

INFILTRATOR

CREATED BY CHRIS GRAY

THE GAME THAT ROCKED AMERICA...

Available for
COMMODORE 64
SPECTRUM &
AMSTRAD
Versions coming
SOON!



"What a project. Infiltrator is the most incredible
new games concept to hit the market." ZZAP 64

Commodore £9.⁹⁵ CASSETTE £14.⁹⁵ DISK

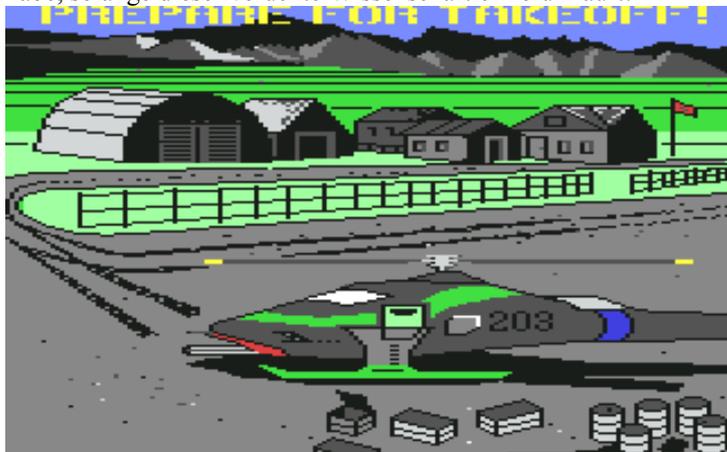
U.S. Gold Limited Birmingham B6 7AX Telephone 021-356 3388



DIE VORGESCHICHTE

Der seltsame kleine Mann im Trenchcoat und mit der Porsche Sonnenbrille schien etwas fehl am Platz zu sein. Denn die Enthüllung des neuen McGibbits Flügel der Kongreßbibliothek (zu Ehren Ihrer 47bändigen Abhandlung über das Dewey Dezimalsystem) war eine absolut offizielle Angelegenheit. Er blieb damals als Sie sich graziel in Ihren McGibbits Trim-Fit™ kugelsicheren Jeans zum Klavier begaben, ziemlich unbemerkt. Als Sie mit dem dritten Satz Ihres Klavierkonzertes Nr. 2 in E begannen, hörten Sie jemand in Ihr Ohr flüstern: "Wir brauchen dich, Jimbo Baby! Die ganze Welt ist in Gefahr und nur ein Supersoldat, ein ausgezeichnete Hubschrauber-Pilot, ein Ballistik Experte, Ingeneur, Nervenarzt, Politiker, Schauspieler, Rockstar, Motorradfahrer der Weltklasse, Forscher, Karateexperte, der sich um alles den Teufel schert wie du, kann die Sache noch retten! "

"Nicht schon wieder!" dachten Sie, als Sie mit dem Konzert fertig waren, die Bibliothek eingeweiht hatten und sich auf Ihr Motorrad Super Gizmo 8™ schwangen (mit Geschwindigkeitsregelanlage AM/FM, automatischer Sitzheizung und wärmesuchenden Flugkörpern) und das geschah alles in einer fließenden Bewegung. "ES wird noch so daß ich praktisch keine Zeit mehr für mich selber habe, solange dieser verückte Wissenschaftler herumläuft!"



Auf Ihrem bescheidenen Landsitz/Trainingsplatz/experimentellen Flugzeug-Prüfanlage angekommen, lesen Sie schnell eine speziell verschlüsselte Notiz, die Ihnen ein Agent hinterließ (Sie hatten Glück, denn eine Ihrer Doktorarbeiten behandelte Kombinationsmathematik und Kryptographie!)

ÄUSSERST ÄUSSERST ÄUSSERST ÄUSSERST GEHEIM

Mitteilung für Kapitän Jonny "Jimbo Baby" McGibbits/AKA The Infiltrator STOP

Betrifft: Untergang der Welt (endlich) STOP

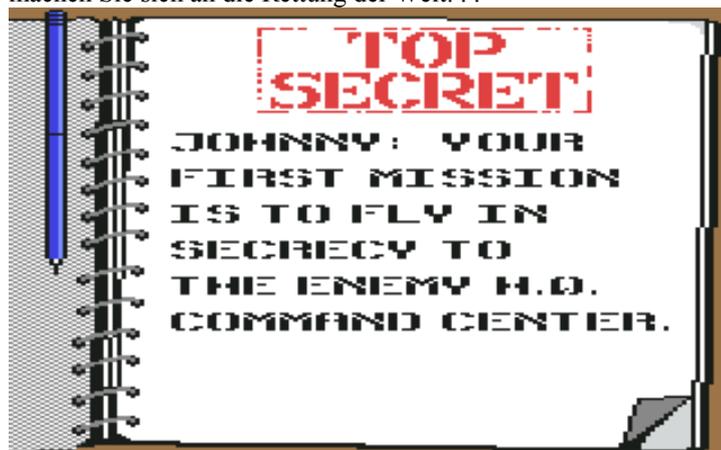
Kapitän STOP Wir brauchen Sie STOP Die Welt steht vor dem Untergang STOP Nur Sie können uns retten STOP Der Wizbang Enterprises Gizmo™ DHX-1 Angriff-Hubschrauber steht auf der Landematte STOP Dem verrückten Wissenschaftler ist Einhalt zu gebieten STOP Halten Sie Ihn in jedem Fall auf STOP In der Anlage ein Gizmo™ Flughandbuch, geheime Nachrichten Codebezeichnungen und andere Informationen für den Einsatz STOP Waffen, Film (Entwicklung vorbezahlt und Umschlag anliegend) und McGibbits Leitfaden zur Bodenanlagen - Infiltration (Taschenausgabe) STOP

Viel Glück Jimbo Baby - Das Los der Welt liegt in Ihrer Hand STOP

Brigadegeneral Bunson "Old Blood'n`Guts" O`Shaughnessy

"Was gibts's sonst noch Neues," sagen Sie, als Sie Ihre Sachen sammeln und zum wartenden Gizmo gehen. "Heute Nachmittag

muß wohl die Herzchirurgie warten. Ich hoffe der Patient kann es verkraften." Und die Melodie Ihrer neuen Fernsehserie pfeifend, machen Sie sich an die Rettung der Welt. . .



Sie beginnen alle Ihre Einsätze auf der Homebase, die gerade außerhalb Ihrer Landesgrenzen liegt. Am Standort werden Sie über das Ziel Ihres Einsatzes vor dem Abflug informiert. Sie müssen Ihren Hubschrauber erfolgreich von der Heimbasis durch feindlichen Luftraum steuern, und eine der Anlagen des verrückten Wissenschaftlers erreichen, um die Ihnen während des Informationsgesprächs übertragene Bodenmission abzuschließen. Insgesamt haben Sie drei Einsätze auszuführen. Jeder ist schwieriger, entsprechend Ihren zunehmenden Fähigkeiten, Ihrer Kondition und Ihrem weltweiten Ruf. Viel Glück! !

