STARRAY

INSTRUCTIONS

The story so far ...

1 Since the first time you saw a Star Warrior on some TV space-opera, battling valiantly against the evil Citron and Tauran empires, you have nurtured a dream.... to become a StarRay pilot! Now, you've sailed past the acceptance tests, you've survived the trainer-sims, you've done the dummy runs on the ice planet Charon - at last, you've made it!

2 The first mission is on the planet Gorbaxa. It's a place where the used Kryptium - Energy Cells from the mammoth Star Cruisers are stored. Since one of the surviving robotships from the Kryx Wars dumped unused Kryptium-Cells there 2 years ago, the place has needed a 24 hour guard- the cells are priceless and dangerous. The Watch at Gorbaxa is just your kind of mission.

3 A few months later, you'll be on your way to Sirion. It's a holiday planet where dense impenetrable jungle is growing at such a frenzied rate, it could overgrow the hi-speed rail tracks within hours. Here, your mission is to protect the forest exterminator robots against the vicious wildlife.

4 If you're still alive after that, the next mission is Sharion, where the ozone layer requires your protection. And then...

STARRAY INSTRUCTIONS FOR THE AMIGA

LOADING

0. Disconnect any unnecessary peripherals
1. Switch on youR Amiga, or reset (CTRL-Amiga-Amiga), so that the Hand holding the Workbench disk appears.
2. Ensure the write protect tab on the disk is closed - i.e. make sure you can write to it!
3. Place the StarRay Bootdisk in your drive (df0). Loading will commence

LOGOTRON

THE GAME

To commence game, press FIRE on your joystick, or either mousebutton.
Movement is by either mouse or joystick
Laserfire is by either the joystick's FIRE button or the left mousebutton.
Vaporisers are activated with the right mousebutton. Vaporisers will destroy everything except the StarRay fighter and the installations.

SCREEN LAYOUT

Below the play area, you will find-the Radar Scan. You are the white dot near the centre, the installations you are protecting are the off-white dots on the bottom. When these are perverted by the alien Landers, they become red. Any other objects on the radar are active and hostile.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

Shield Bar, signifying the energy supply to your shielding
Vaporisers Store, indicating how many are left
The Score.

WHAT YOU MUST DO

Your mission is always to protect the **Installations** on the ground. When these have gone, the game is over. Installations are different on each level - energy cells, forest robots, antigravity generators etc.
The most common aliens are the **Landers,** which not only fly around, they shoot at you as well, and land on the installations which they pervert. For example, in the jungles of Sirion, Landers turn the installations into Gun Emplacements. Perverted installations should be attacked.
Some Landers leave a **Bonus Ball** when you shoot them. These should be collected (touch them). The StarRay fighter is enhanced according to the letter on the ball.

A: Improved acceleration
V: Maximum speed is increased
T: You can fire more rapidly
P: Your laser gets greater penetrating power.
C: Continuous fire for 100 shots
I : Invulnerability for 10 seconds
B: Bonus points

If you hang around doing little, the vicious **Blue Hunters** will come for you. If you are good, you get bonus **Air Buses**. Shoot them down and collect the bonus objects.
On your first mission at Gorbaxa, you'll encounter Krellian mother ships. These seem harmless, but when shot they break up into many small UFOs, which chase behind you in your exhaust stream.
There are 7 missions all in all, increasing in difficulty. Look forward to the living crystals, radar interference satellites, the silicon worms, collapsing cave passages, bloodthirsty plants, deadly guided missiles, etc etc...

THE OPTIONS SCREEN

This is activated by pressing any key on the keyboard. This offers you;
RESUME GAME, from exactly where you left it
VIEW GAME SCREEN, enabling screen photos and position analysis
SOUND ON/OFF, Without sound StarRay is 1.8% faster and 23% more difficult
RESTART AT LEVEL, This enables you to start on any of the first 4 levels, but only on level 1 is your energy maximised.
LAST GAME OPTION, Tests have shown that StarRay gives pleasure to certain persons. For these there is the following problem: Those who have to get out of bed early in the morning, must actually stop playing at some time - but how, when their fingers are itching for the High Score? For these we have invented this option. Activate **LAST GAME OPTION**, lose, and nothing works anymore. To continue playing, one must load again - and thus there is time enough to glance at the clock and jump disgusted into bed.

