

STARION

1. INTRODUCTION

STARION is a multi-dimensional 243-zone space-time travel simulation requiring reflex skills, analytical powers, stamina and a keen sense of adventure.

The game utilises the most advanced vector graphics system ever developed for a home computer and will run on any Amstrad CPC 464 or 664. Control may be by either the keyboard or joystick.

2. LOADING INSTRUCTIONS

1. Place the cassette in the tape deck and ensure that it is fully rewound.
2. Press the CTRL key and the small ENTER key simultaneously.
3. Press PLAY on the tape deck.
4. The game will now load and run automatically.
5. In the unlikely event of a loading error, please rewind the tape slightly and press play. If errors persist your tape deck may need re-aligning.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the nearest to you of the addresses shown. 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

The main controls for your ship are as follows:

Bank left:	I	Accelerate:	E
Bank right:	P	Decelerate:	Q
Dive:	W	Fire laser:	N
Climb:	C		

In addition the following controls may be useful:			
Target sights on/off:			T
Sound on/off:			S
Hold action/continue:			H
Status report:			R
Abort Game:			ESCAPE

You may also select your own choice of control keys or joystick.

5. THE NATURE OF SPACE-TIME . . .

The space-time continuum is constructed of 3 'time blocks' and each time block is a 3x3 array of 'time grids'. Each time grid is a 3x3 arrangement of time zones. Taking into account the 3 dimensions of space itself, there are thus 243 time zones in 8 dimensions.

Each time zone represents the state of the observable universe during a given year in earth history. The time-travelling aliens have wrought havoc on your past by removing items of historical significance from their correct time zone to one of the eight neighbouring time-zones in the local time grid, by means of their heavily-armed timeships.

6. THIS IS WHAT YOU DO . . .

To save the universe from chaotic collapse you must proceed as follows . . .

Engage and destroy the enemy ship in your time zone by space to space combat. The dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. Collect this letter by coming to a complete halt in its centre. It will be stowed in your hold and attacks will continue until you have destroyed the enemy fleet and collected all the letters.

The on-ship computer will now ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged in time by the enemy. Having done this, you must locate the entrance to a time warp and fly into it. The time-grid will be displayed. Now decide which of the eight neighbouring time zones is the year in which your cargo belongs.

The jump is made and you appear in a new time-zone. Your first task is to land on earth (fly straight into it) and see if your cargo will solve the historical problem. If you have the correct cargo, then it will be ejected, your oxygen and fuel will be replenished and you may do battle with a new breed of enemy for the next item.

If you have jumped to the wrong time zone, then you will still have to destroy enough ships, mines and enemy missiles to liberate sufficient energy to create a new time warp, but no enemy cargo will appear. Only then will you be able to escape, still carrying the same cargo.

Once you have corrected history in all nine zones in the time-grid, the time warp formed after the next battle will take you to one of the eight neighbouring time-grids in the current time-block. You must take the first letter of each of the nine items you have moved and unscramble THESE to form a password, which, when entered into the flight computer will convince it that you are capable of inter-grid time travel.

Having completed all nine time-grids in the current block, you must unscramble the initial letters of the nine grid passwords to form the password for inter-block time travel down the next time warp. At this stage just one third of history has been corrected.

When all three time blocks (and hence all 27 time-grids and all 243 time zones) have been corrected, you will have three inter-block passwords. Take the first

and last letters of each, unscramble them, and you will have the six letter master password which will permit exit from the space-time continuum. You will then yourself become event zero, and have achieved the title of

CREATOR

7. RANKINGS

Your achievements for mankind are rewarded with ascending rank as follows:

ACHIEVEMENTS:	RANK:
None	Novice
One complete time zone	Chronotourist
Line of 3 time zones	Trizoner
One complete time-grid	Grid Master
Line of 3 time grids	Triple Grid Master
One complete time block	Space Admiral
Two complete blocks	Supreme Commander
Three blocks and Event	
Zero	CREATOR

8. INSTRUMENTS

Looking from left to right at your instrument panel, you will see: the speedometer, measuring the magnitude of your velocity. Next, the hull thermometer. This registers higher at high speeds, and the hull is also heated by excessive laser fire.

Next there is a display of the letters in your cargo hold, followed by the essential biplanar scanners, which provide all-round detection.

