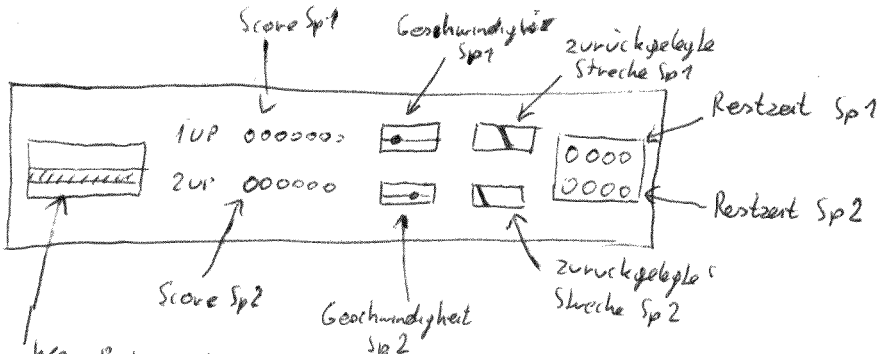


Hyperthrust

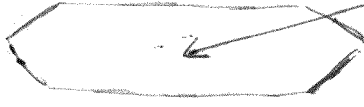
①

Anzeige:



Wenn Balken gelb = Spieler 1 hat Vorsprung
Wenn Balken blau = Spieler 2 hat Vorsprung

Die angezeigten Ereignisse gelten nur eine gewisse Zeit



Meistens wenn ein Bracket mit dem Zeichen "B" abgelesen oder anders ~~bedeutet~~ wird, wird hier ein ^{zufälliges} Ereignis angezeigt

- = kein Steuern nach oben oder unten möglich
- = Zeitbonus (Restzeit wird erhöht)
- = kein Schießen mehr möglich
- = Gummiball wird eine gewisse Strecke zurückgesetzt
- = Dauerfeuer automatisch
- = Schutzschild
- = Doppelschuss
- = kein Erhöhen oder Vermindern der Geschwindigkeit
- = Gummiball wird eine gewisse Strecke nach vorne gesetzt
- = SCORE = kein Erhöhen des Scores bei Abschuss eines Gegenstandes

Optionen

Die jeweilige Option wird mit T/L angewählt
und mit \odot bestätigt

(2)

Shootem Double: Punkte und Ereignisse beim Abschuss von Brocken mit dem Zeichen "B" oder anderen Gegenständen gelten für den Spieler der den Abschuss getätigt hat. Spieler 1 benutzt die obere Bahn (gelb) und den Joystick #2. Spieler 2 benutzt die untere Bahn (blau) und den Joystick #1.

Shootem Solo: Wie Shootem Double, jedoch nur für einen Spieler der die obere Bahn (gelb) und den Joystick #2 benutzt

Double Tactics: Wie Shootem Double, jedoch gelten Punkte und Ereignisse beim Abschuss für den jeweils anderen Gegner (hier können Sie Ihren Mitspieler also ganz schön 'einbraten'))

Tips

- * Wenn Sie einen Level geschafft haben wird die Restzeit als Time-Bonus zum nächsten Level hinzugerechnet
- * Im 1. Level am unteren Bildschirmrand halten.
Im 2. Level am oberen Bildschirmrand halten.
Im 3. Level am ~~oberen~~ Bildschirmrand halten
- * Die ^{verschiedenen} Formationen befinden sich immer an der gleichen Stelle und verhalten sich immer gleich
- * Jede Strecke besitzt ihre charakteristische Hintergrundgrafik und ihre eigenen Formationen
- * Lassen Sie sich keine Zeit - Sie müssen sich fast immer mit Höchstgeschwindigkeit bewegen um eine Strecke zu schaffen.
- * Jeder Zusammenstoß mit einem Gegenstand kostet Ihnen 200 %osar Ihrer Zeit
- * Für die 1. Strecke haben 4000 %osar, die 2. Strecke 3900 %osar, die 3. 3800 %osar usw.

Hyperthrust

(3)

Hard-Software Unverträglichkeiten

- * Dieses Spiel kann aufgrund eines integrierten Track-loaders und Direktzugriffsblöcke nur auf einer originalen 1541-Floppy gespielt werden. Jedes andere Laufwerk (71, 81, MD-Geräte) stürzt ab !!
- * Das Final-Carlidge-III muss mit SVS 64738 angeschaltet werden, da sonst die Highscore-Liste nicht richtig gespeichert wird.
- * Verändern Sie die ~~Diskseite nicht~~! auf der das Spiel gespeichert ist nicht ~~da sonst~~ !! (kein Validate, kein Sparten oder Löschen)
- * Wenn Sie dieses Spiel kopieren wollen müssen Sie die ganze Diskseite mit einem 2-Ganz-Diskettenkopierprogramm kopieren !! (z.B. "1min Copy" oder "Mcopy 2.20")

Laden und Starten

- * LOAD "HYPERTHRUST", 8, 1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.
- * RUN eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Spiel wird geladen und gestartet. Sie befinden sich im Titelscreen.
- Nach ~~2~~ dreimaligen Druck auf den Feuerknopf befinden Sie sich im Optionsmenü.

Highscore-Liste

Wenn Sie eine genügend hohe Punktzahl erreicht haben, können Sie sich in einer Highscore-Liste (10 Einträge) verewigen die automatisch auf Diskette gespeichert wird.

Die Eingabe tätigen Sie über die Tastatur (max. 9 Buchstaben), zum Löschen eines Buchstabens drücken Sie die Ins/Del-Taste und zum Bestätigen drücken Sie die Return-Taste. Die Highscore-Liste wird ~~immer~~ nach jedem Spiel solange gezeigt bis Sie den Feuerknopf drücken.