BE SENSIBLE

Please fill in the Registration Card, and handle your disks with care - keep them away from all hazards, such as heat, cold, humidity, dogs, coffee, coke, crumbs, magnetic fields, small and large children, and many more.

TECHNICAL REMARKS

-One FIRE button on the joystick is pretty mean. To prevent wear and tear to your mouse, we suggest the following:
2 joystick buttons - the second (right) one is connected just like the right mouse button, thus between Pin 8 (earth) and Pin 9 of the joystick connector. For reasons of cost, a super joystick is not enclosed, but you could of course build yourself one and vaporise with it. We will try to support this with new games.

TROUBLE SHOOTING

Loading problems?
-try again, exactly according to the instructions
-read your Amiga manual about loading Workbench
-remove strange extra-hardware and try again
-if it still doesn't work, see below
"DISK ERROR" appears
-try again several times
-remove disks, switch off the Amiga and try again
-ask your dealer for help, and try your StarRay on his Amiga
-if the StarRay seems genuinely at fault, exchange it with the dealer or send disks with Registration Card (if not already sent) to Logotron.
StarRay is too difficult
-Watch the radar screen. Listen out for the warning noises. Build a 2-button joystick. Collect bonus balls. Watch the aliens. Practice diligently.
StarRay is too easy
-join the Air Force

We have been working on StarRay for about 10 months. The next game will be quicker - we are now working on the Amiga version of XOR. We hope you enjoy StarRay!

StarRay has been conceived and coded by HIDDEN TREASURES, which comprises Erik von Hesse, Thorsten Meyer, Andreas Voist, Arno Seiler and Nirto K Fischer
Music by N K Fischer, full song © N K Fischer 1988
Artwork by Junior Tomlin
Documentation by Thorsten Meyer

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

PRISM LEISURE CORPORATION

PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

STARRAY

AMIGA

DEUTSCH

STARRAY - Was bisher geschah

Seit du zum ersten Mal die Kämpfe der tapferen Sternenkrieger gegen die blutrünstigen Zitronen und Taurier im Fernsehen sahst, hattest du nur einen Traum... Die Aufnahmetests bestandest du mit Bravour, die harte Ausbildung in den Simulatoren und auf dem unwirtlichen Eisplaneten Charon verging wie im Fluge, und auch die abschließenden Prüfungen hast du gemeistert... Dein Traum ist Wirklichkeit geworden - Du bist ein STARRAY Pilot!! Auch wenn die Zitronen wohl doch nur ein Fernsehmärchen waren - große Aufgaben warten auf dich!

Die erste Mission führt dich auf den Planeten Gorbaxa. Durch die Umsiedlung seiner Bewohner wurde er zum idealen Lagerplatz für die ausgebrannten Kryptium-Energiezellen der gigantischen Sternenkreuzer. Seit vor zwei Jahren ein aus den Kryx-Kriegen übriggebliebener Robotraumer hier auftauchte und seine Akkus aus einer Kryptiumzelle auf lud, muß dieses Lager rund um die Uhr bewacht werden. Schließlich sind diese Zellen ungeheuer wertvoll und nicht ganz ungefährlich... Die richtige Mission für dich!

Einige Monate später wirst du nach Sirion versetzt. Siene überdachten Städte sind beliebte Urlaubsparadiese - und der undurchdringliche Urwald dazwishchen ist die Hölle. Die Schneise für die Schnellbahn (die Mittel für den Weiterbau sind vorerst ausgegangen) wird innerhalb von Stunden überwuchert sein... Wenn du es nicht schaffst, die pflanzenvernichtenden Forstroboter vor Sirion's unfreundlicher Fauna zu schützen.

