



firebird

HELICHOPPER AMSTRAD

DAS SPIEL

Flugobjekt: ein bewaffneter schnell bewegbarer Hubschrauber.

Waffenpotential: unbegrenzter Vorrat an Bomben.

Szenenbilder: 23 (zeitlich begrenzt).

Leben: 5 (gelingt es, jedes vierte Bild zu meistern, so gibt es als Bonus ein zusätzliches Leben).

Auftrag: es heißt die Clones aus dem tödlichen verschlingenden Sumpf zu retten.

Vorgehen: auf jedem Bild befinden sich einige Clones, die gefangen werden müssen, um einen nach dem anderen in Sicherheit zu bringen. Um dies zu tun ist der Helicopter am elektrischen Zaun zu landen und wenn eines der kleinen Kerlchen an Bord klettert, ist er schnellstens am Rand des Bildes auf einer Insel in Sicherheit zu bringen.

Sobald die Insel aufleuchtet, wird er an Land gehen.

Gefahren: Die Kreaturen des Sumpfes, von denen manche sich vermehren, sobald sie von einer Bombe getroffen werden, andere versuchen ihren Flugkörper mit Felsbrocken abzuschießen. (Man sollte nicht meinen, daß es so ganz einfach ist!), einige sind brünstig suchende Klumpuide, die jeden zur Strecke bringen. Eine kleine Verschnaufpause ist Ihnen gegönnt, sobald Sie sich auf dem Zaun niederlassen. Alle Sumpfbewohner sind tödlich bei Berührung.

LADEN

1. Die Cassette in den Cassettenrecorder geben und zum Beginn zurückspulen.
2. CTRL heruntergedrückt halten und gleichzeitig die kleine Taste ENTER betätigen.
3. Auf dem Cassettenband PLAY betätigen.

ANMERKUNG: Ausführliche Ladeanleitungen sind in Ihrem Schneider-Handbuch zu finden.

SPIELABLAUF

HELICHOPPER kann mit der Tastatur oder dem Steuerknüppel gespielt werden. Die Verwendung der Tastatur geschieht über mittels der Tastenoption des Titelschirms neu bestimmte Tasten. Wählen Sie die von Ihnen gewünschten Tasten aus. Mit dieser Option können Sie auch den Steuerknüppel neu gestalten und die Bewegungen LINKS und RECHTS, COPY und FIRE mit den entsprechenden Cursor-Tasten ansteuern.

Die sogenannte CHEAT MODE gibt Ihnen die Möglichkeit zum Schummeln. Halten Sie die Tasten 5, 6, 7 und 0 der normalen Tastatur gedrückt, wenn der Haupttitelschirm dargestellt ist. Anschließend brauchen Sie nur die Kennwörter (PASSWORDS) zu finden...

IL GIOCO

Battello disponibile: Un Elicottero velocissimo e armato.

Armi: Una provvista illimitata di bombe.

Schermi: 23 (ciascuno con tempo limitato).

Vite: 5 (con una vita in più dopo essere sopravvissuto 4 schermi consecutivi).

Missione: Salvare i Cloni dal vapore e dalla sciamatura della Palude.

Tattiche: Su uno schermo, un certo numero di Cloni devono essere localizzati e tirati fuori con l'Elicottero — uno alla volta. Per fare ciò, atterrate l'Elicottero davanti al Cancellone Elettrico e quando uno dei Cloni si arrampica a bordo, lo condurrà nella sicurezza dei ripiani (dove questo scenderà quando il prossimo ripiano è bianco).

Pericoli: Le Creature della Palude. Alcune si moltiplicano quando sono saltate in aria da una bomba, altre scannano pietre al battello (non ti aspettavi mica che sarebbe stato un compito facile!) alcune creature sono Dollopoidi, ricercatori di calore che ti rintracceranno (potrai dare un sospiro di sollievo una volta giunto al Cancellone). Tutte le Creature della Palude sono fatali se toccate.

CARICA

1. Inserisci la cassetta nel registratore ed avvolgi il nastro all'inizio.
2. Tieni premuti i tasti CTRL e ENTER piccolo.
3. Premi il pulsante PLAY del registratore.

NOTA: Che nei tuoi manuali AMSTRAD CPC 464 e CPC 664 puoi trovare istruzioni di carica più dettagliate.

COME GIOCARE

HELICHOOPER può essere giocato usando sia il comando a tastiera che a manopola. L'uso della tastiera si ottiene mediante un'opzione di tasto di ridefinizione dallo schermo del titolo. Scegli i tasti che desideri usare. Con questa opzione puoi anche definire la manopola, scegliendo SINISTRO e DESTRO con i relativi tasti del cursore e COPY per FIRE.

