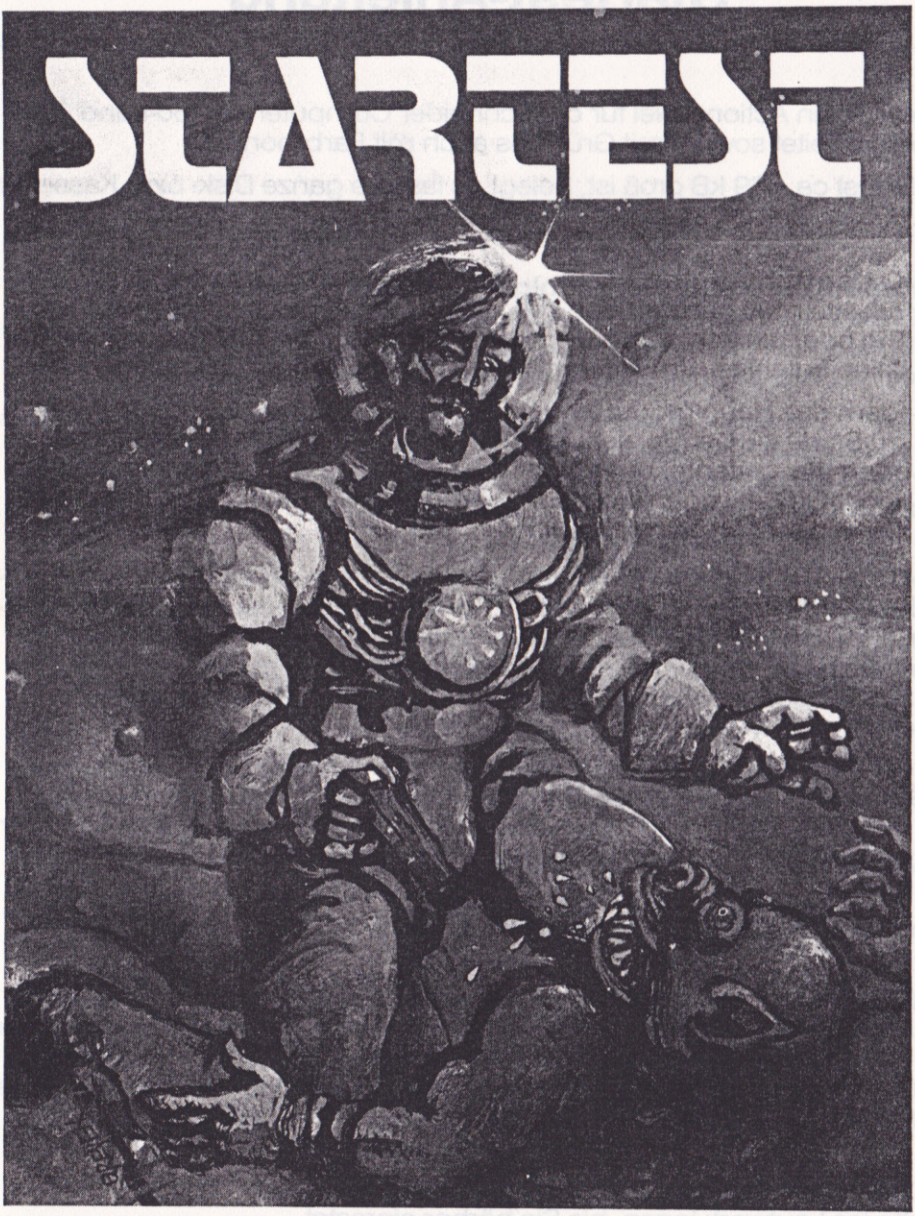
Spielanleitung



© DMV

Startest-Anleitung

Startest ist ein Action-Spiel für die Schneider Computer 464/664 und 6128. Startest arbeitet sowohl mit Grün- als auch mit Farbmonitor.

Da Startest ca. 169 kB groß ist, belegt es fast die ganze Disk- bzw. Kassettenseite.