Hast du auch dies überlebt, kommst du nach Sharlon, um die Ozonbarriere zu sichern. Dann...

STARRAY - So funktioniert's

Hier kannst du lesen, wei man STARRAY startet und bedient. Keine Angst, das schwierigste - Kaufen, Auspacken, Anleitung aufschlagen - hast du ja schon geschafft. Los geht's:

- Wenn dein Amiga schon in Betrieb ist, alle wichtigen Daten abspeichern und dann Reset (CTRL - Amiga - Amiga) drücken
- Wenn er noch aus ist, einschalten (solltest du einen guten alten Amiga 1000 besitzen, Kickstart laden).
- Sobald die Hand mit dem Workbench-Symbol erscheint, die STARRAY-Bootdisk (dies steht auf einer der mitgelieferten Disketten) in das Laufwerk df0: einlegen.
- Wenn nun auf deinem Bildschirm eine Schlidkröte erscheint, kann fast nix mehr schiefgehen. Sollte dir bisher irgendwas unklar sein, so lies bitte nochmal gründlich dein Amiga-Handbuch.
- Automatisch geht es weiter: Musik ertönt (ist sie nicht fetzig?), ein neues Bild erscheint (ist es nicht schön?). Nun gibt es zwei Möglichkeiten. Wenn du weitermachen willst, mußt du die linke Maustaste drücken. Drückst du stattdessen die Rechte, gibt es erst mal Werbung.
- Es geht weiter mit der freundlichen Aufforderung "Insert Datadisk in df0: and press left mousebutton". Dies ist Englisch! Falls du dies nicht verstehst - kein Problem, denn als braver Käufer hast du ja diese Anleitung. Also, nimm jetzt die "Bootdisk" aus dem Laufwerk und steck dafür die "Datadisk" (die andere) hinein. Danach drückst du weider mal die linke Maustaste ; Fertig!
- Vollautomatisch erscheinen nun immer abwechselnd ein Bild mit den Namen der STARRAY-Schöpfer, eine Liste mit hohen Punktzahlen nebst den Initialen der Leute, welche diese Zahlen geschafft haben (auf Neudeutsch "Highscoreliste"), und schließlich eine Demo. Hier kannst du sehen, wie das Spiel so abläuft, na ja, zumindest siehst du einen winzigen Teil der Wunderwelt von STARRAY.
- Dun willst selbst mal spielen? Kein Problem. Drücke eine beliebige Joystick- oder Maustaste (Maus an Anschluß 1, Joystick an Nummer 2), alsbald erscheint im Hintergrund eine leicht blau angelaufene Berglandschaft und davor der Flieger, den du steuern mußt (solltest): ab geht die Post!
- Steuern kannst du mit Joystick oder Maus, geschossen wird mit linker Maus- oder Joysticktaste. Die Vaporizers (schlaue Dinger, die alle sichtbaren Feinde, jedoch nicht dich oder deine Installationen beschädigen) aktivierst du mit der rechten Taste. "Dich lädieren" war natürlich nur so eine Redewendung: STARRAY zu spielen ist völlig ungefährlich.
- Nochmal zum Bildschirm: Unten links wird angezeigt, wieviele Vaporizers du noch auf Lager hast. Der Balken darüber signalisiert den Energievorrat deines Schutzschildes. Rechts neben diesen Dingen steht in großen Ziffern deine Punktzahl, und über diesen ganzen Sachen befindet sich der Radarschirm. Alles, was gerade so herumfliegt oder -steht, wird hier als farbigen Pünktchen angezeigt. Dein Flieger selbst ist der weiße Punkt ziemlich in der Mitte; die anfangs gleichmäßig verteilten orangenen Dinger am unteren Rand sind deine Installationen (heil lassen!); falls sonst noch was zu sehen ist, ist er wahrscheinlich feindlich gesonnen.