**Whizbang Enterprises stellt vor:
den Gizmo™ DHX-1 Attack Chopper
"The Snuffmaster"**

FLUGHANDBUCH

Willkommen in der Wizbang Familie. Sie sollten sich im Moment ziemlich wohl fühlen. Sie haben gerade den Whizbang Enterprises Gizmo DHX-1 Attack Chopper gekauft. Wir nennen ihn hier bei Whizbang einfach "The Snuffmaster". Noch einmal herzlich willkommen in der Familie. Es wird Ihnen gefallen.

Ihr neuer Whizbang Gizmo DHX-1 Attack Chopper ist mit folgenden Whizbang Geräten ausgerüstet:

- * Doppelantriebsmotoren Whizbang Whirler™ mit Turbinenschub mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 450 Knoten.
- * Vier Whizbang Waster™ wärmesuchenden Luft-Luft-Flugkörpern.
- * Zwei 20mm Schnellfeuerkanonen Whizbang Whizzer™.
- * Magnesiumleuchtkugeln gegen wärmesuchende Flugkörper.
- * Düppelstreuer gegen Radarflugkörper.
- * Turbobooster Whizbang Whomper™.
- * Ultra-hochentwickelte Funkanlage.
- * Moderne Computer-Leit, Steuer- und Aufklärungsanlage.
- * Geräuschlose Flugmöglichkeit Whizbang Whisper™.

Whizbang Enterprises ist ferner stolz darauf das völlig neue Programm Gizmo™ Modezubehör für Hubschrauber ankündigen zu können. Nachstehen nur eine Teilliste der verfügbaren Produkte.

- * Hi-Fi Stereoanlage mit 12W/Seite, einstellbarer ETR mit 8-Spurbandgerät und Kassettengerät mit automatischer Umschaltung.
 - * Kufen in Speziallegierung
 - * Rennstreifen
 - * Echte Imitationsbärenhaut-Sportsitze (mit Rückeneinstellung)
- Bei Whizbang geht die Schönheit unter die Haut.

Start

Wenn Sie die Kanzel Ihres Gizmo besteigen, sehen Sie sich ultrahochentwickelten Bedienelementen gegenüber. Durch die Windschutzscheibe sehen Sie Ihre Homebase. Unter der Windschutzscheibe Ihre Hände, die den Steuerknüppel halten. Vielleicht möchten Sie starten, wenn Sie Ihre manikürten Hände betrachtet haben. Dazu tun Sie folgendes:

1. Batterie durch Drücken der Taste **B** einschalten.
2. Computer und Funkanlage durch Drücken der Taste **S** einschalten. Damit werden die Computer-Bildschirme eingeschaltet, und oben auf der Anzeige erscheinen die Warnleuchten.
3. Motorzündung durch Drücken der Taste **I** einschalten. Der Motor hat erst bei Erreichen von 2300 U/min. genug Kraft um die Maschine zu bewegen.
4. Joystick zurückziehen ↓, bis Sie von der Landematte abgehoben haben und die Landschaft mit den Bergen in der Ferne sehen.
6. Feuerknopf Ⓢ drücken (Sie bemerken das Ihre rechte Hand auf der Anzeige dies registriert), und den Joystick nach vorn ↑ zum Beschleunigen drücken.

Whizbang Enterprises - Stolz, Tradition und die größte Mitarbeitersterblichkeit aller Unternehmen der freien Welt.

Die Bedienelemente

Joystick

Der Joystick steuert alle Bewegungen des Hubschraubers

- ↓ Zum Steigflug Joystick zurückziehen
- ↑ Zum Sinkflug Joystick nach vorn drücken
- ↑Ⓢ Zum Verlangsamten Feuerknopf halten und nach vorn drücken
- ↑Ⓢ Zum Verlangsamten Feuerknopf halten und zurückziehen
- ← Zur Schräglage nach links Joystick nach links drücken
- Zur Schräglage nach rechts Joystick nach rechts drücken
- Ⓢ Zum Drehen nach rechts Feuerknopf halten und nach rechts drücken
- ←Ⓢ Zum Drehen nach links Feuerknopf halten und nach links drücken

Tastatur

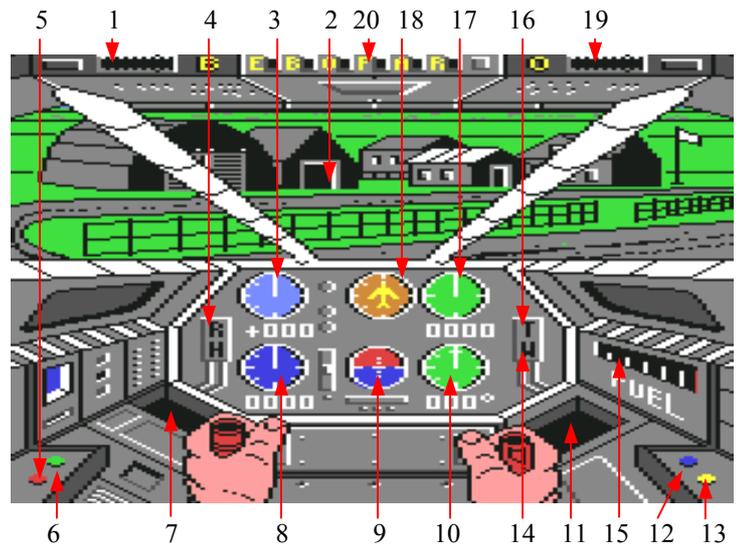
Die Tastatur wird zur Steuerung aller Funktionen im Hubschrauber benutzt

- B schaltet die Batterie ein
- S schaltet den Computer und die Funkanlage ein
- I schaltet die Zündung ein
- G entschert die Kanone (Geschütze)
- R entschert die wärmesuchenden Flugkörper (Raketen)
- F stellt die Leuchtkugeln für den Einsatz ein
- C stellt das Düppelmaterial für den Einsatz ein
- H schaltet das Head-Up-Display ein
- W schaltet den geräuschlosen Modus ein
- * ändert die Sicht auf Funkanlage
- T ändert die Sicht auf Computer-Terminal
- + schaltet den Turbo-Booster ein
- schaltet den Turbo-Booster aus

Die Leertaste hat folgende Funktionen :