Die Kassettenversion wird folgendermaßen gestartet:
Die Kassette muß ganz an den Anfang zurückgespult sein. Mit »RUN "« [ENTER] oder einfach durch simultanes Drücken von [CTRL] und [ENTER] (die kleine Enter-Taste im Ziffernblock) wird das Programm gestartet.

Nachdem das Hauptmodul eingelesen wurde, ertönt die Ansage »Willkommen zu Startest«. Der Spieler wird nun aufgefordert, den Tape-Counter (über dem Kassettenrekorder) auf 0 zu setzen. Das ist notwendig, da Startest seiner Größe wegen nicht komplett in den Speicher gelesen werden kann, und daher Overlays benutzt.

Die einzelnen Aufgaben werden dann von Kassette nachgeladen. Wenn irgendwo auf dem Schirm der Schriftzug »Tape=0?« auftaucht, erwartet daß Programm, daß Sie den Kassettenrekorder zu der Stelle zurückspielen, an der er stand, als Sie aufgefordert wurden, den Zähler auf 0 zu setzen. Sobald Sie das getan haben, drücken Sie ENTER. Das Programm lädt dann wieder den ersten Schirm in den Speicher.

Wird ein Bildschirm durch Drücken von »ESC« unterbrochen, muß wieder der erste Teil in den Speicher geladen werden (Tape=0?). Deshalb sollte man im ersten Bildschirm lieber abwarten, bis die Energie zuende ist, denn das geht schneller als wenn der gesamte Schirm neu eingelesen werden muß.

Auch sollte man den Ladevorgang nicht durch ESC abbrechen.

ACHTUNG: Mit großer Wahrscheinlichkeit muß der Tonkopf des Rekorders an den Aufnahmelevel angepaßt werden. Wenn es zu Ladeproblemen kommt, so liegt das an einem falsch eingestellten Tonkopf, denn alle Files wurden überprüft. Man kann den Tonkopf mit einem kleinen Schraubenzieher durch das Loch unter dem Kassettendeckel des Rekorders justieren.

Die Diskettenversion wird folgendermaßen gestartet:
Diskette ins Laufwerk legen, bis Sie hörbar einrastet.
»RUN "ST« eingeben und [ENTER] drücken. Das Programm wird nun von Diskette geladen und gestartet. Der Computer sollte vorher zurückgesetzt werden oder ausgeschaltet gewesen sein.

Das Spiel:
Startest wird komplett mit dem Joystick kontrolliert. Ein Joystick ist daher unbedingt notwendig.

Aufgabe des Spielers ist es, alle 7 Tests, mit denen der »Zeitherr« ihn konfrontiert, zu bestehen.

Die einzelnen Teile werden von Kassette bzw. Diskette nachgeladen, daher darf man die Kassette/Diskette auch nicht während des Spiels aus dem Rekorder/Laufwerk nehmen.

Vom Titelbild aus wird das Spiel durch Druck auf den Feuerknopf am Joystick gestartet, bzw. durch die Leertaste. Drückt man den Joystick nach oben, werden die Höchstergebnisse angezeigt. Ein Spieler kann seinen Namen in diese Liste eintragen, wenn er ein entsprechend akzeptables Ergebnis erreicht hat.

Spielablauf:
Um in den nächsten Bildschirm zu gelangen ist es notwendig, die vorher erklärte Aufgabe in der entsprechenden Weise zu lösen. Je nachdem wie schnell man das getan hat, bzw. wieviele Feinde man abgeschossen/eingefangen hat etc., erhält man Punkte.

Die Spielfigur wird immer mit dem Joystick gesteuert, Actionen werden mit dem Feuerknopf ausgeführ.

