



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

<http://www.replacementdocs.com>

Instructions



LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST AND COMMODORE AMIGA

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the "Starblaze" disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

THE TRIALS

The Tribal Elders of the planet Tarnin gathered in the Great Hall to watch the ritual testing of their young warriors. As they waited, an image of their founding Great Elder appeared on the viewing screen and beckoned for the first young warrior to step forward. All eyes turned to the young Tarninian as he stepped into the sleek Navao-Sim craft in front of the giant viewing screen. The image of the Great Elder disappeared to be replaced by the view from within the Navao-Sim cockpit. The young Tarninians pored over the joystick as all eyes turned to the screen. A multitude of Kragion craft appeared in the distance. The trials had begun.

YOUR TASK

Destroy the continuous onslaught of Kragion craft through five scenes of intergalactic hell. You start at the edge of the galaxy and probe deeper into Kragion territory as you find their solar system and then their home planet. Beyond this you will find the Kragion mothership and within this lies the Cosmic Head, source of the Kragion invasion. The Cosmic Head is powerful - you will be good enough to take it!

THE STATUS DISPLAY

At the bottom of the screen you will see the status display - to the left is your energy indicator which is red. If your energy runs out your ship will explode and the Navao Sim will shut down - you will have failed! To the right is your shield indicator which is green. Shields can be activated for a few seconds protection but some shield power will be depleted. In the centre of the display you will see two radar systems - the left radar is the "scan" from behind your ship and the right radar is the "scan" from above your ship. Take a look at the diagram in the attract sequence for a closer look as to how these radar operate. Finally, between the radars is your smart bomb display.

THE CONTROLS

Use a joystick to control your craft and fire at the Kragion invasion fleets. Press the Space bar to activate your shield for a few seconds. Press the RETURN key to use a smart bomb.

ST/AMIGA
ABORT GAME PAUSE MUSIC ON/OFF
ESC P M

THE PICK-UPS

There are three types of Pick-Up Pods that will fall across the screen. These are designed to help you and will give you extra energy, shield power or smart bombs. Study the Pick-Up sequence in the attract mode at the beginning of the game so that you can recognise their markings.

français

LES EPREUVES

Les Aînés Tribaux de la planète Tarnin se réunirent dans le Grand Couloir pour assister aux épreuves rituelles des jeunes guerriers. Alors qu'ils attendaient une image de leur fondateur Grand Aîné apparut sur l'écran et fit signe au premier jeune guerrier de s'avancer. Tous les yeux se tournèrent vers le jeune Tarninien qui s'avancera dans le vaisseau luisant Navao-Sim placé devant l'écran géant. L'image du Grand Aîné disparut pour être remplacée par une vue intérieure du cockpit du Navao Sim. Les paties des jeunes Tarninians suivaient sur le joystick tandis que tous regardaient l'écran. Une multitude de vaisseaux Kragion apparut à l'écran. Les épreuves avaient commencé.

VOTRE DEVOIR

Détruisez les attaques continues de vaisseaux Kragion dans cinq scénarios d'enfer intergalactique. Commencez au bord de la galaxie et fouillez encore plus dans le territoire Kragion pour trouver leur système solaire et leur planète natale. Au-delà, vous trouverez le vaisseau-mère Kragion dans lequel se trouve la Tête Cosmique, origine de l'invasion Kragion. La Tête Cosmique est très puissante. Pouvez-vous la saisir?

L'AFFICHAGE DE STATUT

Au bas de l'écran, l'affichage du statut apparaît. A gauche se trouve votre indicateur d'énergie en rouge. Si vous tombez à court d'énergie, votre vaisseau explose et le Navao Sim se ferme; vous avez été perdu! A droite se trouve votre indicateur de bouclier en vert. Le bouclier peut être activé pour une protection de quelques secondes mais la puissance du bouclier diminuera. Au centre de l'affichage, vous pouvez voir deux systèmes de radar: celui de gauche représente la sonde qui se trouve à l'arrière de votre vaisseau et celui de droite la sonde au-dessus de votre vaisseau. Regardez le diagramme dans la séquence de démonstration pour observer le fonctionnement de ces radars. Enfin, entre les radars se trouve votre bombe intelligente.