- * schaltet Waffen auf dem Kanzel-Bildschirm aus
- * schaltet zur Kanzel-Sicht vom Funkbildschirm zurück
- * schaltet zum Coputer-Terminal von den Zustandsanzeige- oder taktischen Karten-Bildschirmen zurück

Anzeigen in der Pilotenkanzel



- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1 Batterietemperatur | 11 Computer-Terminal |
| 2 Anzeige Head Up | 12 Flugkörper |
| 3 Geschwindigkeitsanzeige | 13 Düppelstreuer |
| 4 eingehende Flugkörper | 14 geräuschloser Modus ein |
| 5 Leuchtkugeln | 15 Treibstoffmesser |
| 6 Kanonen entschert | 16 Turbo-Booster Anzeige |
| 7 Funkanlage | 17 Höhenmesser |
| 8 Drehzahlmesser U/min. | 18 automatisches Peilgerät |
| 9 Künstlicher Horizont | 19 Öltemperaturanzeige |
| 10 Richtungskompaß | 20 Warnleuchten verschiedene |

Künstlicher Horizont

Der künstliche Horizont gibt Ihre Position mittels der Positionierung der Horizontlinie im Verhältnis zum Stabilisierungspunkt an. Ebenfalls wird der Neigungsgrad angegeben, und ob Sie sich im Sink- oder Steigflug befinden. Die Geschwindigkeit des Steig- oder Sinkfluges wird auch vom Künstlichen Horizont angezeigt. Wenn der Künstliche Horizont im Meßgerät eben und in der Mitte ist, fliegen Sie geradeaus und waagrecht.

Richtungskompaß

Der Kompaß zeigt die Richtung des Gizmo in Graden an, im analogen und im digitalen Format. Die Skala ist Stufen von 23 Grad genau. Der digitale Meßwert hat eine engere Toleranz.

Treibstoffmesser

Der waagrechte Strich zeigt den restlichen Treibstoff an. Der Tank ist leer wenn der rote Strich verschwindet.

Öl und Batterietemperatur

Diese beiden Striche oben auf dem Bildschirm zeigen die Temperaturen von Batterie und Öl an. Wenn der Strich die rote Zone erreicht ist die Hitze kritisch, die Temperatur-Warnleuchten blinken, und es ertönt ein Warnton, bis Sie die Hitze mindern (indem Sie die Geschwindigkeit senken, um die Überbeanspruchung der Batterie zu mindern oder durch Abschalten des Turboladers, um Öl zu sparen).

Warnleuchten

- E Motor beschädigt
- B Batterie überhitzt
- O Öl Überhitzt
- F Treibstoffreserve niedrig
- A Höhe unter 200'
- R zu niedrige Umdrehungen in Motor oder Rotoren

Die Warnleuchten machen Sie auf ernste Bedingungen aufmerksam, die zu beheben sind. Sie haben eine gewisse direkte Kontrolle über die Warnleuchten B,O und A. Die Leuchten E,F und R beziehen sich auf Probleme, die während des Fluges nicht korrigiert werden können. In diesen Fällen sollten Sie Ihren Bestimmungsort so schnell wie möglich erreichen, um weitere Schäden während des Luftkampfes zu vermeiden.

Fluggeschwindigkeitsanzeige

Diese Skala zeigt die jeweilige Fluggeschwindigkeit des Gizmo in Knoten an. Die digitale Anzeige unter der Skala zeigt die gleichen Informationen an. Die Höchstgeschwindigkeit beträgt 450 Knoten (ohne eingeschalteten Turbolader).

Automatisches Peilgerät

Das automatische Peilgerät (ADF) hilft Ihnen dabei, am richtigen Bestimmungsort einzutreffen. Am besten programmieren Sie es daher sofort nach dem Start. Wenn es einmal programmiert ist, zeigt das ADF immer auf Ihren Bestimmungsort. Wenn Sie sich vorwärts bewegen und das ADF geradeaus zeigt, erreichen Sie schließlich Ihr Ziel, ungeachtet der Richtung auf dem Kompaß. Beim Flug dreht sich das ADF natürlich und stellt sich wieder auf die Richtung des Gizmo ein. Das ADF bewegt sich nur, wenn Sie den Hubschrauber drehen oder wenn Sie sich in die Kurve legen. Um die Richtung Ihres Hubschraubers zu korrigieren, so daß er auf den Bestimmungsort gerichtet ist, können Sie entweder den Hubschrauber drehen (um kleinere Richtungsänderungen vorzunehmen) oder die Maschine neigen, um drastischere Richtungsänderungen vorzunehmen.

Wenn das ADF ein- und ausblinkt, wurde es nicht richtig am Funkterminal programmiert (siehe Landeverfahren). Das ADF blinkt und dreht sich stark, wenn der Bestimmungsort erreicht ist. Machen Sie sich dann zur Landung bereit.

Das hat Jonny McGibbits, Super-Hubschrauberpilot, der in aller Welt als der Infiltrator bekannt ist, über den neuen Gizmo™ DHX zu sagen :

"Toll, ich liebe diese Sitze. Werde ich dafür bezahlt?"

Höhenmesser

Der Höhenmesser zeigt Ihre jeweilige Höhe in Fuß an. Die Skala ist in 60-Fuß-Abstände aufgeteilt. Sie verwenden daher am besten die digitale Anzeige, die genauer ist. Jedesmal wenn der Zeiger 12:00 passiert, registriert er 1000 Fuß. Die maximale Höhe ist auf 8000 Fuß beschränkt. Wenn Ihre Höhe unter 200 Fuß sinkt, schaltet sich die Warnleuchte für niedrige Höhe und der Alarmton ein.

Anzeige U/min

Die Anzeige U/min (Umdrehungen pro Minute) zeigt die Geschwindigkeit an, mit der sich die Rotorblätter drehen. Hubschrauber-Rotorblätter beschleunigen oder verlangsamen sich nicht, um eine konstante Geschwindigkeit beizubehalten, da die Bewegung nur von der Neigung der Rotorblätter bewirkt wird. Das an Bord befindliche Computersystem kontrolliert die Umdrehungen pro Minute und hält sie konstant. 2000 U/min sind optimal.

Bevor die Umdrehungszahl nicht den Optimalwert erreicht oder überschritten hat, können Sie nicht fliegen. Dann ertönt der Startalarm bis der Gizmo abgehoben hat.

Flugkörper-Warnleuchten

Die Flugkörper-Warnleuchten links vom Armaturenbrett blinken und zeigen an, daß sich ein Flugkörper im Anflug auf Ihren Gizmo befindet. Ferner ertönt eine Warnsirene. Wenn die Leuchte R eingeschaltet ist, befindet sich ein Lenkflugkörper im Anflug auf den Gizmo, und zur Tarnung müssen Sie Düppelmaterial benutzen. Wenn die Leuchte H eingeschaltet ist, befindet sich ein wär-

mesuchender Flugkörper im Anflug auf Ihren Gizmo, und zur Tarnung sind Leuchtkugeln zu benutzen.