Einen wichtigen Trick gibt es noch: Wenn das Telefon klingelt oder sonst was Aufregendes passiert, kannst du einfach irgendeine Taste auf deiner Tastatur drücken. Nun pausiert das Spiel und du kannst später weitermachen. Zu sehen ist jetzt der sogenannte "Options-Screen" (Optionen-Bildschirm), welcher folgende Möglichkeiten bietet:

"Resume game": Das Spiel geht weiter.

"View Game Screen": Wichtig für Bildschirmfotos und Stel lungsanalysen.

"Sound Off/On": Schaltet den Ton aus/wieder an. Ohne Ton ist STARRAY 1.8% schneller und 23% schwieriger.

"Restart at Level": Hiermit kannst du Level überspringen und gleich im Zweiten, Dritten oder Vierten anfangen. Kleiner Haken: Du startest mit weniger Energie.

"Last Game Option": Tests haben ergeben, daß STARRAY bestimmten Personen Spaß macht. Für Diese ergibt sich folgendes Problem: Wer morgens früh aus dem Bett muß, müßte eigentlich irgendwann mall aufhören zu Spielen - aber wie, wenn der Highscore in den Fingern juckt? Dafür erfanden wir diese Option. Einschalten, verlieren und nichts geht mehr. Zum Weiterspielen muß man neu laden - und dabei ist genug Zeit, um auf die Uhr zu gucken und entsetzt ins Bett zu springen.

- Solltest du mit deinem Amiga noch etwas anderes vorhaben, auch kein Problem: Reset (CTRL - Amiga - Amiga) drücken und die Diskette rausnehmen. Aber nur, wenn das Laufwerk aus ist, die entsprechende rote Lampe also nicht leuchtet!! Warum sich der Amiga bei STARRAY so ungern unterbrechen läßt und meist einege Sekunden unbeirrt weitermacht, ist auch uns ein Rätsel.
- Noch Was: Schick uns bitte die Software-Registrierkarte ausgefüllt zurück. Wir würden gerne wissen, was du von STARRAY hältst - und für dich hat es zumindest den Vorteil, daß du kaputtgegangene Disketten jederzeit umtauschen kannst. Auf Datenschutz wird selbstverständlich geachtet. Geh aber trotzdem vorsichtig mit den Disketten um und halte Sie von alles Gefahren fern als da wären Hitze, Kälte, Feuchtigkeit, Hunde, Kaffee und Cola, Kekskrümel, Magnetfelder, kleine und große Kinder und vieles mehr.

STARRAY - Hilfe

Hier wollen wir einiges über den Spielablauf, deine Gegner und die nützlichen Dinge des Spiels verraten.

Die haüfigsten Gegner sind die Robotraumschiffe, kurz Lander gennant. Sie fliegen nicht nur dumm in der Gegend herum, sondern schießen auch auf dich und versuchen zwischendurch, diene Installationen (Energiezellen, Forstroboter, Antigravgeneratoren usw.) kaputtzumachen. Und wenn Die alle weg sind, ist das Spiel vorbei! Lander haben aber auch einen großen Vorteil: wenn du sie kaputtschießt, bleibt manchmal eine Bonuskugel übrig. Wenn du diese einsammelst (berührst) verbessert sich die Ausrüstung deines STARRAY-Fliegers je nach dem Buchstaben in der Kugel.

A: Die Beschleuningung wird besser
V: Die Höchstgeschwindigkeit steigt
T: Du kannst schneller schiessen
P: Dein Laser erhält höhere Durchschlagskraft
C: Für hundert Schüsse hast du Dauerfeuer
I: Du bist für zehn Sekunden unverwundbar
B: Du erhältst Bonuspunkte

Später werden die Lander noch gemeiner: Sie machen deine Installationen nicht einfach kaputt, sondern verwandeln sie in hinterhältige Gegner. Diese solltest du dann abschiessen, wenn's geht!

Wenn du bummelst, kommen die Jäger - blau und gefährlich.

Bist du gut, kommen Bonusairbusse. Schiess sie ab und sammle das Bonusobjekt ein.