The first (X-Z) scanner gives a view around you in the horizontal plane in which you are flying. You are in the centre and flying 'up' the screen, so an enemy a long way to your left and behind would be in the bottom-left corner of the display.

The second (Y-Z) scanner lets you know how far above or below you the enemy is, by providing a view around you in the vertical plane, in which you are flying at centre towards the right. Thus an enemy ahead and above would be towards the top-right corner of the scanner.

Enemies are indicated by plus (+) signs, their missiles and mines by dots (.), while everything else is indicated with minus (-) signs. With practice you will become skilful enough to locate anything anywhere in 3-D space just by glancing at the scanners.

Adjacent to the scanners you will see a set of pitch/yaw/roll indicators, and above them a calendar giving the year of the current time-zone. The final two gauges give your fuel (hydrox) and oxygen levels, and below them you will find a display of the remaining hulls on your ship.

Your ship is a multi-hulled vessel, and impacts with mines, rocks and missiles will increase the outer hull temperature. The more potent weapons will destroy a hull completely.

9. PLAYING TIPS

As with most arcade games, your ability to control the S.S. Stardate, your combat skills, and your sense of position will improve with practice.

Rocks, binary rocks and other space debris will not be destroyed by laser fire, so you must avoid them.

As your historical knowledge grows, you will soon be able to take the fastest route around each time-grid, in nine steps, thereby gaining points for conserved fuel and oxygen. You will also gain points for destroying enemy ships, mines and missiles.

10. ABOUT THE AUTHOR

STARION is the result of over nine months of intensive programming by David Webb, a nineteen year-old undergraduate in Mathematics at Exeter College, Oxford. Originally written for the ZX Spectrum, STARION was converted to run on the Amstrad CPC 464 and CPC 664 by the author himself. He is also the author of two books on the ZX Spectrum; 'Supercharge Your Spectrum' and 'Advanced Spectrum Machine Language'.

Enjoy these other great titles from Melbourne House

SOFTWARE

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

"Certain to be the Summer Holiday hit" — DAILY MAIL

SIR LANCELOT

"Very addictive, very playable, very good!" — CRASH

THE HOBBIT

"A most impressive package" — DAILY EXPRESS

MORDON'S QUEST

"Brilliant new follow-up to Classic Adventure"

BOOKS

AMSTRAD GAMES BOOK

"Thirty great games for your Amstrad"

WRITING ADVENTURE GAMES ON THE AMSTRAD

"An indispensable aid for the adventure enthusiast"

Program copyright © David Webb 1985

Cover illustration by Ian McCausland
Cassette duplication by Ablex Audio Video
Production by Cosprint Limited

Published by
Melbourne House
Castle Yard House, Castle Yard,
Richmond TW10 6TF
United Kingdom

70 Park Street, South Melbourne, 3205,
Australia

1. INTRODUCTION

STARION est une simulation de voyage multi-dimensionnel dans l'espace et dans le temps, à 243 zones, qui nécessite de bons réflexes, des capacités analytiques, de l'endurance, et un sens aigu de l'aventure.

Le jeu utilise le système de graphisme à vecteur le plus perfectionné qui ait jamais été mis au point pour un ordinateur individuel et peut se jouer sur tous les Amstrad CPC 464 ou 664. Les commandes peuvent être activées soit par le clavier, soit par un manche à balai.

2. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Placer la cassette dans le magnétophone et s'assurer qu'elle est bien robinée à la position de départ.
2. Appuyer simultanément sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER.
3. Enfoncer la touche PLAY sur le magnétophone.
4. Le jeu va maintenant être chargé et de dérouler automatiquement.
5. Au cas très peu probable où il se produirait une erreur lors du chargement, prière de rebobiner un peu la bande et de réappuyer sur PLAY. Si l'erreur persiste, il se peut que votre magnétophone ait besoin d'être re-réglé.

3. SCENARIO

Nous sommes en l'an 2010 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 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'Événement Zéro" avant le commencement des temps (Événement Un), vous devenez la première chose qui ait jamais existé et vous assumez, faute de concurrence, le titre ultime de CREATEUR de tout ce qui suivra.