LES COMMANDES

Utilisez un joystick pour contrôler le vaisseau et pour tirer sur les flottes d'invasion Kragion. Appuyez sur la barre d'espace pour activer vos boucliers pendant quelques secondes. Appuyez ensuite sur la touche RETURN pour jeter la bombe intelligente.

ST/AMIGA
INTERROMPRE JEU PAUSE MUSIQUE
ESC P M

NACELLES DE RAMASSAGE

Il y a trois types de nacelles de ramassage sur l'écran. Elles ont été conçues pour vous aider et vous apporter plus d'énergie, de puissance de boucliers ou de bombes intelligentes. Examinez la séquence Pick-up dans le mode de démonstration au début du jeu pour savoir les reconnaître.

Deutsch

DIE MUTPROBEN

Die Stammesältesten des Planeten Tarnin haben sich im Großen Saal zum Ritual der "Probe des Jungen Kämpfers" versammelt. Während sie warteten, bis die Jeremie begonnen, erschien ein Holo-Bild des Gründers auf dem Monitor, der den ersten Kandidaten aufzurufen, nach vorn zu treten. Aller Augen wendeten sich dem jugendlichen Tarninier zu, der Anstalten machte, in das schimmernde Navao-Sim-Fahrzeug einzusteigen, hinter dem sich der gigantische Monitor erhob. Dabei verschwand das Bild des Gründervaters und stattdessen erschien die Sicht, wie sie sich aus dem Inneren des Navao-Sim Cockpits darstellt. Schweißperlen zeichnen sich auf dem Antlitz des jungen Tarniniers ab, der den Steuerknüppel umfaßt. In der Entfernung sehen man bereits die ersten Angriffswellen der Kragionischen Raumschiffe auftauchen. Die Mutprobe hat ernsthaft begonnen.

DIE AUFGABE

Es gilt, die unablässigen Angriffe der Kragionischen Kampf-Raumschiffe durch fünf Szenen intergalaktischer Hölle zurückzuschlagen. Man beginnt am Ende der Galaxis und wendet weiter und weiter in das Territorium der Kragioner ein, bis man ihr ureigenes Sonnensystem und ihren Heimatplaneten erreicht. Schließlich steht man auf der Kragionischen Mutterschiff, behälter des Kosmischen Hauptes - Quelle der Kragionischen Invasion. Dieses Haupt ist über alle Maßen mächtig. Werden Sie dieser Herausforderung gewachsen sein?

DIE STATUS-ANZEIGE

Im unteren Bereich des Bildschirms erkennen Sie die Status-Anzeige. Links befindet sich die Energieanzeige (rot). Wenn die Energie erschöpft ist, explodiert das Schiff und das Navao-Sim versagt seinen Dienst. Sie haben Ihre Probe nicht bestanden! Rechts erkennen Sie die Schildanzeige (grün). Durch Aktivieren eines Schilds schützen Sie sich ein paar Sekunden lang, doch geht dabei wertvolle Energie verloren. Im Zentrum der Anzeige sind zwei Radarsysteme. Das Bild links zeigt das Ergebnis eines Scan von hinten, das Bild rechts ist eine Scanaufzeichnung von oben/dahinter des Schiffs. Das Diagramm in der "ATTRACT SEQUENCE" wird Ihnen bei der Interpretation der Radarsysteme helfen. Zwischen den Radarbildschirmen sehen Sie die Smart Bomben.

DIE STEUERUNG

Der Joystick dient sowohl zum Steuern des Raumschiffs als auch zum Beschleichen der Kragionischen Invasionen. Durch Aktivieren des Schilds ist die Leertaste zu drücken. RETURN dient zum Auslösen einer Bombe.

ST/AMIGA
SPIELABBRUCH PAUSE MUSIK EIN/AUS
ESC P M

VORRATSKAPSELN

Es gibt drei Arten von Vorratskapseln, die über den Bildschirm rollen und die für Sie sehr nützlich sind, da sie zusätzliche Energie, Schildkraft und Bomben bereitstellen. Studieren Sie die "Pick-Up" Sequenz im ATTRACT-MODUS zu Beginn des Spiels, damit Sie die Markierungen kennenlernen.