

Super Stardust

Inhaltsverzeichnis

STEUERUNG DES RAUMSCHIFFES	3
WAHL DER WAFFEN	3
DAS HAUPTSPIEL	3
Die Meteore.	3
Die zeitliche Begrenzungen.	4
Die Energie und das Schild Ihres Raumschiffes	4
DIE WARP SECTION	4
DIE SONDERMISSION	4

STEUERUNG DES RAUMSCHIFFES

Steuerknüppel	Hauptspiel	3D-Segment	Sondermission
NACH OBEN	beschleunigen	nach oben	beschleunigen
LINKS	nach links	links	nach links
RECHTS	nach rechts	rechts	nach rechts
NACH UNTEN	Schild	nach unten	Schild
FEUER	Feuer	Feuer	Bremse
LEERTASTE	Waffen-Menü		

Beim Drücken des FEUER-Knopfs feuert das Raumschiff ohne Pause.

WAHL DER WAFFEN

Wird während des Spiels die Leertaste gedrückt, erscheinen Menüs, mit denen Sie Waffen auswechseln, die Missiles ein- und ausschalten, Spezialwaffen aktivieren oder Waffen auswählen können.

DAS HAUPTSPIEL

Sie haben die Aufgabe, alle fünf Planeten von fremden Raumschiffen und Meteoren zu säubern. Steuern Sie Ihr Raumschiff auf der Karte über den Bildschirm auf die oberste Ebene, die Sie säubern möchten, und feuern Sie.

Die Meteore.

Die Meteore verkraften je nach Ihrer Farbe verschieden viele Treffer. Der goldene Meteor widersteht die meisten Treffer, ehe er zerstört wird. Der blaue Meteor ist ein leichtes Ziel. Die Zerstörung des grauen Meteors ist kinderleicht.

Bei einem Treffer zerfallen die Meteore in kleinere Stücke, und zwar so lange, bis Sie das letzte Fragment abschießen. Die Fragmente verwandeln sich oft in nützliche Spielmarken. Die Spielmarken liefern zusätzliche Waffen, größere Feuerkraft, Raketen, Smart Bombs etc. Die Buchstaben auf den Spielmarken stehen für das, was Sie bekommen, wenn Sie eingesammelt werden. Wenn Sie die Spielmarken nicht einsammeln, verändert sich der Buchstabe und schließlich verschwindet die Spielmarke.

X	längeres Leben
HERZ	volle Kraft
B	Mega-Bombe
G	größere Feuerkraft
X	Smart Bomb
E	bessere Lenkung
S	Schilder
P	Punkte

Die zeitliche Begrenzungen.

Gelingt Ihnen die Säuberung einer Ebene nicht innerhalb der gesetzten Frist, taucht ein außerirdisches Mutterschiff auf und setzt eine Horde kleiner Kämpfer gegen Sie ein.

Die Energie und das Schild Ihres Raumschiffes

Ihr Raumschiff widersteht zwei Treffern, ehe es explodiert. Die Höhe des Energieverlustes hängt von der Aufprallgeschwindigkeit ab. Die Schadensanzeige ist in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zu finden. Das Schiff ist mit einem Schild ausgerüstet (die Schildanzeige befindet sich neben der Schadensanzeige). Die Anzeigen können aktiviert werden, indem der Steuerknüppel nach UNTEN gedrückt wird.

DIE WARP SECTION

Alle fünf Planeten des Spiels sind durch Hyperraumtunnel miteinander verbunden. Nach der Säuberung aller Ebenen eines Planeten erscheint eine W-Ikone auf der Karte. Um in den Tunnel zu gelangen, positionieren Sie das Raumschiff über der Ikone und feuern. Fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff zum Ende des Tunnels, und weichen Sie den Felsbrocken, Minen und Außerirdischen aus oder zerstören Sie sie. Sie können im Tunnel auch Spielmarken sammeln. Ihre Energieanzeige befindet sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Streift Ihr Raumschiff bloß einen Meteor, nimmt Ihre Energie leicht ab. Bei einer Frontalkollision wird Ihr Raumschiff zerstört. Die Minen sind eine größere Gefahr als die Meteore. Selbst die leichteste Berührung mit einer Miene kann katastrophale Folgen haben.

DIE SONDERMISSION

Nach der Säuberung einiger der Planeten erscheint eine Sondermission-Ikone -SM- auf der Karte. Um zu den Sondermission zu gehen, positionieren Sie das Raumschiff über die Ikone und feuern. Auf der Sondermission kann man so viele zusätzliche Leben wie möglich sammeln. Ihr Raumschiff verfügt über einen beschränkten Treibstoffvorrat, jedoch verschafft eine F-Spielmarke zusätzlichen Treibstoff. Um diese Ebene zu verlassen, folgen Sie den Pfeilen zum Teleport.