4. COMMANDES

Les principales commandes dont vous disposez sur votre vaisseau spatial sont les suivantes:

Virage incliné à droite:	I
Virage incliné à gauche:	P
Plongée:	W
Montée:	C
Accélération:	E
Décélération:	Q
Tir au laser:	N

En outre les commandes suivantes peuvent s'avérer utiles:

Visualisation des cibles — marche/arrêt:	T
Son — Marche/arrêt:	S
Interruption de l'action/continuation:	H
Rapport d'état:	R
Arrêt du jeu:	ESCAPE

Vous pouvez également choisir vous-même vos touches de commande ou votre manche à balai.

5. LA NATURE DE L'ESPACE-TEMPS

La continuité espace-temps est constituée de 3 "blocs de temps" et chaque bloc de temps se compose d'un ensemble de 3x3 "grilles de temps". Chaque grille de temps est à son tour divisée en 3x3 zones de temps. Compte tenu du fait que l'espace est en 3 dimensions, il y a donc 243 zones de temps en 8 dimensions.

Chaque zone de temps représente l'état de l'univers observable pendant une année donnée de l'histoire de la terre. Les éléments étrangers qui se déplacent dans le temps ont provoqué le chaos dans votre passé en ôtant des éléments d'une grande importance historique de leur zone de temps appropriée pour les transposer dans une des huit zones de temps voisines dans la grille de temps locale, au moyen de leurs vaisseaux spatiaux-temporels armés jusqu'aux dents.

6. VOICI CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE . . .

Pour empêcher l'univers de sombrer dans le chaos, voici ce que vous devez faire . . .

Confronter et détruire le vaisseau ennemi dans votre zone de temps au cours d'un combat espace contre espace. La cargaison de l'ennemi tué se matérialisera sous forme d'une lettre alphabétique. Conservez cette lettre en vous cale et les complètement en son centre. Elle sera alors emmagasinée dans votre cale et les attaques se poursuivront jusqu'à ce que vous ayez détruit la flotte de l'ennemi et rassemblé toutes les lettres.

L'ordinateur à bord du vaisseau vous demandera alors de débrouiller les lettres pour identifier la cargaison d'origine délogée dans le temps par l'ennemi. Cela fait, vous devez localiser l'entrée d'une remontée dans le temps et vous y engouffrer. La grille de temps apparaîtra sur l'écran. Maintenant, décidez laquelle des huit zones de temps voisines représente l'année à laquelle appartient votre cargaison.

Vous avez franchi le pas et vous voilà dans une autre zone de temps. Votre première tâche sera d'atterrir sur la terre (volez directement en plein dedans) et de voir si votre cargaison peut résoudre le problème de chronologie. Si vous possédez la bonne cargaison, elle se trouvera éjectée, vous referez le plein d'oxygène et de carburant et vous pourrez batailler un peu avec une nouvelle race d'ennemis pour l'élément suivant.

Si vous avez sauté dans la mauvaise zone de temps, il vous faudra quand même détruire suffisamment de vaisseaux, de mines et de missiles ennemis afin de libérer assez d'énergie pour créer une nouvelle remontée dans le temps, mais aucune cargaison d'ennemi n'apparaîtra. Ce n'est qu'alors que vous pourrez vous échapper, transportant toujours la même cargaison.

Une fois que vous avez corrigé l'histoire dans le neuf zones de la grille de temps, la remontée dans le temps formée après la bataille suivante vous emmènera dans l'une des huit grilles de temps voisines du bloc de temps dans lequel vous êtes. Vous devez prendre la première lettre de chacun des neuf éléments que vous avez bougé et débrouiller CEUX-CI pour former un mot de passe, qui une fois entré dans l'ordinateur de vol, convaincra de dernier que vous êtes capable de voyager à travers les grilles de temps.

Une fois que vous avez terminé les neuf grilles de temps d'un bloc dans lequel vous êtes, vous devez débrouiller les initiales des neuf mots de passe des grilles pour former le mot de passe qui vous permettra de vous déplacer dans le temps à travers les blocs jusqu'à la remontée dans le temps suivante. A ce stade, un tiers seulement de l'histoire a été corrigé.

Lorsque les trois blocs de temps (et donc les 27 grilles de temps et les 243 zones de temps) ont été corrigés, vous aurez trois mots de passe inter-blocs. Prenez la première et la dernière lettre de chaque, débrouillez-les, et vous aurez le mot de passe maître qui vous permet de sortir de la continuité de l'espace-temps. Vous deviendrez alors vous-même l'événement zéro, et serez parvenu au titre de Creator (Createur).

