

Ein Spiel für den Commodore 64/128

Programmiert von T. Brüggmann

Musik von KB (T. Hinrichs)

Test & Design von Pentagon (T. Wirtzmann)

Was geschah bisher?

Es ist 1983 - und es begann harmlos. Irgendwo in der Wüste von Nevada empfing ein streng geheimes Langstreckenradar ein Echo. Berechnungen ergaben, dass dieses Objekt aus Richtung des Planeten Mars kommt und in wenigen Tagen die Erde erreichen würde.

Der Rest ist Geschichte. Die Menschheit hatte keine Chance. In kurzer Zeit waren alle Verteidigungsanlagen ausgeschaltet und ein riesiger, unterirdischer, Komplex errichtet - die Basis der Fremden.

Doch noch war nicht alles verloren. Abgelegen, in Area 51, tüftelten die schlauesten Köpfe an einem neuen Hubschrauber, der sich dem feindlichen Stützpunkt nähern und in diesen eindringen konnte.

Es trafen zusätzlich wichtige Geheimdienstinformationen ein. Die Marsmenschen hatten ihre kompletten Angriffs- und Verteidigungspläne auf einer 5.25"-Diskette gespeichert. Mit diesen Plänen könnte es gelingen, die Invasion zu beenden. Irgendwo in der unterirdischen Festung liegt die Diskette.

Jetzt kommen Sie ins Spiel. Als furchtloser Pilot bildet man Sie in kürzester Zeit aus, den neuen Helikopter blind zu beherrschen. Ihre Aufgabe ist es, in die Anlage der Marsianer einzudringen und die Diskette zu bergen.

Ihnen stehen fünf aufgetankte Maschinen zur Verfügung. Machen Sie was draus - Retten Sie die Erde!

Laden des Programms

Deaktivieren Sie vor dem Spielen installierte Zusatzmodule. Legen Sie die Diskette in Laufwerk 8 ein und tippen Sie nach dem Einschalten des Rechners

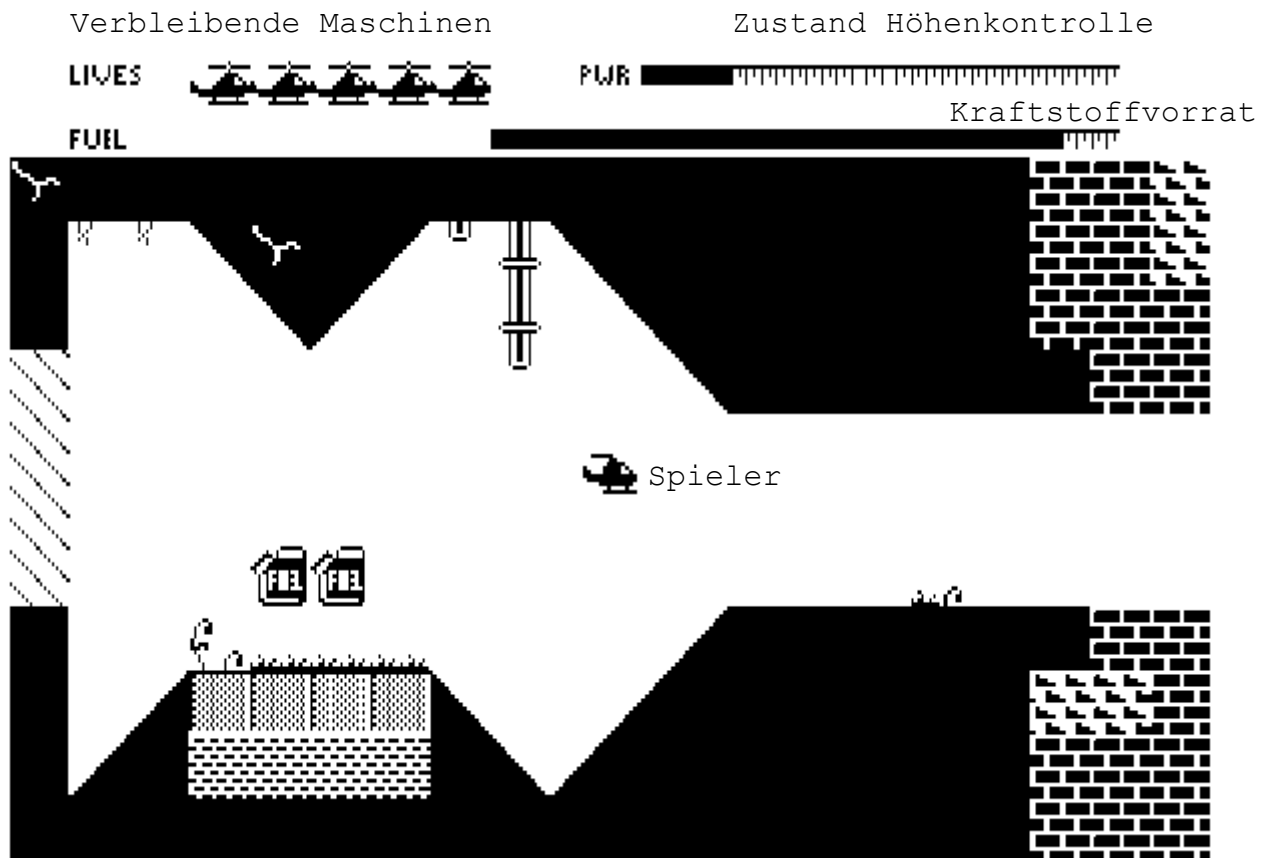
```
LOAD"*",8,1
```

ein. Das Programm wird nun in den Speicher eingeladen. Nach dem Einladevorgang geben Sie

```
RUN
```

zum Starten ein.