Dweezil McGibbits (dieser ist nicht mit den Infiltrator verwandt) Präsident und Geschäftsführer von Whizbang hat folgendes über den neuen Gizmo™ DHX-1 zu sagen :

"Die Gerichte entschieden, daß wir in jeden Anklagepunkt der nachlässigen Konstruktion unschuldig sind! Ich hoffe dem Richter gefällt sein neues Haus in Hawaii. . ."

Bestückung

Die nächsten vier Waffen werden durch Taster vertreten, die blinken, wenn sie eingeschaltet sind. Sie sind unten links und rechts in der Kanzel zu finden. Nach Entsicherung können sie durch Drücken und Loslassen des Feuerknopfes bedient werden. Jede Waffe kann durch feindliches Feuer beschädigt oder außer Betrieb gesetzt werden.

Kanonen

Die Whizbang Whizzer™ Kanonen vom Kaliber 200mm werden durch Drücken der Taste G entsichert. Ein Feind im Fadenkreuz der HUD-Anzeige (Head-Up-Display) kann beschädigt oder zerstört werden wenn Sie auf ihn zielen. Sie haben unbegrenzte Munition.

Flugkörper

Durch Drücken von R (Rakete) werden die Whizbang Whaster™ wärmesuchenden Luft-Luft-Flugkörper entsichert. Wenn Sie einen Feind treffen wollen muß er sichtbar sein, er muß sich jedoch nicht im Fadenkreuz befinden. Jeder Einsatz ist auf 4 Flugkörper beschränkt.

Leuchtkugel

Durch Drücken der Taste F werden die Leuchtkugeln entsichert. Diese werden als Tarnung für die wärmesuchenden Flugkörper des Feindes benutzt. Die Leuchtkugeln, die aus Magnesium bestehen, spiegeln dem Flugkörper vor, daß es sich bei den Leuchtkugeln um Ihren Auspuff handelt.

Düppelmaterial

Im Gegensatz zu den wärmesuchenden Flugkörpern schützen Sie sich gegen Lenkflugkörper des Feindes durch Abwurf von Düppelmaterial während des Fluges, durch das ein falsches Bild des Gizmo entsteht. Durch Drücken der Taste C wird Düppelmaterial abgeworfen.

Wie Kinderliebe zu einem Haustier - verwenden auch wir Liebe und Sorgfalt und übernehmen eine gewisse Verantwortung für jede Whizbang Antipersonnel Mine.

Weitere Merkmale

Anzeige HUD

Durch Drücken von H erscheint die Anzeige HUD (Head Up Display). Unter Verwendung von modernster Technik erscheint über Ihrer Windschutzscheibe das Computer-Fadenkreuz Ihrer Kanonen. Sie benutzen das Fadenkreuz um Ihre Kanonen auf ein Ziel zu richten. Nachdem Ihre Kanonen entsichert sind, sollten Sie jeden Gegenstand der sich im Fadenkreuz befindet, treffen. Flugkörper benutzen keine sichtbare Zielverfolgung, so daß Sie die HUD abschalten können, wenn Sie wünschen, indem Sie H erneut drücken.

Torbo-Booster

Die Taste + drücken, um den Whizbang Whooper™ Turbo-Booster einzuschalten. Die Taste - drücken um den Torbo-Booster abzuschalten. Dabei erwärmt sich auch das Öl sehr schnell, so daß

dieser Knopf mit Vorsicht zu benutzen ist. Wenn der Turbo-Booster eingeschaltet ist, schaltet sich die Turbo-Anzeige rechts auf dem Armaturenbrett ein. Der Turbo kann seine Funktion verlieren wenn er von einem feinen Geschoß getroffen wird.

Geräuschlose Betriebsart

Durch Drücken der Taste W wird der Whizbang Whisper™ eingeschaltet (Standartausrüstung Ihres Gizmo™ DHX-1). Damit arbeitet Ihr Gizmo effektiv geräuschlos. Die geräuschlose Betriebsart kann eingeschaltet werden, wenn Sie versuchen eine geheime Landung vorzunehmen, da sonst feindliches Bodenpersonal durch die Geräusche Ihres Hubschraubers auf ihn aufmerksam wird. Wenn Sie auf geräuschlose Betriebsart geschaltet haben, schaltet sich die Anzeigelampe rechts auf dem Armaturenbrett ein.

Pause

Nehmen wir einmal an, Sie wollen das Spiel unterbrechen und eine Pause nach all dieser Aufregung einlegen: Dazu schalten Sie entweder auf Computer-Terminal (durch Drücken der Taste T) oder auf den Informationsbildschirm (durch Drücken der Taste *). Durch Drücken jeder Taste die keine Spezialfunktion hat, kommen Sie wieder in die Aktion zurück.

*Whizbang Enterprises. Wir begleiten Sie auf Schritt und Tritt. **
** Gilt nur in den Landesgrenzen.*

Das Computer-Terminal

Das Computer-Terminal, der kleine Bildschirm, der sich rechts in der Kanzel befindetet, wird durch Drücken der Taste T eingeschaltet. Dann erscheint eine Waffenliste und zwei zusätzliche Kategorien für die Aktualisierung des Zustandes. Durch Drücken einer Taste, die keine spezifische Funktion hat, kehren Sie zur Kanzelansicht zurück. Wenn Ihr Computersystem durch feindlichen Beschuß zerstört wurde, erscheint das Kanzel-Terminal schwarz, und Sie haben keinen Zugriff. Das Waffenlagen erscheint in Form von Leuchtdioden-Balkendiagrammen, die die restlichen

- M = Flugkörper
- F = Leuchtkugeln
- C = Düppelmaterial

angeben. Die Taste 1 oder 2 drücken, um die Zustandsinformationen für den Hubschrauber bzw. Ihre taktische Karte zu überprüfen.

1. Zustandsanzeige



Diese gibt den jeweiligen Zustand Ihres Gizmo an. Wenn Sie Schäden erlitten haben, wird das Bild des Gizmo oben auf den Bildschirm durch sichtbare Kreise für die Beschädigung an den Stellen unterlegt, wo der Schaden aufgetreten ist, begleitet von blinkenden Textbeschreibungen. Darunter befinden sich Anzeigen

für die restlichen Flugkörper, Leuchtkugeln und das Düppelmaterial. Die Kanonenmunition ist unbeschränkt. Durch Drücken der Leertaste kehren Sie zum Hauptterminal-Bildschirm zurück.