Auf Gorbaxa kannst du krellianischen Mutterschiffen begegnen. Die sehen harmlos aus, aber sobald du auf sie schiesst, zerplatzen sie in viele kleine UFOs - und die fliegen immer deinem Abgasstrahl hinterher.

Und all dies passiert schon auf deiner ersten Mission. Insgesamt hast du sieben zu bestehen, selbstverständlich mit wachsender Schwierigkeit. Freu dich auf die seltsamsten Planeten, auf lebende Kristalle und Radar-Störsatelliten, auf hartnäckige Silikonwürmer, einstürzende Hölengänge, blutgierige Pflanzen, tödliche Lenkraketen usw. usw...

Technische Bemerkungen

- STARRAY läuft auf allen Amigas (500, 1000, 2000) mit beliebig vielen Diskettenlaufwerken und Speichererweiterungen. Auch mit anderen Erweiterungen und zukünftigen Amiga-Modellen sollte es keine Probleme geben.
- Ein Feuerknopf am Joystick ist reichlich mager. Wei soll man da die Vaporizers auslösen ohne seine Maus zu erschlagen? Wir haben uns Abhilfe ausgedacht: Zwei verschiedene Joystickknöpfe. Der zweite (rechte) wird genauso angeschlossen wie die rechte Maustaste, also zwischen Pin 8(Masse) und Pin 9 des Joystickanschlusses. Aus Kostengründen liegt kein Superjoystick bei, aber ihr könnt euch ja einen basteln und dann damit vaporizen. Wir geben uns Mühe, dies in Zukunft in möglichst vielen Spielen zu unterstützen.
- Wir haben etwa 10 Monate and STARRAY gearbeitet - und hoffen, daß es in Zukunft etwas schneller geht. Das nächste Projekt ist die Amiga-Version von XOR, und danach sollen weitere tolle Dinge folgen.

Jetzt zum Thema

Troubleshooting oder Was tun, wenn's nicht funktioniert

Sollte irgendwas beim Laden von STARRAY nicht klappen:

- Probier's nochmal, Schritt für Schritt genau nach Anleitung.
- Nimm die Diskette raus, schalte deinen Amiga aus, bau alle seltsamen Zusatzgeräte ab oder schalte sie aus und versuch's nochmal.
- Stelle fest, ob andere Programme laufen. Wenn nicht, ist wohl dein Amiga kaputt.
- Geh zu deinem Händler und erklär die Sache. Wenn dein STARRAY auch auf seinem Amiga nicht läuft und du es erst kürzlich gekauft hast, wird er es hoffentlich umtauschen.
- Wenn alles nicht hilft, schick die kaputte Diskette mit frankiertem Rückumschlag an Logotron. Spätestens jetzt mußt du die Registrierkarte mitschicken.

Solltest du STARRAY zu schwierig finden:

- Immer mit der Ruhe!
- Beachte den Radarschirm. Achte auf Warngeräusche. Bau die einen Zweiknopfjoystick. Sammle Bonuskugeln. Beobachte die Aliens. Und immer fleißig üben!!

Ist dir STARRAY hingegen zu einfach:

- Beschwer dich bei Herbert Wright, dem war's vorher zu schwer.

Viel Vergnügen!!

STARRAY

AMIGA

FRANÇAIS

STARRAY - Introduction

Depuis le moment où vous avez vu pour la première fois un Guerrier des Etoiles dans un quelconque feuilleton de la télévision galaxique, vous ne rêvez que de piloter un vaisseaux spatial StarRay! Et maintenant, vous avez passé les tests éliminatoires, vous avez survécu à l'entraînement, vous avez allez enfin réaliser votre rêve!

Votre première missin est sur la planète Gorbaxa. C'est là que sont stockées les cellules d'energie de Kryptium épuisées des Croiseurs des Étoiles. Depuis que l'un des vaisseaux-robots qui ont suvécu aux guerres Kryx y a abandonné des cellules de Kryptium actives, il a été nécessaire d'avoir des gardes de sécurité sur cette planète 24 heures sur 24 - ces cellules sont d'un prix inestimable et elles sont dangereuses. La Garde de Gorbaxa est une mission qui vous convient très bien.