Der Spielbildschirm



Den größten Teil des Spielbildschirms nimmt die Darstellung des Spielfelds ein.

Die Steuerung

Gesteuert wird über einen Joystick in Control Port 2.

Drehzahl erhöhen/aufsteigen

| | | |
|------------|--------|-------------|
| | Hoch | |
| Links | | Rechts |
| Nach links | | Nach rechts |
| fliegen | Runter | fliegen |

Drehzahl verringern/
Sinkflug einleiten

Feuerknopf gedrückt halten: Aktivierung der automatischen Höhenkontrolle

Sobald Sie Ihren Steuerknüppel nicht mehr nach oben bewegen, sinkt die Drehzahl des Rotors und die Maschine beginnt zu sinken. Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne, um den Sinkflug abzufangen und ggf. den Steigflug einzuleiten.

Das Halten der Höhe erfordert Geschick und Timing - bewegen Sie den Joystick hierfür regelmäßig nach oben, um die Drehzahl konstant zu halten.

Die automatische Höhenkontrolle

Ihr Helikopter ist das Modernste, was Ihnen die Armee zur Verfügung stellen kann. Da Ihre Ausbildung recht kurz war (das Retten der Welt ist schließlich wichtiger), hat man Ihnen eine automatische Höhenkontrolle zur Seite gestellt.

Dieses System, bestehend aus vier 6502-Prozessoren, deren Takt auf 8 MHz erhöht wurde, hilft Ihnen, eine stabile Höhenlage einzunehmen. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um das System zu aktivieren - Ihr Helikopter wird die aktuelle Höhe sofort halten.

Allerdings hat das System einen gravierenden Nachteil. Die Prozessoren wurden ausnahmslos übertaktet. Beim Verwenden der Höhenkontrolle erzeugen die CPU-Kerne eine enorme Hitze.

Der Balken am oberen Bildrand, beschriftet mit „PWR“ zeigt Ihnen an, wie lange die automatische Höhenkontrolle noch arbeitet. Lassen Sie den Feuerknopf los, regeneriert sich das System.

Solange der Balken grün ist, kann jederzeit die Feuertaste gedrückt werden. Erst wenn die 6502-Prozessoren total überhitzt sind, färbt sich der Balken rot - dann müssen Sie mit der erneuten Anwendung warten, bis die Anzeige wieder vollständig geladen wurde.

Wie wird gespielt?

Steuern Sie den Helikopter durch die insgesamt 64 Räume der unterirdischen Anlage. Suchen und bergen Sie die Floppy-Disk der außerirdischen Invasoren.

Sie verlieren eine der maximal fünf Maschinen, wenn Sie

- Eine Wand/Tür berühren
- Mit einem Gegner zusammenstoßen
- Ihr Treibstoff aufgebraucht ist



Mars-Mine Mark V. Zerstört Ihren Helikopter bei Berührung



Skully the Martian Butthead. Einfältig aber tödlich.



Violetter Kanister: Sie können einmal volltanken,
Grüner Kanister: Dieser steht immer zu Ihrer Verfügung



Access-Card. Öffnet gelbe Tore.



Eater - mag irdischen Treibstoff. Bei Kontakt wird er sofort beginnen, Ihren Tank zu leeren.



Sammeln Sie ein Extraleben! Beachten Sie, dass Sie maximal fünf Maschinen haben können.



Das Ziel Ihrer Mission: Die Floppydisk. Sie enthält alle Angriffs- und Verteidigungspläne der Invasoren.



Stärkere Kühlung der 6502-Systeme Ihrer Höhenkontrolle.
Rot: Niedrige, Gelb: Mittlere, Grün: Volle Nutzungsdauer.

Zusätzlich gibt es auch Mechanismen, die scheinbar blockierte Wege öffnen. Sogar Hologramm-Wände existieren.

Die neuesten Entwicklungen

Aktuell scheinen die Marsmenschen ihre Wachen am Eingang abgezogen zu haben. Irgendetwas scheint im Inneren des Komplexes vorzugehen. Nutzen Sie die Gelegenheit zum schnellen Eindringen. Am Eingang wurde für Sie eine Treibstoff-Station eingerichtet. Kehren Sie dorthin zurück, um vollzutanken. Möglicherweise finden Sie im Verlauf Ihrer Mission weitere Tankstellen.

Es wurde gemeldet, dass die Marsianer an einem Cyber-Organismus arbeiten, der, auf der Erde eingesetzt, sich unkontrolliert vermehrt. Offenbar ist bei den Versuchsreihen etwas schiefgegangen. Seien Sie wachsam!

Informationen zum Programm

Programmiert wurde Heli 1983 von T. Brüggmann in Maschinencode. Dabei kam das C64 Studio von G. Rottensteiner zum Einsatz. Die Musik wurde von KB (T. Hinrichs) komponiert und mit dessen Erlaubnis genutzt.

Der Editor, entwickelt in VB.NET von Microsoft, wurde ebenfalls von T. Brüggmann erstellt.

Ebenfalls an der Entwicklung beteiligt war Pentagon (Thomas Wirtzmann). Er erstellte Räume und führte Tests durch.

Freiwillige Testpiloten: Shadow-aSc & csdragon aus dem Forum64.

Das Programm ist Freeware und darf unmodifiziert weitergegeben werden.