

## Loading Instructions

GB

### PC version

Boot MSdos and insert the Starquake disc in the default drive. Type QUAKE followed by Enter to load the game.

### ST version

Insert the Starquake disc into Drive A and reset the machine. The game will auto boot.

## The Game

A black hole has appeared at the edge of the galaxy and belched forth a new planet. However the planet's core is unstable and will implode, destroying the whole galaxy unless it can be re-stabilised. You control BLOB, the Bio-Logically Operated Being, who has been chosen to rebuild the planet's core. You start the game next to your crashed ship.

At the top of the screen is the status display which details (from left to right) your score, lives left, battery level, supply of bridging units, ammunition level and objects carried. Below this display is your view of the planet's surface.

Using the control keys detailed below you can move left and right and rise up on bridging units which enable you to reach ledges and cross gaps. However these units dissolve into nothing after a few seconds. You can also pick up useful objects as you move around (see below).

Beneath the surface of the planet you will find docking posts. Many contain hoverpads which enable you to fly through the caverns quickly. However you will not be able to pick up objects while flying around, so you will have to deposit the hoverpad in a vacant docking post then go back in search of the objects.

Your task is to search out the planet's core which is located at the centre of the underground complex. Here you will discover which nine objects you will need to collect to re-stabilise the core. Go in search of these, then bring them back to the core where they will be taken from you.

You can only carry four objects at once. If you pick up a fifth the first object you picked up will be dropped. You can trade one object for another at any of the Cheops pyramids, but you will need the Access card to get inside.

There are 15 teleporters located around the planet. When you enter one of these its five-letter codeword will be displayed. Make a note of these codewords as you can teleport from one machine to the other by entering the codeword for the particular teleporter.

## Game Controls

Note: PC owners will discover that many other keys will control Blob. Simply use those which are the most comfortable to use.

| Keyboard | Joystick | Result                                    |
|----------|----------|-------------------------------------------|
| Z        | Left     | Move left                                 |
| X        | Right    | Move right                                |
| J        | Down     | Move down (Hoverpad) or lay bridging unit |
| I        | Up       | Move up (Hoverpad) or pick up an object   |
| Spacebar | Fire     | Fire energy bolt                          |

[Note: The joystick plugs into Port 1 on the Atari ST.]

Pause the game: Press F1. Restart with any joystick action or movement key.

Abort the game: Press ESC twice.

Display high scores: Press H from the title screen. The ST version includes a demo mode which commences after a short time, or can be activated by pressing D.

## Hints

- There are a few secret passages to make it easier to solve the game.
- Smash through crash traps from a great height to access new areas.
- Collect the Access card to get through security doors and into the Cheops pyramids.
- Trade items in your inventory for more useful ones at any of the pyramids.
- Collect joysticks for extra lives, and other objects to build up your supplies of bridging units, battery level and stock of ammunition.
- Draw a map to help you navigate round the caverns – this is better than trying to memorise all 512 screens!

## Credits

Game design: Steve Crow

Programming (PC version): Nick Strange

Programming (ST version): Sandy Marchant and Dave Collins

ST graphics: Dave McLachlan

ST music and sound effects: Musicon Design

## If you have any problems...

Should you experience any loading problems with the disc, return the complete package to Mandarin, explaining the problem you experienced and we will send you an immediate replacement. The address:

Mandarin Software, Europa House,  
Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP.

**So wird das Spiel geladen:****PC-Version**

Starten Sie MSdos und legen Sie die Starquake-Diskette in das Hauptlaufwerk ein. Um das Spiel zu laden, geben Sie QUAKE ein und drücken Sie auf Enter.

**ST-Version**

Legen Sie die Starquake-Diskette ein und schalten Sie den Rechner an. Um das Spiel zu laden, klicken Sie das Quake-Symbol zweimal an.

**Das Spiel**

Ein Schwarzes Loch ist am Rande der Galaxis erschienen und hat einen neuen Planeten hervorgespielen. Der Kern des Planeten ist jedoch instabil und wird implodieren, wodurch die ganze Galaxis zerstört wird, wenn er nicht restabilisiert werden kann. Sie steuern BLOB (das Biologisch Gesteuerte Wesen) das zum Wiederaufbau des Planetenkerns ausgewählt worden ist. Sie beginnen das Spiel neben Ihrem demolierten Schiffe.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Statuszeile, die (von links nach rechts) Ihren Spielstand, übrigbleibende Leben, Batterienstand, Vorrat an Brückeneinheiten, Munitionsstand und getragene Gegenstände anzeigt. Unter dieser Zeile befindet sich Ihre Aussicht der Oberfläche des Planeten.