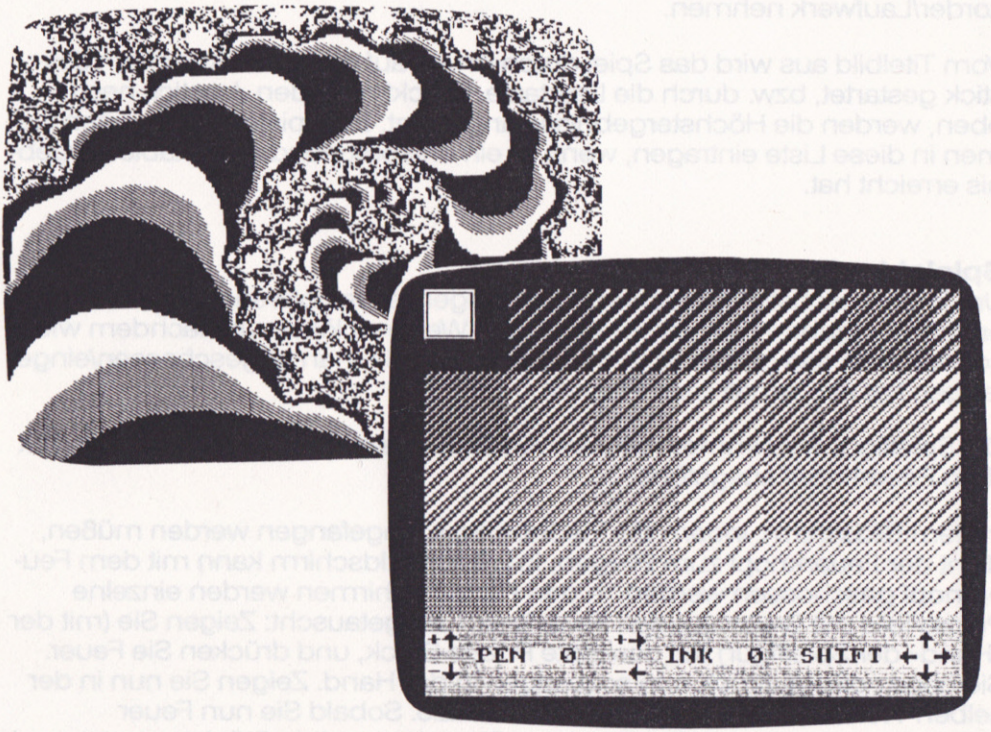
In dem Bildschirm, indem die Fledermäuse eingefangen werden müßen, dient der Feuerknopf zum Fliegen. Im ersten Bildschirm kann mit dem Feuerknopf geschossen werden. In den Puzzle-Schirmen werden einzelne Puzzle-Teile mit Druck auf den Feuerknopf ausgetauscht: Zeigen Sie (mit der »Hand« der Spielfigur) auf das erste Puzzle-Stück, und drücken Sie Feuer. Sie halten dieses Stück nun sozusagen in der Hand. Zeigen Sie nun in der selben Weise auf das zweite Stück im Puzzle. Sobald Sie nun Feuer drücken, wird das erste Stück an den Platz des zweiten Stücks gesetzt, und umgekehrt.
Objekte werden »eingefangen«, indem man über sie hinwegfliegt.

Ein senkrechter Balken am Bildrand zeigt die verbleibende Energie des Schutzschirms an. Reicht diese energie nicht mehr aus, um (z.B.) eine Feinberührung abzufangen, ist das Spiel zuende. Ein waagerechter Balken am unteren Bildrand zeigt die verbleibende Zeit an.
Dem Spieler wird in der Regel noch eine zweite Chance gegeben, die er durch Drücken des Joysticks (nach unten) nutzen kann.

Man kann das Spiel abbrechen, indem man die Taste [ESC] drückt. Da dann wieder Teil 1 eingelesen wird, muß man bei der Kassettenversion die Kassette wieder soweit zurückspulen, daß der Rekorder-Zähler 0 anzeigt.

COPYSHOP

Autor: Matthias Uphoff



Das universelle Hardcopy-Programm für Schneider CPC 464*/664/6128

DMV Verlagsgesellschaft mbH
Postfach 250
Fuldaer Straße 6 · 3440 Eschwege