andere Zeitzone wählen und herausfinden, ob die Fracht für diese Zeitzone geeignet ist.

### 8. NACHDEM SIE 9 ZEITGITTER VERVOLLSTÄNDIGT HABEN

Wenn Sie die Geschichte in allen neun Zonen im Zeitgitter korrigiert haben, führt die Zeitverbiegung Sie an den Rand des Zeitblocks. Sie erhalten dort den ersten Buchstaben von jedem der neun Fracht-Gegenstände, die Sie mit Erfolg eingesammelt haben. Um zu beweisen, dass die die Inter-Gitter-Reise verdienen, müssen Sie diese Buchstaben entwirren, um ein neues Kennwort zu bilden.

Nachdem Sie alle neun Zeitgitter in Ihrem derzeitigen Block vervollständigt haben, müssen Sie auf dieselbe Art und Weise nur die ursprünglichen Buchstaben der neun Gitter-Kennworte entwirren, um das endgültige Kennwort zu bilden. Wenn Sie dieses endgültige Kennwort entwirren können, so erhalten Sie die Erlaubnis, aus dem Weltraum-Zeit-Kontinuum herauszutreten. Sie haben dann den Titel des SCHÖPFERS

Die Commodore-Version von Starion wurde von Louis Madon geschrieben. Sie basiert auf dem Spielentwurf, der von David Webb geschaffen wurde. David Webb schrieb die Spectrum- und Amstrad-Versionen von STARION; er ist ebenfalls der Autor von zwei Büchern über Spectrum Maschinensprachen-Programmierung, welche von Melbourne House veröffentlicht wurden. Verdienste:

- Programmierung: Louis Madon
- Spielentwurf: David Webb
- Linien-Zeichnung: Dieter Jansen
- Musik: Neil Brennan
- Vector-Graphiken: David Webb
- C64 Graphiken: Greg Holland
- Künstlerische Gestaltung des Einbandes: Ian McCausland
- Spielentwurf Copyright: David Webb 1985
- Spielprogramm Copyright: Beam Software 1985

Herausgegeben von **Melbourne House**, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, TW10 6TF, Vereinigtes Königreich

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australien

*WARNUNG: Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen, Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb, mit Ausnahme der Original-Verpackung, sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten. Alle Produkte von Melbourne House werden vorbehaltlich unserer Verkaufsbedingungen, die auf Wunsch erhältlich sind, verkauft.*