Wenn Sie die unten detaillierten Regelanleitungen benutzen, können Sie sich links und rechts bewegen und sich auf Brückeneinheiten aufheben, die es Ihnen ermöglichen, Leisten und Querspalten zu erreichen. Diese Einheiten lösen jedoch nach einigen Sekunden in nichts. Sie können auch nützliche Gegenstände auffangen, wie Sie sich herumbewegen (Siehe unten).

Unter der Oberfläche des Planeten werden Sie Docking-Posts finden. Viele davon enthalten Schwebplatten, die es Ihnen ermöglichen wird, durch die Höhlen schnell zu fliegen. Sie werden jedoch keine Gegenstände sammeln können, während Sie herumfliegen, daher werden Sie die Schwebplatte in einen unbesetzten Docking-Post hinlegen müssen, und dann zurückgehen, um die Gegenstände zu suchen.

Es ist Ihre Aufgabe, den Planetenkern herauszusuchen, der sich in der Mitte des Untergrundkomplexes befindet. Hier werden Sie die neun Gegenstände entdecken, die Sie sammeln müssen, um den Kern zu restabilisieren. Suchen Sie diese Gegenstände, und dann bringen Sie zum Kern zurück, wo man sie Ihnen abnehmen wird.

Sie können nur vier Gegenstände gleichzeitig tragen. Wenn Sie einen fünften sammeln, wird der erste Gegenstand, den Sie auffingen, abgeworfen werden. Sie können einen Gegenstand gegen einen anderen eintauschen zu irgendeiner der Cheops-Pyramiden, aber Sie werden die Access-Karte benötigen, um darin zu gelangen.

Es gibt 15 Teleporter in der Nähe des Planeten. Wenn Sie in einen von diesen hineingehen,

wird sein fünfstelliger Zahlencode gezeigt werden. Notieren Sie diese Zahlencoden, da Sie von einer Maschine zur anderen dadurch teleportieren können, daß Sie den Zahlencode für den entsprechenden Teleporter eintragen.

**Spielkontrollen**

PC-Besitzer werden herausfinden, daß viele anderen Tasten Blob steuern werden. Benützen Sie einfach die, die am bequemsten benützt werden können.

| Tastatur | Joystick | Wirkung                                                       |
|----------|----------|---------------------------------------------------------------|
| Z        | Links    | Nach links gehen                                              |
| X        | Rechts   | Nach rechts gehen                                             |
| J        | Unten    | Nach unten gehen oder Bridging Platform (Brückenplatte) legen |
| I        | Oben     | Nach oben gehen oder Gegenstand aufheben                      |
| Shift    | Feuer    | Energy Bolt (Energieblitz) abfeuern                           |

[Anmerkung: Den Joystick steckt man in Port 1 auf dem Atari ST ein.]

Spielpause einlegen: F1 drücken. Jede Bewegung des Joysticks oder der Bewegungstasten läßt das Spiel weiterlaufen.

Spiel abbrechen: ESC zweimal drücken.

Spitzenpunktzahlen anzeigen: Vom Titelscreen aus H drücken. In der ST-Version fängt auch nach kurzer Zeit eine Spielvorführung an. Die Vorführung kann auch durch Drücken der D-Taste aktiviert werden.

**Tips**

- Es gibt einige Geheimgänge, die man gebrauchen kann, um die Lösung des Spiels zu erleichtern.
- Durchbrechen Sie Crash Traps (Krachfallen) aus großer Höhe, um in neue Bereiche zu gelangen.
- Holen Sie die Access-Karte, um durch Sicherheitstüren und in die Cheops-Pyramiden zu kommen.
- An irgendeiner der Pyramiden können Sie Gegenstände in ihrem Vorrat gegen nützlichere Gegenstände eintauschen.
- Sammeln Sie Joysticks für zusätzliche Leben, und andere Gegenstände, um Ihre Vorräte an Bridging Units aufzubauen und den Batterien- und Munitionsstand zu erhöhen.
- Malen Sie eine Karte, um sich in den Höhlen zu orientieren – das ist einfacher, als alle 512 screens im Kopf zu behalten!

## Pour charger le programme

F

### Version PC

Démarrez avec votre disquette MS-DOS usuelle puis insérez la disquette Starquake dans le lecteur par défaut. Tapez ensuite Quake suivi de "Enter" pour charger le jeu.