7. GRADES

Les succès que vous remportez pour l'humanité sont récompensés des montées en grade suivantes:

SUCCES	GRADE
Aucun	Novice
Une zone de temps complète	Chronotouriste
Une série de 3 zones de temps complètes	Trizoneur
Une grille complète de temps	Gridmaster (Maître de grille)
Une série de 3 grilles de temps	Triple Gridmaster (Maître de triple grille)
Un bloc de temps complet	Space Admiral (Amiral de l'espace)
Deux blocs de temps complets	Supreme Commander (Commandant en Chef)
Trois blocs et Evénement Zéro	Creator (Createur)

8. INSTRUMENTS

En regardant votre tableau d'instruments de gauche à droite, vous verrez: le compteur de vitesse, qui mesure l'ampleur de votre vitesse. A côté, le thermomètre de coque. Celui-ci indique des températures élevées à des vitesses élevées et la coque chauffe également sous un feu excessif les lasers.

A côté se trouve un affichage des lettres qui se trouvant dans votre cale, puis les indispensables scanners biplans qui permettent une détection totale.

Le premier scanner (XZ) donne une vue autour de vous sur le plan horizontal que suit votre vol. Vous êtes au centre et vous volez vers le haut de l'écran, de sorte qu'un ennemi qui serait loin derrière vous à votre gauche se trouverait dans le coin gauche en bas sur l'écran d'affichage.

Le second scanner (YZ) vous indique à quelle hauteur se trouve l'ennemi au dessus ou au dessous de vous, ce qui vous donne une vue autour de vous selon le plan vertical dans lequel vous volez au centre vers la droite. Ainsi donc un ennemi devant vous et au dessus de vous se trouverait vers le haut du coin droit du scanner.

Les ennemis sont indiqués par des signes plus (+), leurs missiles et leurs mines par des points (.) tandis que tout le reste est indiqué par des signes moins (-). Avec une certaine habitude, vous acquérerez suffisamment d'habileté pour localiser n'importe quoi n'importe où dans un espace en trois dimensions en jetant un simple coup d'oeil aux scanners.

A côté des scanners vous trouverez un ensemble d'indicateurs de tangage/lacet/roulis et au dessus de ces derniers un calendrier indiquant l'année de la zone de temps actuelle. Les deux dernières jauges donnent les niveaux de carburant (hydrox) et d'oxygène et en dessous vous avez un affichage des coques qui restent sur votre vaisseau.

Votre vaisseau est un multi-coques et les impacts de mines, de roches et de missiles font monter la température de la coque externe. Les armes les plus puissantes peuvent détruire complètement la coque du vaisseau.

9. CONSEILS DE JEU

Comme c'est les cas avec la plupart des jeux vidéo, votre aptitude à contrôler le Stardate, votre habileté au combat et votre sens de l'orientation s'améliorent avec la pratique.

Les rochers, les rochers binaires et les autres débris de l'espace ne peuvent être détruits par un tir au laser, vous devez donc les éviter.

Au fur et à mesure que votre connaissance de l'histoire augmente, vous pourrez emprunter l'itinéraire le plus court pour parcourir chaque grille de temps, en neuf étapes, ce qui vous fera gagner des points en économisant le carburant et l'oxygène. Vous gagnerez aussi des points pour les missiles, mines et vaisseaux ennemis détruits.

10. QUELQUES MOTS SUR L'AUTEUR

STARION est le fruit de neuf mois de programmation intensive par David Webb, étudiant en mathématiques de 19 ans à l'Université d'Oxford (Exeter College). Ecrit out d'abord pour le ZX Spectrum, STARION a été adapté pour pouvoir fonctionner sur l'Amstrand CPC 464 ou CPC 664 par l'auteur lui-même. Il est également l'auteur de deux livres sur le ZX Spectrum: "Supercharge your Spectrum", et "Advanced Spectrum Machine Language", publiés par Melbourne House.