Dans quelques mois, vous serez sur le chemin de Sirion. C'est une planète de vacances, où une jungle dense et inpénétrable pousse à un rythme si fou qu'elle pourrait couvrir les voies de chemin de fer grande vitesse en quelques heures. Votre mission y est de protéger les robots qui abattent la forêt des dangers que présente cette nature sauvage.

Si vous êtes encore en vie après cela, votre mission suivante est sur Sharlon, où la couche d'ozone a besoin de votre protection. Et puis...

Instructions StarRay pour l'Amiga

CHARGEMENT

1. Mettez l'Amiga sous tension ou à zéro (CTRL-Amiga-Amiga), pour faire disparaître la main qui tient le disque de banc d'atelier.
2. Placez le disque d'amorçage StarRay dans votre unité de disque (df0). Le chagement commence et vous devez maintenant voir la tortur Logotron apparaître sur l'écran, suivie de la chanson Logotron et du titre StarRay.
3. Le titre disparaît environ 30 secondes après, et le clignotant de l'unité de disque s'éteint. Vous puvez alors: (i) soit appuyer sur le bouton gauche de la souris pour continuer, (ii) soit attendre un peu pour voir quelques autres images de Quadralien, qui est un autre jeu Logotron étonnant, avant d'appuyer sur le bouton de souris gauche pour continuer.
4. Lorsque les mots "INTRODUISEZ LE DISQUE DE DONNEES DANS L'UNITÉ 0 ET APPUYEZ SUR LE BOUTON DE SOURIS GAUCHE" apparaisent, enlevez le disque d'amorçage de l'unité et suivez ces instructions.
5. StarRay finit alors de se charger automatiquement et passe au mode démonstration.

LE JEU Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton de tir de votre manche ou sur un bouton de souris. Le déplacement sur l'ecran se fait grâce à la souris ou au manche. Le tir de laser se fait grâce au bouton de tir du manche ou grâce au bouton gauche de souris. Les vaporisateurs sont actionnées par le bouton droit de la souris. Les vaporisateurs détruisent tout, sauf le vaisseau de combat StarRay et les installations.

Agencement de l'e'cran Sous la zone de jeu, vous trouvez: - le radar de balayage. Vous êtes le point blanc près du centre, les installations que vous protégez sont les points blanc sale situés à la partie inférieure. Lorsque ces points sont modifiés par les Landers étrangers, ils deviennent rouges. Tout autre présence décelée par le radar est active et hostile - la barre de bouclier, qui fournit de l'énergie à vos boucliers - la réserve de vaporisateurs, indiquant le nombre de vaporisateurs qui reste - les points gagnés.

Ce que vous devez faire.

Votre mission est toujours de protéger les installations au sol. Lorsque ces installations sont perdues, le jeu est fini. Chaque niveau possède des installations différentes - cellules d'énergie, robots forestiers, générateurs d'anti-gravité, etc. Les étrangers les plus communs sont les Landers; ils ne se contentent pas de voler dans l'air, ils vous tirent aussi dessus et atterrissent sur les installations qu'ils modifient. Par exemple, dans ls jungle de Sirion, les Landers transforment les installations en postes de canonnage. Il est recommandé d'attaquer les installations modifiées. Lorsque vous tirez sur certains Landers, ils laissent une balle derrière eux. Vous devez les prendre (il vous suffit de les toucher) car elles améliorent la perfomance du StarRay selon la lettre qu'elles portent:

A: Amélioration de l'accélération
V: Augmentation de la vitesse maximale
T: Augmentation de la vitesse de tir
P: Plus grande pénétration du laser
C: Tir continu de 100 coups
I: Invulnérabilité pendant 10 secondes
B: Points supplémentaires