### Version ST

Insérez la disquette Starquake et allumez votre ST. Faites ensuite un double click sur l'icône Quake pour charger le jeu.

## Le Jeu

Un trou noir s'est montré au bord de la galaxie et a vomi une nouvelle planète. Mais le cœur de la planète est instable et il s'écroulera, ce qui détruira la galaxie entière, à moins qu'il ne puisse être réstabilisé. Vous contrôlez BLOB, l'être opéré biologiquement, qui a été choisi pour rebâtir le cœur de la planète. Vous commencez le jeu près de votre navire écrasé.

À la tête de l'écran se trouve l'étalage-status qui énumère (de gauche à droite) votre numéro de points, les vies restantes, le niveau de batterie, la provision de pont-units, le niveau de munitions, et les objets portés. Au-dessous de cet étalage se trouve votre vue de la surface de la planète.

En vous servant des clefs de contrôle, énumérées ci-dessous, vous pouvez vous mouvoir à gauche et à droite et vous lever sur les pont-units qui vous permettent d'atteindre des rebords et des ouvertures de traverse. Ces unités, cependant, se fondent en rien après quelques secondes. Vous pouvez aussi ramasser des objets utiles comme vous circulez (Voir ci-dessous).

Sous la surface de la planète vous trouverez des 'docking-posts' dont beaucoup contiennent des 'hoverpads' qui vous permettront de voler rapidement au travers des cavernes. Vous ne pouvez pas, cependant, ramasser d'objets pendant que vous circulez en volant, et ainsi vous devrez déposer le hoverpad dans un docking-post vide et retourner pour chercher les objets.

Il vous faut rechercher le cœur de la planète qui se trouve au centre du complexe souterrain. Ici vous découvrirez les neuf objets qu'il vous faudra ramasser pour réstabiliser le cœur. Allez les chercher et rapportez-les au cœur ou on vous en débarrassera.

Vous ne pouvez porter plus de quatre objets simultanément. Si vous en ramassez un cinquième, le premier objet que vous aviez ramassé sera emporté. Vous pouvez troquer un objet contre un autre à n'importe quelle pyramide de Chéops, mais vous aurez besoin de la Carte d'Accès pour y entrer.

Il y a 15 téléporteurs à l'entour de la planète. Quand vous entrez dans un de ces téléporteurs son mot codique à cinq caractères s'affichera. Prenez note de ces mots codiques, puisque vous pouvez vous téléporter d'une machine à l'autre en tapant le mot codique pour le téléporteur en question.

## Contrôle du jeu

Note: Les utilisateurs PC découvriront que beaucoup d'autres clefs contrôleront BLOB. Employez, tout simplement, celles que vous trouvez le plus facile.

| Clavier  | Joystick | Action                                       |
|----------|----------|----------------------------------------------|
| Z        | Gauche   | Vers la gauche                               |
| X        | Droit    | Vers la droite                               |
| J        | Bas      | Vers le bas ou dépose d'une unité de pontage |
| I        | Haut     | Vers le haut ou prise d'objet                |
| Spacebar | Bouton   | Mise à feu d'un noyau d'énergie.             |

Nota: le joystick doit être branché dans le port 1 sur un Atari ST.

Pour suspendre le jeu tapez sur F1. Repartir en bougeant le joystick ou par une touche de mouvement.

Pour arrêter le jeu tapez sur Escape deux fois.

Pour voir apparaître les meilleurs scores, tapez H à partir de l'écran de départ.

La version ST comprend une version DEMO qui commence après un certain laps de temps ou par l'appui sur la touche D.

## Quelques indices

- Il existe des passages secrets qui rendent le jeu plus facile.
- Collectionnez les Cartes d'Accès pour pénétrer les entrées de sécurité et dans les pyramides de Chéops.
- Echangez dans n'importe quelle pyramide certains objets de votre bagage pour en obtenir de plus utiles.
- Collectionnez les joysticks pour obtenir des vies supplémentaires, et d'autres objets pour accroître votre stock d'unités de pontage, pour recharger vos accus et remonter votre stock de munitions.
- Dessinez une carte pour vous aider à naviguer dans les cavernes – c'est mieux que de tenter de mémoriser les 512 écrans!

## Ont collaboré à ce logiciel

Design du jeu: Steve Crow

Programmation PC: Nick Strange

Programmation ST: Sandy Marchant et Dave Collins

Graphiques ST: Dave McLachlan

Musique et effets sonores ST: Musicon Design