Essayez également ces très bon titres de Melbourne House

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (Le poing explosif)

"Sera certainement le succès de l'été" — DAILY MAIL

SIR LANCELOT

"Très accrocheur, très jouable, très bein" — CRASH

Droits d'auteur du programme: David Webb 1985

Illustration de la couverture par Ian McCausland

Reproduction des cassettes par Ablex Audio Video

Production par Cosprint Ltd

Publié chez Melbourne House

Castle House Yard, Castle Yard,

Richmond TW10 6TF

Royaume-Uni

70 Park Street, South Melbourne, 3205,

Australia

1. EINFÜHRUNG

STARION ist eine multi-dimensionale Weltraumfahrt-Nachahmung mit 243 Zonen, welche Reflexvermögen, analytisches Denken, Ausdauer und gross Abenteuerlust erfordert.

In dem Spiel wird das fortschrittlichste Vector-Graphic-System verwendet, das jemals für einen Heimcomputer entwickelt wurde – man kann es auf einem Schneider CPC 464 oder 664 ablaufen lassen. Die Steuerung kann entweder über das Tastenfeld oder den Steuerknüppel erfolgen.

2. AUFLADE-INSTRUKTIONEN

1. Legen Sie die Kassette in das Chassis und stellen Sie sicher, dass diese vollkommen zurückgespult ist.
2. Drücken gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste.
3. Drücken Sie die Taste PLAY auf dem Chassis.
4. Das Spiel lädt sich jetzt auf und läuft dann automatisch ab.
5. In dem unwahrscheinlichen Fall eines Fehlers beim Aufladen spulen Sie das Band bitte etwas zurück und drücken auf PLAY. Wenn häufig Fehler vorkommen ist es vielleicht notwendig, dass Sie Ihr Band neu austrichten.

3. SZENARIOUM

Wir befinden uns im Jahr 2010 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 wegen Nachlässigkeit den end-gültigen Titel des SCHOPFERS aller nachfolgenden Zeiten übernehmen.

4. STEURUNGEN

Die wichtigsten Kontrollen Ihres Schiffes sind die folgenden:

Linke Bank:	I	Beschleunigen:	E
Rechte Bank:	P	Verlangsamen:	Q
Sturzflug:	W	Feuer-Laser:	N
Aufsteig:	C		

Ausserdem könnten die nachstehenden Kontrollen nützlich sein:

Zielsicht an/aus:	T
Ton an/aus:	S
Aktion anhalten/weiterführen:	H
Lagebericht:	R
Abbruch des Spieles:	ESCAPE

Sie können mit den Kontrolltasten oder dem Steuerknüppel ebenfalls Ihre eigene Wahl treffen.

5. DIE NATUR DES RAUMZEITALTERS . . .

Das Raumzeitalter-Kontinuum besteht aus drei 'Zeitblöcken' und jeder Zeitblock ist eine 3x3 Anordnung von 'Zeitgittern'. Jedes Zeitgitter ist eine Anordnung von 3x3 Zeitzonen. Wenn man die 3 Dimensionen des Weltraums selbst in Betracht zieht, gibt es somit 243 Zeitzonen in 8 Dimensionen.

Jede Zeitzone stellt den Zustand des wahrnehmbaren Weltalls während eines angegebenen Jahres in der Geschichte der Erde dar. Die im Weltall herumfahrenden Fremdlinge haben Ihre Vergangenheit in ein Chaos verwandelt, indem sie Ereignisse von historischer Wichtigkeit aus ihrer korrekten Zeitzone herausnahmen und sie in eine der acht angrenzenden Zeitzonen im örtlichen Zeitgitter mittels ihrer stark bewaffneten Zeitschiffe gebracht haben.

6. IHRE AUFGABE IST DIE FOLGENDE . . .

Um das Universum vor einem chaotischen Zusammenbruch zu retten, müssen Sie wie folgt vorgehen: Verickeln Sie die feindlichen Schiffe in Ihrer Zeitzone in einen Kampf von Weltall und zerstören Sie dieselben. Die Fracht des toten Fremdlings zeigt sich in Form eines Buchstabens aus dem Alphabet. Sammeln Sie diesen Buchstaben ein, indem Sie in der Mitte desselben zu einem vollständigen Stillstand kommen. Er wird in Ihrem Speicher verstaut und die Angriffe gehen weiter bis Sie die Flotte des Feindes zerstört und alle Buchstaben eingesammelt haben.