Si vous n'êtes pas très actif, les féroces Chasseurs Bleus vous attaqueront. Si vous jouez bien, vous verrez des Autobus Aériens. Tirez-leur dessus et vous pourrez recueillir les objets en prime. Lors de votre première mission à Gorbaxa, vous rencontrerez des vaisseux amiraux Krellian. Ils ont l'air inoffensif, mais lorsque'ils tirent, ils se cassent pour former de nombreux petits OVNI qui vous prennent en chasse, se déplaçant dans vos gaz d'échappement. Il y a 7 missions en tout, de complexité croissante. Vous pouvez vous attendre à des cristaux vivants, des satellites d'interférence radar, des vers Siluicon, des caves qui s'effondrent, des plantes assoiffées de sang, des missiles téléguidés mortels, etc., etc.

L'écran des options.

Il est obtenu en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier. Il vous offre les options suivantes:

- REPRISE DU JEU, au point exact où vous l'avez laissé
- EXAMEN DE L'ECRAN DE JEU, permettant analyse des positions et des images de l'écran
- SON/SILENCE. Sans le son, StarRay est plus rapide par 1,8% et plus difficile par 23%
- RECOMMENCER AU NIVEAU - Vous permet de recommencer à l'un des quatre premiers niveaux mais ce n'est qu'au niveau 1 que vous obtenez le maximum d'énergie.
- OPTION DE DERNIERJEU. Des tests ont montré que certaines personnes aiment tellement jouer à StarRay qu'elles ont le problème suivant: celles qui doivent se lever tôt le matin ne peuvent pas jouer jusqu'à l'aube. Mais comment peuvent-elles s'arrêter lorsqu'elles sont prises par la passion de continuer à marquer des points? C'est à leur intention que nous avons inventé cette option. Activez l'OPTION DE DERNIER JEU et rien ne fonctionne plus. Pour continuer à jouer, il faut charger le jeu une fois de plus, ce qui donne le temps de regarder l'heure et de courir se coucher.

Soyez raisonnable

Veuillez remplir la carte d'enregistrement et traitez vos disques avec soin - protégez-les de tout ce qui peut leur faire du mal: la chaleur, le froid, l'humidité, les chiens, le café, les jus de fruit, les miettes, les champs magnétiques, les enfants grands et petits, etc, etc.

Remarques techniques

- Le fait de n'avoir qu'un seul bouton de TIR, celui du manche, est un peu mesquin. Pour empêcher l'usure de votre souris, nous vous suggérons ce qui suit: 2 boutons de manche - le deuxième (à droite) est raccordé exactement comme le bouton droit de la souris, c'est-à-dire entre la broche 8 (terre) et la broche 9 du connectuer de manche.

Pour des raisons de prix de revient, nous ne fournissons pas de super manche avec StarRay, mais vous pouvez évidemment vous en achetez un pour vaporiser. Nous essayerons de vous le faire amortir avec nouveaux jeux.

Recherche de l'origine des défauts

Problèmes de chargement?

- essayez encore une fois, en suivant exactement les instuctions
- lisez votre manuel Amiga sur le chargement de Workbench
- enlevez les matériels bizarres supplémentaires et essayez de nouveau - si ça ne marche toujours pas, voyez ci-dessous le message "ERREUR DISQUE" apparaît
- essayez de nouveau plusieurs fois
- enlevez les disques, mettez l'Amiga hors tension, essayez encore
- consultez à votre concessionnaire et essayez votre StarRay sur son Amiga
- si le StarRay semble véritablement défectueux, échangez-le chez votre concessionnaire ou envoyez le disque avec sa Carte d'enregistrement (si elle n'a pas déjà été envoyée) à Logotron.

StarRay est trop difficile -
Regardez bien l'écran radar.
Ecoutez bien les signaux d'avertissement.
Construisez un manche à 2 boutons.
Recueillez des points supplémentaires.
Observez les étrangers.
Exercez-vous.
StarRay est trop facile -
Entrez dans l'armée de l'air.

