



Episode 2: Hell on Mars

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?

Sie sind am Ziel! Mit einem gezielten Griff nehmen Sie die Diskette an sich. Endlich! Jetzt sind die Marsianer Geschichte. Doch was zum...? Der Raum beginnt zu beben. Ein riesiger Teleporter beginnt zu arbeiten. Er beamt Sie samt Hubschrauber in Null-Komma-Nichts auf den Mars. Direkt ins Hauptquartier der Fremden.

Nun sind Sie völlig auf sich gestellt - weit weg von Zuhause. Der Teleporter rührt sich nicht mehr. Mit Entsetzen müssen Sie feststellen, dass ein Steuer-Prozessor durchgebrannt ist. Zumindest haben Sie einen Trost: Die Technik der Außerirdischen ist wohl doch nicht so fortgeschritten...

Finden Sie das Ersatzteil und reparieren Sie den Teleporter - nur so können Sie wieder zur Erde zurückkehren.

Dieses Mal sitzen Sie wirklich in der Tinte.

Willkommen zu

...Hell on Mars.

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 (C128 muss sich im C64-Modus befinden)

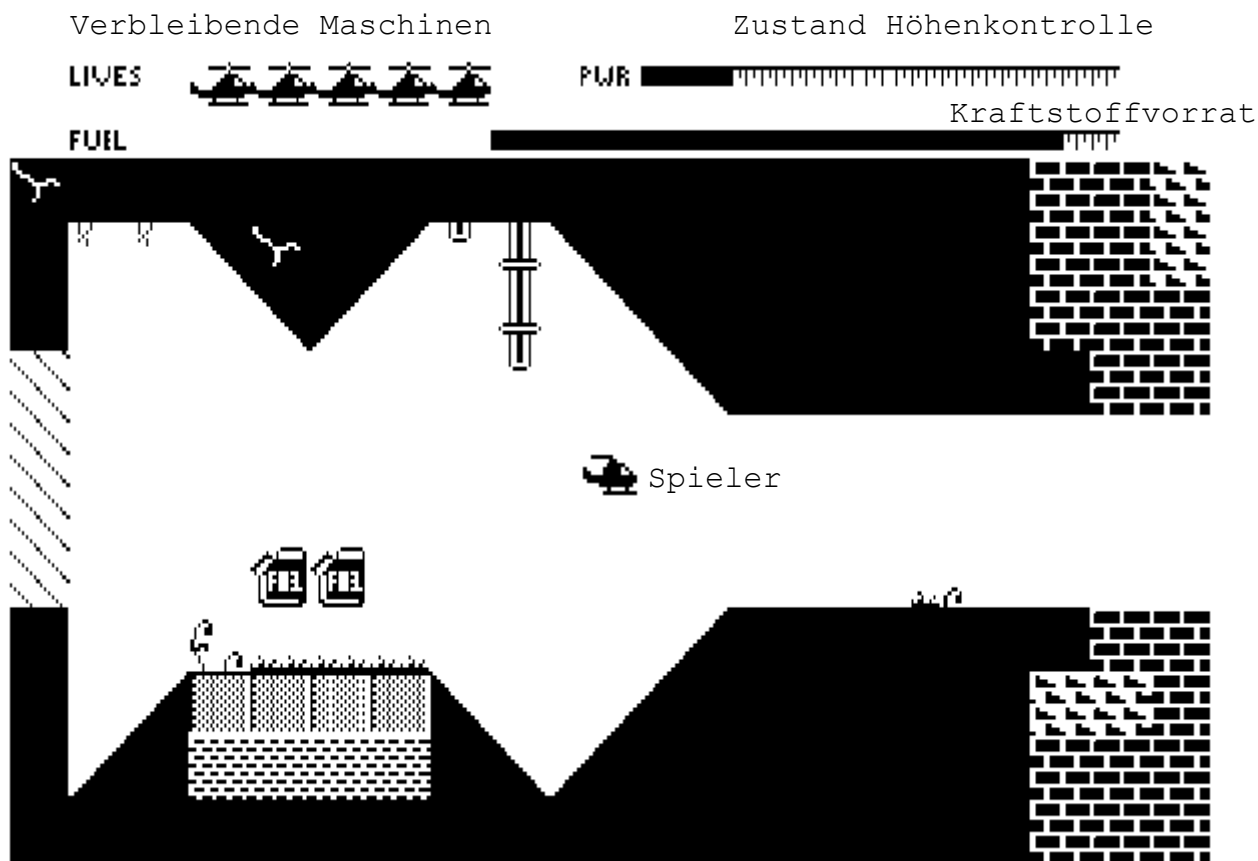
LOAD"*",8,1

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.