Der Schiffscomputer fordert Sie dann auf, die Buchstaben zu entwirren, um die ursprüngliche Fracht, welche seinerzeit durch den Feind vertrieben wurde, zu identifizieren. Wenn Sie das gemacht haben, müssen Sie den Eingang zu einer Zeitverbiegung finden und in sie hineinfliegen. Das Zeitgitter wird angezeigt. Sie müssen jetzt entscheiden, welche der acht benachbarten Zeit-zonen das Jahr ist, in das Ihre Fracht gehört.

Der Sprung wird durchgeführt und Sie erscheinen in einer neuen Zeitzone. Ihre Aufgabe ist es, auf der Erde zu landen (fliegen Sie direkt auf sie zu) und zu sehen, ob Ihre Fracht das historische Problem löst. Wenn Sie die richtige Fracht haben, so wird die ausgestossen, Ihr Sauerstoff und Ihr Kraftstoff werden aufgefüllt und Sie können mit einer neuen Art von Feiden um den nächsten Posten kämpfen.

Wenn Sie in die falsche Zeitzone gesprungen sind, haben Sie immer noch genügend Schiffe, Minen und feindliche Flugkörper zu zerstören, um genügend Energie für die Schaffung einer neuen Zeitbiegung zu erzeugen, es tritt aber keine feindliche Fracht in Erscheinung. Erst dann ist es Ihnen möglich zu entweichen, während Sie immer noch dieselbe Fracht tragen.

Wenn Sie die Geschichte in allen neun Zonen des Zeitgitters korrigiert haben, dann wird die Zeitbiegung, die sich nach der nächsten Schlacht bildet, Sie in eines der acht angrenzenden Zeitgitter im momentanen Zeitblock führen. Nehmen Sie den ersten Buchstaben jedes der neun Posten, die Sie bewegt haben und entwirren Sie DIESE, um ein Passwort zu bilden, welches, nachdem Sie es in den Flugcomputer eingegeben haben, Sie davon überzeugen wird, dass Sie dazu in der Lage sind, die Zeitfahrt in Ordnung zu bringen.

Wenn Sie alle neun Zeitgitter im derzeitigen Block vervollständigt haben, müssen Sie die ursprünglichen Buchstaben der neun Gitter-Passworte entwirren, um das Passwort zu bilden, welches die Zeitfahrt in die nächste Zeitbiegung hinunter freigibt. In diesem Stadium wurde nur ein Drittel der Geschichte berichtet.

Wenn alle drei Zeitblöcke (und somit alle 27 Zeitgitter und alle 243 Zeit-zonen) berichtet sind, haben Sie drei Passworte. Nehmen Sie von jedem dem ersten und den letzten Buchstaben, entwirren Sie dieselben und Sie erhalten das aus 6 Buchstaben bestehende Leit-Passwort, welches es Ihnen ermöglicht, aus dem Raumzeitalter-Kontinuum zu entweichen. Sie werden denn selbst zum Ereignis Null und haben den Titel des Creator (Schöpfers) erlangt.

7. RANGE

Ihre Leistungen für die Menschheit werden mit folgenden Rängen belohnt:

LEISTUNGEN:	RANG:
Keine	Novize
Eine vollendete Zeitzone	Chronotourist
Linie von 3 Zeit-zonen	Trizoner
Ein vollständiges Zeitgitter	Gridmaster (Gittermeister)
Linie von 3 Zeitgittern	Triple Gridmaster (Dreifacher Gittermeister)
Ein vollständiger Zeitblock	Space Admiral (Weltall-Admiral)
Zwei vollständige Blöcke	Supreme Commander (Oberbefehlshaber)
Eignis Null	Creator (Schöpfer)

8. INSTRUMENTE

Wenn Sie von links nach rechts auf Ihr Instrumentenbrett schauen, sehen Sie: den Geschwindigkeitsmesser, welcher die Grössenordnung Ihrer Geschwindigkeit misst. Daneben befindet sich der Rumpf-Thermometer. Dieser registriert bei hohen Geschwindigkeiten; der Rumpf wird ebenfalls durch überschüssige Laserhitze geheizt.

Daneben befindet sich eine Anzeige mit den Buchstaben in Ihrem Fracht-Laderaum, der die für die Zielauffassung nach allen Seiten erforderlichen Leitungssteuerungen folgen.