Nous travaillons sur StarRay depuis environ 10 mois. Le prochain jeu sera plus rapide - nous travaillons maintenant à la version Amiga de XOR. Nous espérons que StarRay vous plaira!

StarRay a été conçu et codé par HIDDEN TREASURES, dont les membres sont Erik von Hesse, Thorsten Meyer, Andreas Voist, Arno Seiler et Nirto K Fischer.

Musique de N K Fischer, chanson complète copyright N K Fischer 1988 Maquettes de Junior Tomlin Documentation par Thorsten Meyer. Logotron Ltd. et Hidden Treasures ont le copyright de tout le logiciel, la documentation et les maquettes.

Tous droits réservés.
Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout moyen.
Ce logiciel est vendu avec la condition qu'il ne sera pas loué ou revendu sans la permission expresse de Logotron Ltd.

STARRAY

NOTES for COMMODORE 64/128

Please consult Amiga instructions for The Story so Far and overall Gameplay

LOADING
COMMODORE 64/128
from **disk**:

Ensure a C128 is in C64 mode if you are using one. Place the disk in the drive and type LOAD"*",8,1. The game will commence loading. DO NOT remove the disk while the red drive light is still on.

from **cassette**:

Ensure a C128 is in C64 mode if you are using one. Ensure the tape is fully rewound, hold down the SHIFT key and cautiously sneak up on the RUN STOP key and tap it. You should now be prompted to press PLAY on the tape deck, do so.

The game will load past the hi res screens (part of the loader) and go straight into the High Score Screen. Game starts by pressing FIRE on joystick.

GAME & CONTROL VARIATIONS FROM AMIGA
COMMODORE 64/128

Control is by **joystick** only, in PORT 2. Press FIRE to commence game.
Vaporizers activated by SPACE BAR.
Options Screen is activated by F7.
Space Buses are not included on the CBM 64/128 version of StarRay. The player will find that some of his shield energy will be supplemented at the completion of each level. Perverted installations will also appear on your radar scanner as small white dots (not red as on the Amiga instructions).

CONVERSION CREDITS
COMMODORE 64/128

Conversion by PSYCODELIC SOFTWARE DEVELOPMENTS which comprises JAMES B MACDONALD and JAMES KERR © PSYCODELIC SOFTWARE DEVELOPMENTS 1988.

StarRay game and documentation © HIDDEN TREASURES/LOGOTRON LTD 1988

STARRAY

NOTES for ATARI ST

Please consult Amiga instructions for The Story so Far and overall Gameplay.

LOADING
ATARI ST

1. Turn off the computer and disconnect all peripherals except monitor and joystick (and, if you have it, ST Replay).
2. Place the disk in drive A and switch on.
3. StarRay will now autoboot and enter demo mode.

Note: leave write-protect tab closed if you wish to save high scores.

GAME & CONTROL VARIATIONS FROM AMIGA
ATARI ST

Control is by Joystick or Keyboard.

Keyboard Control

Movement by Cursor (Arrow) Keys.
FIRE Alternate or Right Mouse Button.
Vaporisers Caps Lock or Left Mouse Button.

Special Functions

F2 Music on/off.
F3 Sound FX on/off.
F4 Switches between 50Hz and 60Hz. Note: StarRay defaults to operating at monitor frequency 60Hz, but some televisions may require 50Hz-do not adjust your set, just toggle with F4.

StarRay Sampled Song will play on Atari 1040 STs only. If you own an ST Replay cartridge, then: R channels song through ST Replay, M channels song through Monitor.

CONVERSION CREDITS
ATARI ST

Coding STEVE BAK
Graphics PETE LYON
Music and Sound FX DAVID WHITTAKER
Conversion © Steve Bak and Pete Lyon 1988
Original title song © N K Fischer 1988

PC and compatibles

From the MS-DOS prompt, type the word "starray" without the quote marks, and press RETURN. You will be required to type a word from The Story So Far.