Nell'HELICHOOPER è disponibile un MODO INGANNO—introdotto mantenendo premuti i tasti 5, 6, 7 e 0 (sulla tastiera) quando viene visualizzato lo schermo del titolo principale. A questo punto devi solo trovare la PAROLA D'ORDINE...

TASTI STANDARD

Tasti Corsivi (usati per SU, GIU, SINISTRA e DESTRA)
(per FIRE/Fuoco).

Esiste un MODO D'INGANNO a bordo l'Elicottero — vi si può entrare tenendo premuto 3, 7, 9 e 0 quando la pagina principale dei titoli (con i suoi dischi giranti) è esposto sullo schermo. L'unica cosa che devi fare è comporre uno delle parole d'ordine.

EL JUEGO

Nave disponible: Un armado y rápido Helichopper.

Armas: Suministro ilimitado de bombas.

Pantallas: 23 (cada una con un tiempo límite).

Vidas: Cinco (se conseguirá otra vida por cada cuatro pantallas que se salven).

Misión: Rescatar a los Clones del vaporoso y plagado Pantano.

Tácticas: En cada pantalla deben localizarse un número de Clones rescátalos en vuelo — uno por uno. Para hacer eso, aterrizas tu "chopper" en la Valla Eléctrica y cuando uno de esos tíos se suba a bordo llévale a toda prisa al amparo de las plataformas (donde desembarcará en la próxima plataforma blanca).

Amenazas: Las Bestias del Pantano. Algunas se mutiplican cuando se les bombardea, otras lanzarán rocas a tu nave (¡no creías que ésto iba a ser F-A-C-I-L!), algunas Bestias son los Dolopoides que van en busca del calor y te cazarán (mientras estés aparcado en la Valla puedes respirar). El contacto con todas las Bestias del Pantano es mortal.

CARGA

Coloque la cinta en la grabadora y rebobinela hasta el principio. Presione a la vez el CTRL y el ENTER. S continuación, presione el PLAY de la grabadora.

MODO DE JUGAR

Se puede jugar HELICHOPPER usando o bien el teclado o el control del joystick. Se puede usar el teclado a través de una redefinida tecla opción del título de la pantalla. Selecciónense las teclas que deseen usarse. Se puede también determinar el joystick con esta opción, seleccionando IZQUIERDA y DERECHA con las pertinentes teclas del cursor y COPY para DISPARO.

Hay en el HELICHOPPER un MODO DE TRAMPA—que se consigue manteniendo pulsadas las teclas 5, 6, 7 y 0 (en la tabla de teclas) cuando se exhibe en la pantalla el título principal. Lo único que hay que hacer entonces es encontrar la CONTRASEÑA...

LE JEU

Engin disponible: Un hélicoupeur rapide et armé.

Armes: Un stock de bombes illimité.

Ecrans: Cinq (avec une vie supplémentaire pour chaque 4 écrans survécus).

Mission: Sauver les Clones du Marais grouillant et fumant.

Tactiques: Sur chaque écran, un certain nombre de Clones doivent être découverts et transportés par hélicoupeur — un par un. A cet effet, atterrissez à la clôture électrique et lorsque l'un de ces petits bonhommes monte à bord, transportez-le à la sécurité des saillies de bordure où il débarquera lorsque la saillie précédente est blanche.

Menaces: Les Créatures du Marais. Certaines se multiplient lorsqu'elles sont attaquées par une bombe, d'autres bombarderont votre engin de pierres (vous ne vous attendiez pas à ce que ce soit F-A-C-I-L-E !), certaines d'entre elles sont des Dollopoïds à la recherche de sources de chaleur qui entreront à votre poursuite (vous pouvez reprendre votre souffle lorsque vous êtes parqué à la clôture). Toutes les créatures du Marais sont mortelles au contact.

CHARGEMENT

1. Introduisez la cassette dans la lecteur et rebobinez la bande au début.
2. Maintenez la touche CTRL enfoncée et tapez la petite touche ENTER.
3. Enfoncez PLAY sur le lecteur.

NB: Pour de plus amples renseignements sur le chargement, consultez le manuel du CPC 464 ou 664.

COMMENT JOUER

HELICHOPPER se joue au clavier ou à la manette. Pour jouer au clavier, vous choisissez l'option de définition des touches du premier écran et sélectionnez alors vos touches. Cette option vous permet également de définir les mouvements de la manette, soit GAUCHE et DROITE avec les touches correspondantes du curseur et COPIE pour TIR.