Green Blobber - Guard of the Headquarter



Rakete „Red Power“ mit Magnetdetektor. Startet, sobald Sie in der Nähe sind. Meist sind die Abschussrampen gut getarnt ins Mauerwerk eingelassen.



Energie-Geschoss der Mars-Sentry Gun. Diese Waffensysteme besitzen einen unerschöpflichen Energievorrat und können so ständig tödliche Salven abfeuern.



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



Access-Card. Öffnet gelbe Tore.



Night-Vision. Einige Bereiche der Anlage liegen durch Energieausfälle im Dunklen. Mit Hilfe des Night-Vision Upgrades können Sie sich dort orientieren.



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.



Finden Sie den Mikroprozessor um den Teleporter in Gang zu setzen!



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

Es gibt zahlreiche Schalter, die jeweils irgendwo blockierte Wege freimachen.

Was Sie noch wissen sollten...

Wenn Sie die Zeichen richtig deuten, dann wird irgendwo im Inneren der Anlage der Anführer der Marsmenschen auf Sie warten.



Wahrscheinlich können Sie erst zur Erde zurück, wenn Sie diesen Fiesling besiegt haben. Erst dann wird die Menschheit in Sicherheit sein.

Credits & Informationen

6510-Code, Editor und Gfx	T. Brüggmann (TB)
Großartige Musik	T. Hinrichs (KB)
Design & Room-Design	T. Wirtzmann (Pentagon)
Die mutigen Testpiloten	Shadow-aSc, csdragon, Pat Power
Vielen Dank an	GiannaManna (Longplay Episode 1) Pat Power (C64-Wiki-Artikel) G. Rottensteiner (C64 Studio)

Das Programm ist „Beerware“ und darf vollständig (inkl. Dieser Anleitung) unmodifiziert und vollständig weitergegeben werden. Gefällt Ihnen das Spiel, schicken Sie dem Programmierer eine Dose Bier. Möchten Sie weiterhin tolle C64-Projekte fördern, dann spenden Sie einen kleinen Beitrag ans www.forum64.de !

Zitate während der Entwicklung

„Er mag wohl auch nicht mehr...“
(T.B. beim Testen des Endgegners, als dieser plötzlich nach unten aus dem Bild verschwand und nicht mehr wiederkehrte...)

„Ich zeige Dir gleich Space Taxi!“
(Pentagon, nachdem er einen Probelauf auf Video festgehalten hat und sich damit blamiert hat)

„LDA und STA - die brauchen wir, ja ja ja“
(T.B. während der frühen Entwicklungsphase)

„Ach du Scheiße, für diesen Raum brauche ich ja mindestens eine Stunde“

(Shadow-aSc beim Anschauen eines Screenshots)

„Alter, warum startet die scheiß Rakete jetzt nicht mehr...“

(T. B. nach der Modifikation der Engine)

„Was spielt denn der kleine Junge wieder? Männchen? Ohhh.. mit Helikoptern!“

(T.B.'s bessere Hälfte beim genervten Blick auf den Fernseher)

„*Knack* Ja brech halt durch... Ich brauch das Protopad...“

(T.B. als beim Testen der Raketen der neue Joystick seltsame Geräusche von sich gab)

„*Gelächter* Die haben die Pre-Alpha-Alpha gecracked. Einen Raum! Und da noch 'nen Trainer eingebaut. Und das Intro ist sicher doppelt so groß wie das komplette Programm selbst... *Noch mehr Gelächter*“

(Entwicklungs-Crew beim Entdecken des „Cracks“ der Pre-Pre-Preview-Version von Episode 1)