2. Taktische Karte



Auf dem Bildschirm befindet sich ein kleiner Computer-Bildschirm mit digitaler Anzeige. Der numerische Wert ist Ihre berechnete ADF-Frequenz. (weitere Einzelheiten siehe Funkanlage) Die große Rasterkarte darunter ist eine taktische Karte des Landes. Ihre Position im Land wird durch eine blinkende Kugel mit einem darunter befindlichen Schatten angezeigt. Der Abstand zwischen der Kugel und dem Schatten ist Ihre Höhe. Wenn Sie die ADF programmiert haben, erscheint eine kleine Flagge ebenfalls auf der Karte. Das ist Ihr Bestimmungsort. Diese Anzeige kann benutzt werden, um Ihre relative Position zu Ihrem Bestimmungsort jederzeit während Ihres Einsatzes zu bestimmen. Zur Rückkehr zum Hauptterminal die Leertaste drücken.

Johnny "Jimbo Baby" McGibbits sagt :
"Wenn Sie den Einsatz verpatzen, können Sie die Filmrechte vergessen."

Kommunikations

Der Whizbang Gizmo™ DHX-1 ist mit einer hochentwickelten Funkanlage ausgerüstet, die häufig für den erfolgreichen Abschluß von Einsätzen erforderlich ist. Durch Drücken der Taste * auf der Tastatur kommen Sie von der Anzeige in der Kanzel zum Funk-Terminal. (Das sich links auf dem Kanzel-Bildschirm befindet). Vorsicht- diese Anlage kann durch feindliches Feuer zerstört werden. Die Anlage wird wie folgt benutzt :

Taste A zum Programmieren des automatischen Peilgerätes (ADF) drücken. Die drei Zahlen von der taktischen Anzeige eingeben, jedoch ohne Dezimalkomma. Ihr ADF ist jetzt programmiert. Sie brauchen sie nicht erneut zu programmieren, außer wenn die eingegebenen Zahlen falsch waren. Ihr ADF funktioniert nicht richtig wenn die Werte falsch sind !

Taste S zum Schalten in den Sendemodus drücken. Durch die Betriebsart Senden können Sie Meldungen an andere Maschinen oder Boden-Kontrollstationen senden. Wenn Sie sich in der Betriebsart Senden befinden, können Sie Meldungen oben auf dem Bildschirm in die Funkzelle eingeben. Zum Löschen eines Buchstabens wird die Taste **DEL** verwendet. Durch Drücken von der Taste **RETURN** wird die Meldung entweder an eine andere Maschine oder eine Bodenkontrollstation gesendet. Das blinkende **S** oder **R** bedeutet den jeweiligen Zustand. **S=senden**, **R=empfangen** . Die **Leertaste** zur Rückkehr zur Kanzelsicht drücken.

Dweezil McGibbets (nicht mit dem Infiltrator verwandt). Präsident und Geschäftsführer hier bei Whizbang, hat folgendes über Whizbang Enterprises, den Hersteller des neuen Gizmo™' DHX-1, zu sagen :

"Ich hatte es schwer mich im Leben vorwärts zu kämpfen. Ich habe alles geerbt. Ja, Ja, Ich kann mich daran erinnern, als mein Vater 1939 das Geschäft gründete . . . "

Andere Maschinen

Wenn Sie mit einem Einsatz beginnen, indem Sie mit Ihrem Hubschrauber zu einem Bestimmungsort fliegen, treffen Sie auf Ihrem Weg andere Maschinen. Manche können von anderen Infiltratoren geflogen werden, die auch versuchen die Pläne des verrückten Wissenschaftlers durcheinander zu bringen, während andere den verrückten Wissenschaftler und seine üblen Ziele unterstützen. Es gibt drei verschiedene : Freunde, Feinde und Irre.

Wenn Sie auf andere Maschinen treffen, müssen Sie feststellen ob es sich um einen Freund oder einen Feind handelt. Da Ihre Maschine keine Erkennungszeichen trägt, versuchen auch andere Piloten zu bestimmen, zu wem Sie gehören und welche Absichten Sie haben. Indem Sie mit ihnen über Funk sprechen (durch Senden und Empfangen von Meldungen).

Sie sollten stets versuchen zuerst den Funkkontakt mit einer unbekanntem Maschine aufzunehmen. Sobald Sie eine Maschine zum ersten Mal sehen, drücken Sie die Taste *.

Nachdem Sie sich auf dem Funkbildschirm befinden, drücken Sie die Taste S um eine Meldung zu senden. Die einzigen Sätze die die Funkanlagen der anderen Maschinen verstehen sind :

REQUEST ID (Identität anfordern)
INFILTRATOR (Identität eines Freundes)
OVERLORD (Identität eines Feindes)

Nach Erfragen einer Identität einer anderen Maschine prüfen Sie die Antwort auf eine Code-Bezeichnung. Nach einiger Erfahrung sollten Sie in der Lage sein, freundliche Code-Bezeichnungen von feindlichen zu unterscheiden. Damit erhalten Sie die Informationen die erforderlich sind um richtig auf die Frage nach Identifizierung zu antworten. Die Angabe einer richtigen Identifizierung an eine Maschine erlaubt es Ihnen, Ihre Mission ungehindert fortzusetzen. Bei Angabe einer falschen Identität kommt es zu einer Schlacht, die so lange dauert bis eine der Maschinen zerstört ist.

Ach, übrigens die Irren da oben waren kein Spaß. Einige der anderen Infiltrator-Piloten haben unter der starken Beanspruchung durchgedreht, und dann ist es eigentlich unwichtig welche Code-Bezeichnung Sie in einer Antwort verwenden. Sie werden stets angegriffen und Sie müssen in diesem Fall gegen einen früheren Freund kämpfen, der zum tödlichen Feind geworden ist.

Beispiele für Namen von Freunden : Whipple , Haymish

Beispiele für Namen von Feinden : Boomer , Scum

Beispiele für Funkmeldungen :

Sie : Request ID
andere Maschine : Whipple requesting Identifikation
Sie : Infiltrator
andere Maschine : Good Luck, Johnny
Sie : Request ID
andere Maschine : Haymish requesting Identifikation
Sie : Overlord

Falsche Code-Bezeichnung in der Antwort ! Die andere Maschine greift an !

Landeverfahren

Nachdem Sie am zugewiesenen Bestimmungsort angekommen sind, müssen Sie landen um Ihren Einsatz fortzusetzen. Um sicher zu landen müssen folgendes sicherstellen.

1. Daß Ihre Geschwindigkeit 20 - 0 Knoten beträgt.
2. Die Höhe des künstlichen Horizontes und daß Sie sich nicht in Schräglage befinden.
3. Daß Ihre Sinkflugrate den kleinsten Wert aufweist.