Der erste (X-Z) Radar ermöglicht Ihnen einen Blick in Ihre Umgebung in der horizontalen Ebene, in der Sie fliegen. Sie befinden sich in der Mitte und fliegen den Bildschirm hinauf. Ein Feind, der sich weit entfernt, hinter Ihnen auf der linken Seite befindet, wäre also in der unteren linken Ecke der Bildschirmanzeige zu sehen.

Durch den zweiten (Y-Z) Radar wird Ihnen mitgeteilt, wie weit über oder unter Ihnen sich der Feind befindet, indem er Ihnen einen Ausblick in Ihre vertikale Umgebung gibt, in deren Mitte Sie nach rechts fliegen. Ein Feind, der sich also vor und über Ihnen befindet, wäre also in der oberen rechten Ecke des Radars sichtbar.

Die Feinde sind mit (+) Zeichen gekennzeichnet, ihre Geschosse und Minen mit Punkten (.), während alle übrige mit Minus (-) Zeichen gekennzeichnet ist. Bei längerer Praxis werden Sie sich genügend Geschick aneignen, um überhaupt alles im 3-D Raum zu treffen – wenn Sie nur auf die Radare schauen.

Neben den Radars finden Sie einen Satz von Teilungs/Sicherungs/Rollanzeigen und darüber einen Kalender, der das Jahr der derzeitigen Zeitzone angibt. Die beiden letzten Messinstrumente geben Ihnen Ihre Treibstoff - (Hydrox) und Sauerstoffvorräte an und darunter finden Sie eine Anzeige über die verbleibenden Rümpfe auf Ihrem Schiff.

Ihr Schiff besteht aus einer Vielzahl von Rümpfen und Aufschläge durch Minen, Felsen und Geschosse erhöhen die Aussentemperatur des Rumpfes. Durch die stärkeren Waffen wird ein Rumpf vollkommen zerstört.

9. SPIELTIPS

Wie bei den meisten Passagen-Spielen verbessern Sie bei längerer Übung Ihre Fähigkeiten bei der Kontrolle des SS Stardate, Ihre Kampffähigkeiten und Ihren Orientierungssinn.

Felsen, Doppelsterne und anderer Weltraumabfall werden durch Laserstrahlen nicht zerstört – sie müssen dieselben deshalb vermeiden.

Während Sie Ihre historischen Kenntnisse verbessern, werden Sie bald in der Lage sein, den schnellsten Weg um jedes Zeitgitter herum zu finden – in neun Schritten – wodurch Sie Punkte für die Einsparung von Treibstoff und Sauerstoff gewinnen. Sie gewinnen ebenfalls Punkte für die Zerstörung von feindlichen Schiffen, Minen und Geschossen.

10. UBER DEN AUTHOR

STARION ist das Resultat von über neun Monaten intensiver Programmierung durch David Webb, einem neunzehnjährigen Mathematik-Studenten vom Exeter College, Oxford. STARION, das ursprünglich zum Ablauf auf ZX Spectrum durch den Autor selbst geschrieben wurde, wurde so konvertiert, dass es auf Schneider CPC 464 und CPC 664 ablaufen kann. Er ist ebenfalls der Autor von zwei Büchern über das ZX Spectrum "Supercharge your Spectrum" (Überladen Sie Ihr Spektrum) und "Advanced Spectrum Machine Language" (Fortgeschrittene Spieltrum-Maschinensprache).

Geniessen Sie die Lektüre dieser weiteren grossartigen Bücher aus dem Melbourne House.

THE WAY TO THE EXPLODING FIST (Der Weg zue erforschenden Faust)

''Wird ganz sicherlich DER Hit für die Ferienzeit'' — DAILY MAIL
SIR LANCELOT

''Man kann sich unheimlich daran gewöhnen, es lässt sich gut spielen und ist sehr gut'' — CRASH

David Webb 1985 — Spielentwicklung und Programmierung'

Titbild — Ian McCausland

Kassettenvervielfältigung von Ablex Audio Video

Hergestellt von Cosprint Ltd

Melbourne House Ltd

Castle Yard House

Castle Yard

Richmond TW10 6TF

70 Park Street, South Melbourne, 3205,
Australia