HELICHOPPER vous propose en outre un mode de FRAUDE que vous obtenez en appuyant simultanément sur les touches 5, 6, 7 et 0 (du clavier numérique) à l'affichage du titre principal. Il vous suffit alors de trouver les MOTS DE PASSE...

HET SPEL

Beschikbaar materieel: Eén snelle, bewapende Helichopper.

Wapens: Ongelimiteerd aantal bommen.

Beelden: 23 (Elk met een tijdslimiet).

Levens: 5 (Na elke 4 overleefde beelden een extra leven).

Opdracht: Red de Clones uit het dampende, krioelende moeras.

Taktiek: Op elk beeld dienen een aantal Clones opgespoord en weggevlogen — één voor één. Land hiertoe met uw Chopper op het Schrikdraad en als één van die jongens aan boord kruipt breng hem dan vliegensvlug naar de veilige rand (waar hij zal uitstappen als de volgende rand wit is).

Gevaar: De Wezens uit het Moeras. Sommige vermenigvuldigen zich als ze gebombardeerd worden, andere schieten raketten op u af (u dacht toch niet dat het makkelijk zou worden?), sommige zijn warmtegevoelige Dollopoids die u zullen opsporen (u kunt even rustig ademen als u op het Draad geparkeerd staat). Alle wezens blijken bij contact dodelijk.

HAT LADEN

1. Leg de cassette in de recorder en spoel de band terug naar het begin.
2. Druk tegelijkertijd de 'CTRL' en de kleine 'ENTER' toetsen in.
3. Druk 'PLAY' toets van de cassetterecorder in.

N.B. Volledige instructies voor het laden vindt U in de handleiding van de Schneider CPC 464 en CPC 664.

HET SPELEN VAN HET SPEL

HELICHOPPER kan met behulp van het toetsenbord of de joystick worden gespeeld. Het gebruik van het toetsenbord gaat volgens de herinstellings-optie van het hoofdprogramma. Zoek de toetsen uit die je wilt gebruiken. Je kan ook de joystick met deze optie instellen. Kies dan LINKS EN RECHTS uit met de toepasselijke cursor toetsen en COPY voor AFVUREN.

BIJ HELICHOPPER is een VALSE MANIER beschikbaar— door 5, 6, 7 en 0 in te drukken (op het toetsenblok) wanneer het hoofdprogramma wordt getoond krijg je deze. Het enige wat je moet doen, is het WACHTWOORD vinden...

SPILLET

Fartøjet: En hurtig, velarmeret Helichopper.

Vaben: Ubegænset arsenal af bomber.

Skærme: 23 med hver sin tidsbegrænsning.

Liv: 5 med ekstra liv for hver 4. skærm.

Mission: Red mutanterne fra den rygende varme sump.

Taktik: På hver skærm er der et antal mutanter, der skal findes og reddes; en af gangen. For at gøre dette skal du lande din Helichopper ved det elektriske hegn og når en mutant kravler ombord skal du flyve ham i sikkerhed til afsatsen. Mutanten stiger ud når den nærmeste afsats bliver hvid.

Trusler: Sumpens monstre. Nogle formerer sig når de bliver bombet, andre vil fyre raketter af imod din Helichopper (du regnede vel ikke med, at spillet var let!). Nogle af raketterne er varmesøgende Dollopoider som vil spore dit fly (du kan ånde lettet op imens du er parkeret ved det elektriske hegn). Alle sumpens monstre dræber dig ved berøring.

LOAD

1. Sæt båndet i og spol tilbage.

2. Tryk på CTRL og den lille ENTER-tast.

3. Tryk på PLAY/LOAD på båndoptageren.

OBS! yderligere information om load findes i Amstrads manual.

HVORDAN SPILLET SPILLES

HELICHOPPER kan enten spilles med tastatur eller styrepind. Brug tastaturet ved hjælp af omdefineringsvalgmuligheden på titelskærmen. Vælg hvilke taster du ønsker at bruge. Du kan også definere styrepinden med denne valgmulighed. Vælg VENSTRE og HØJRE med de tilsvarende markørtaster og brug COPY til at skyde (FIRE) med.

HELICHOPPER har en SNYDEINDSTILLING—for at få den skal du holde 5, 6, 7 og 0 tasterne (på taltastaturet) nede, mens hovedtitelskærmen vises. Du behøver så ikke gøre andet end at finde KENDEORDENE (PASSWORDS)...