Nachdem Sie unter 200 Fuß gesunken sind, hören Sie den Warnton für niedrige Höhe. Stellen Sie Ihre Sinkfluggeschwindigkeit auf Mindestwert ein. Warten Sie bis sich die Höhe auf Null verringert hat, der Gizmo rüttelt und laut auf dem Boden aufsetzt. Nachdem Sie am richtigen Bestimmungsort gelandet sind, wie mit dem ADF programmiert, blinkt der ADF-Zeiger schwarz/weiß und dreht sich wie verrückt. Denken Sie daran, Sie müssen auf geräuschlose Betriebsart Whizbang Whisper™' geschaltet haben, damit der Feind die Landung nicht bemerkt. Um erneut zu starten, steigern Sie einfach Ihre Höhe, indem Sie den Joystick zurückziehen und Ihre Fluggeschwindigkeit steigern. Während Sie sich auf dem Boden befinden vermeiden Sie Schräglage, Beschleunigung oder Drehen, da sonst der Hubschrauber zerstört wird.

OK, wir haben den Hubschrauber nicht erfunden. Wir sind schließlich nur Menschen. Wir sind Whizbang Enterprises. Sonst noch was ??

So stürzen Sie ab

Als erfahrener Pilot wissen Sie, daß das Fliegen eines Hubschraubers sehr gefährlich ist. Obgleich wir hier bei Whizbang versucht haben jedes vorstellbare Sicherheitsmerkmal in Ihren Whizbang Gizmo™' DHX-1 Attack Chopper einzubauen, gibt es immer gewisse Situationen, wo Unerwartetes geschehen kann. Denken Sie also daran und seien Sie vorsichtig.



Auf Anraten unseres Rechtsanwaltes wird jeder Gizmo™' DHX-1 mit folgender Verzichtserklärung geliefert :

Whizbang Enterprises und ihre Direktion garantieren dem Käufer oder Piloten NICHTS außer daß Ihr Scheck vor Lieferung eingelöst wurde und daß wir für nichts haften, was nach dem Verkauf geschieht, (außer wenn es gut ist, wofür wir voll verantwortlich zeichnen, und wir behalten uns das Recht vor, daß unser Name in der zukünftigen Werbung erscheint).

Spezifische Gründe für "frühe Pensionierung" sind :

- * falscher Start
- * falsche Landung
- * zu starke Schäden
- * Motorschäden durch feindlichen Flugkörper-Beschuß

- * überhitztes Öl (zu starker Einsatz des Turboladers)
- * überhitzte Batterie (zu hohe Geschwindigkeit)
- * Treibstoffmangel
- * wenn Sie etwas wirklich dummes tun (einschließlich der vorstehenden Punkte) !

Denken Sie daran, wenn Sie abstürzen (auch wenn wir Ihnen gesagt haben, daß Sie es nicht tun sollten !), beginnen Sie den gleichen Einsatz erneut von vorne. Wenn Sie das Spiel abbrechen, nachdem Sie einen Einsatz erfolgreich ausgeführt haben, haben Sie die Wahl ganz von vorne anzufangen oder eine neue unvollständige Mission zu beginnen, wenn Sie das Spiel erneut laden. Sie können jedoch nicht eher eine neue Mission beginnen, bevor Sie die letzte abgeschlossen haben.

Dweezil McGibbits (nicht mit dem Infiltrator verwandt) Präsident und Geschäftsführer hier bei Whizbang, hat folgendes über den neuen Gizmo™ DHX-1 zu sagen :

"Garantie ? mmh. . . die brauchen Sie eigentlich nicht. Das ist für Feiglinge. Ich zeig Ihnen mal die neuen Passagier-Sitzgurte. . ."

The McGibbits Guide to Ground Installation Infiltration (TASCHENBUCHAUSGABE)

Bei Landung

Nachdem Sie gelandet sind, ändert sich Ihre Sicht. Sie sehen jetzt auf sich herab und sehen sich neben Ihren vertrauten Gizmo stehen. Sie müssen sich jetzt vorstellen, Sie sind auf Wache, genauso wie Sie sich beim Flug vorstellen mußten daß Sie ein Feind waren. Dem Feind auszuweichen ist die wichtigste Bodenmission.

Ziele

Die in den Informationen beschriebene Mission abzuschließen ohne gefangen genommen, in die Luft gesprengt zu werden und ohne daß Ihnen die Zeit ausgeht. Das Spiel besteht aus drei Missionen, die immer schwieriger werden. Nachdem Sie eine Mission abgeschlossen haben, erhalten Sie die nächste Aufgabe.

Mission abgeschlossen und Verlassen des Spiels



Nachdem Sie Ihre Bodenmission erfolgreich abgeschlossen haben gehen Sie zurück zum Hubschrauber. Nachdem der Kanzelteil wieder auf dem Bildschirm erscheint, befinden Sie sich im Hubschrauber so daß Sie nach Hause fliegen können.

Wenn Sie Ihre Mission nicht abgeschlossen haben, können Sie den Hubschrauber nicht besteigen. Sie können prüfen ob Sie Ihre Mission abgeschlossen haben, indem Sie den Bildschirm für den Waffenbestand durchgehen. Nachdem Sie Ihre Aufgabe abgeschlossen

haben, erscheint eine Meldung, nur damit Sie wissen, daß Sie sich aus dem Staub machen können.

Bodenkontrolle und Bestandsliste

Sie sind die kleine dunkelgraue Person auf dem Bildschirm. Sie haben beschränkte Zeit und können mehrere nützliche Geräte einsetzen (Ihren Waffenbestand), die Ihnen helfen die Mission auszuführen. Durch Drücken des Joststicks bewegen Sie sich in der jeweiligen Richtung, außer wenn Sie mit einem Gegenstand beschäftigt sind, der zur Zeit eingeschaltet ist. Ein eingeschalteter Gegenstand ist ein Gegenstand aus Ihrer Waffenliste, der für den Einsatz gewählt wurde. Es ist zu bemerken, daß zu Beginn Ihrer Mission Ihre Papiere als aktiver Gegenstand im voraus eingestellt sind.

Feuerknopf

Feuerknopf zum Einschalten des aktiven Gegenstandes drücken. Der jeweilige aktive Gegenstand wird stets unten auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Abhängig vom aktivierten Gegenstand können Sie sich u. U. nicht eher bewegen bis Sie fertig sind.

Pause

Mit der Leertaste können Sie das Spiel unterbrechen und auch wieder aufnehmen.

Johnny "Jimbo Baby" McGibbits sagt :

"Denkt daran, Jungen und Mädchen, durchsucht nie das, was anderen gehört - zumindest nicht solange sie hinsehen !"

Mit dem Bestandsbildschirm können Sie die aktiven Gegenstände ändern und wichtige Bestandsinformationen anzeigen. Sie können einen Gegenstand wählen indem Sie den Cursor bewegen. Die Leertaste erneut drücken (oder jede Taste ohne besondere Information), worauf Sie zum Hauptbildschirm zurückkehren. Der neue gewählte Gegenstand ist aktiv, und dies wird unten auf dem Bildschirm angezeigt. Nachdem Sie vom Bestandsbildschirm zurückgekehrt sind, wird durch Drücken des Feuerknopfs der gewählte Gegenstand aktiviert. Ferner erscheinen wichtige Gegenstände, die Sie während der Suche gefunden haben, auf einer Textzeile unten auf dem Bestandsbildschirm. Diese Gegenstände werden aktiviert ohne daß sie gewählt werden müssen, wenn sie benötigt werden. (siehe Störung der Mission und Anlagen des Feindes, die Einzelheiten über die Suche nach Gegenständen und das Aktivieren von Gegenständen enthalten).



Ihre Bestandsliste schließt ein :

Schlafgas

Sie haben einen versteckten Kanister unter der Jacke befestigt, der ein farbloses, geruchloses Schlafgas enthält. Jeder der damit besprüht wird, schläft mehrere Sekunden und vergift was passiert ist.

Durch Drücken des Feuerknopfes wird das Gas versprüht. Sie sind durch eine besondere Behandlung gegen das Gas immun.

Papiere

Hierbei handelt es sich um Ihre gefälschten Ausweispapiere. Sie sollten Ihre Papiere aktivieren, wenn Sie eine Wache um diese bittet. Wenn dies geschieht bewegen Sie sich direkt zu der Wache. Wenn Ihre Papiere noch nicht, schalten Sie schnell zum Bestandsbildschirm um und wählen sie. Dann kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück und drücken den Feuerknopf. Wenn Sie die Papiere zeigen, entscheidet die Wache ob sie "in Ordnung" sind oder nicht. Wenn sie in Ordnung sind können Sie als unentdeckter Infiltrator weiterarbeiten. Wenn sie nicht in Ordnung sind, haben Sie kurz Zeit um die Wache einzuschläfern oder wegzulaufen, bevor sie versucht Sie zur Vernehmung festzunehmen. Seien Sie gewarnt, wenn Sie weglaufen schlägt die Wache im ganzen Komplex Alarm ! (siehe Störung der Mission).

Kamera

Die Kamera wird zum Fotografieren wichtiger Unterlagen eingesetzt. Um sie richtig zu benutzen, stellen Sie sich vor die Unterlagen die Sie fotografieren wollen und drücken Sie den Feuerknopf. Pro Zimmer ist nur ein Foto zulässig.

Gasgranate

Diese Granate hat die gleiche Wirkung wie das Schlafgas, außer daß sie einen größeren Bereich hat. Wenn diese in geschlossenen Räumen eingesetzt wird, werden alle Wachen die sich in dem Raum befinden eingeschläfert.

Johnny "Jimbo Baby" McGibbets sagt:

"ich gehe nirgendwohin ohne meine McGibbets Trim-Fit™ kugelsicheren Superjeans. Zeitloser Stil, nahtloser Sitz und Sicherheit gegen Nahfeuerbeschuß - alles zu einem vernünftigen Preis."

Minensucher

Dieser wird für die Suche nach Minen benutzt. Nach Wahl des Minensuchers auf dem Bestandsbildschirm, kann er durch Drücken des Feuerknopfes eingesetzt werden während Sie sich im feindlichen Gebiet bewegen. Sie können hören wie der Minensucher arbeitet. Wenn Sie auf eine Mine treten und der Sucher ist eingeschaltet, sind diese harmlos, und die Mine wird gefunden. Wenn Sie auf eine Mine treten ohne daß der Sucher eingeschaltet ist, ist dies tödlich - und dumm.

Sprengstoffe

Sprengstoffe werden durch Wahl der Sprengstoff-Symbole auf dem Bestandsbildschirm zum aktiven Gegenstand gemacht, und dann durch Drücken des Joysticks nach oben b unter das Hauptbedienungsfeld im Schaltraum oder unter den Tisch im Laboratorium gelegt. Pro Raum ist nur eine Bombe zulässig. Nach legen Ihrer letzten Bombe schaltet sich ein automatischer Zeitgeber mit Abwärtszählung ein. Dann haben Sie etwa 20 sec. um das Gebäude zu verlassen, bevor alle Bomben explodieren. Wenn Sie nicht rechtzeitig herauskommen, dann ' Auf Nimmerwiedersehen ! ', (Jimbo Baby das wars).

Aktuelle Informationen

Unten auf dem Bestandsbildschirm befinden sich vier Diagramme die folgende Objekte aktualisieren :

- | | |
|------------|--|
| Spray | - wieviel Schlafgas Sie übrig haben |
| Grenades | - die verbleibende Anzahl der Schlafgas-Granaten |
| Explosives | - wieviel Ladungen Sprengstoff Sie übrig haben |
| Film | - wieviel Bilder Sie noch aufnehmen können |

Keyboardbelegung

Durch Drücken der folgenden Tasten während Sie sich auf dem Hauptbildschirm befinden, entsteht die gleiche Wirkung wie beim Gebrauch des Cursors auf dem Bestandsbildschirm, um einen Gegenstand zu wählen :

- | | | | |
|---|------------|---|-------------------|
| S | Schlafgas | M | Minensucher |
| P | Papiere | E | Sprengstoffladung |
| G | Gasgranate | C | Kamera |

Störungen der Mission

Wachen

Die feindlichen Wachen im Komplex sind dem verrückten Wissenschaftler fanatisch treu. Sie haben die Aufgabe gewisse Bereiche des Komplexes zu kontrollieren. Sie führen ihre Aufgabe unfehlbar aus. Wenn eine der Wachen Sie erwischt, fragt er nach Ihren Papieren. Wenn Sie ihm diese nicht zeigen, löst er Alarm aus und Sie werden von den Wachen im ganzen Komplex gejagt. Innerhalb der Gebäude des Komplexes schaltet ein elektronischer Schlüssel die Alarmanlage vorübergehend ab, jedoch funktioniert dies nur einmal während jeder Mission. Wenn Sie den elektronischen Schlüssel suchen zeigt eine Textzeile auf dem Bestandsbildschirm an, daß Sie ihn gefunden haben. Finden Sie dann die Alarmanlage. Sobald Sie vor dem Kartenschlitz stehen, drücken Sie den Joystick nach vorne b . Die Karte wird eingeschoben und die Alarmanlage wird abgeschaltet.

Außerhalb des Gebäudekomplexes läuft eine sprechende Wache rot an (von dunkelgrau). Sie müssen den Anweisungen folgen die Ihnen die Wache gibt, da Sie sonst Gefahr laufen entdeckt zu werden. Wenn Sie von der Wache weglaufen, die zu Ihnen spricht, schaltet sie die Alarmanlage ein. Was die Wache spricht erscheint unten auf dem Bildschirm.

Minen

Minen sind normalerweise im Wald verteilt, an engen Stellen, um genau das zu verhindern was Sie tun - nämlich infiltrieren. Minen können mit dem Minensucher gefunden werden. Wenn Sie ohne eingeschalteten Minensucher auf eine Mine treten ist das schlecht, denn Sie lassen unter anderem Ihr Leben.

Zeitgeber

Während der Bodenmission ist der Zeitgeber jederzeit auf dem Bildschirm präsent. Wenn der Zeitgeber abläuft haben Sie verspielt : Ihre Mission ist beendet und Sie müssen ganz von vorne anfangen. Sehr schlecht ! (Bemerkung von H.t.W.: Das ist wirklich sehr schlecht, denn in diesem Programm befindet sich ein gemeiner Programmfehler ! ! , ' zufallsgesteuert ' verabschiedet sich das Programm mit blauem Bildschirm und lapidarem READY bei einem der weiteren Versuche die Mission zu erfüllen - muß nicht sein, ist aber sehr wahrscheinlich. Abhilfe - Spiel neu laden und Mission neu beginnen)

Johnny "Jimbo Baby" McGibbets sagt :

"Geben Sie nie jemand Rauschgift. Er könnte vor Ihnen verschwinden !"

Feindliche Anlagen

Im Gebäude können Sie Truhen und Schränke nach Gasgranaten, Sicherheitskarten und anderen nützlichen und nicht so nützlichen Gegenständen durchsuchen. Sie können mit dem Aufzug in verschiedene Stockwerke eines Gebäudes gelangen. Wenn Sie sich verkleiden kann das manchmal helfen. Wenn Sie Ihre Kleidung vertauschen wollen, stellen Sie sich direkt vor eine Uniform die auf einem Kleiderbügel hängt. Drücken Sie den Joystick nach

vorher bis Sie mit dem Umziehen fertig sind. Ein Ton und dazugehöriger Text zeigt an, wenn Sie fertig sind.

Kartengerät

Während Sie sich in einem Gebäude des Komplexes befinden, erscheint eine Minikarte unten auf dem Bildschirm. Das Zimmer in dem Sie sich befinden wird durch einen blinkenden Kasten auf dem Kartenbildschirm dargestellt. Alle Zimmer sind als Kasten dargestellt, die Türen sind unterlegt. Immer wenn Sie ein neues Zimmer betreten, wird dies auf der Karte dargestellt.



Die Zimmer haben folgende Farben :

- Rot - ein Zimmer großer Bedeutung (Gefängnis, Schaltstelle. .)
- Grün - Gebäudeeingang oder Lift
- Blau - Zimmer von besonderer Bedeutung

Durchsuchen von Truhen

Sie können alle Truhen durchsuchen (nur oben an der hinteren Wand - Truhen an den Seitenwänden scheinen leer zu sein . . .) Das gilt für jedes Zimmer. Sie suchen indem Sie sich vor die Truhe stellen und den Joystick solange nach oben drücken bis Sie finden was die Truhe enthält - oder nicht enthält.

Türen und Sicherheitsraum

Verschlossene Türen müssen entsichert werden bevor Sie die entsprechenden Räume betreten können. Zum Entsichern aller Türen im feindlichen Komplex müssen Sie zuerst die Sicherheitskarte finden (suchen Sie danach). Nachdem Sie sie gefunden haben, erscheint unten auf dem Bestandsbildschirm eine Textzeile die angibt daß sie sich in Ihrem Besitz befindet. Jetzt suchen Sie den Sicherheitsraum. Es ist der Raum mit der Zustandsanzeigenleuchte "Sperre" an der Wand und einem Schlitz für die Sicherheitskarte direkt darunter. Zum entsichern der Türen stellen Sie sich direkt vor den Sicherheitskarten- Schlitz und drücken Joystick nach oben ↑. Damit wird die Sicherheitskarte in den Schlitz geworfen, ohne daß Sie sie als aktiv wählen müssen. (Sie können diesen Gegenstand nicht als aktiv wählen) Die Zustandsanzeigenleuchte "Sperre" ist rot, wenn die Türen im Komplex verriegelt sind und grün wenn die Türen offen sind.

Johnny "Jimbo Baby" McGibbits sagt:

"Jede Mission ist erst vorbei, wenn ich etwas für meine Mühe erhalten habe. Hmmm, Ich hab mir schon lange die kleine Insel im Pazifik gewünscht . . ."



KURZÜBERSICHT-TASTENBELEGUNG

Im Hubschrauber

Warnleuchten

- E** Motor beschädigt
- B** Batterie überhitzt
- O** Öl Überhitzt
- F** Treibstoffreserve niedrig
- A** Höhe unter 200'
- R** zu niedrige Umdrehungen in Motor oder Rotoren

Joystick

Der Joystick steuert alle Bewegungen des Hubschraubers

- ↓ Zum Steigflug Joystick zurückziehen
- ↑ Zum Sinkflug Joystick nach vorn drücken
- ↑⊕ Zum Beschleunigen Feuerknopf halten und nach vorn drücken
- ↓⊕ Zum Verlangsamen Feuerknopf halten und zurückziehen
- ← Zur Schräglage nach links Joystick nach links drücken
- Zur Schräglage nach rechts Joystick nach rechts drücken
- ⊕ Zum Drehen nach rechts Feuerknopf halten und nach rechts drücken
- ←⊕ Zum Drehen nach links Feuerknopf halten und nach links drücken

Tastatur

Die Tastatur wird zur Steuerung aller Funktionen im Hubschrauber benutzt

- B** schaltet die Batterie ein
- S** schaltet den Computer und die Funkanlage ein
- I** schaltet die Zündung ein
- G** entsichert die Kanone (Geschütze)
- R** entsichert die wärmesuchenden Flugkörper (Raketen)
- F** stellt die Leuchtkugeln für den Einsatz ein (wenn H leuchtet)
- C** stellt das Düppelmaterial für den Einsatz ein (wenn R leuchtet)
- H** schaltet das Head-Up-Display ein
- W** schaltet den geräuschlosen Modus ein
- *** ändert die Sicht auf Funkanlage
- T** ändert die Sicht auf Computer-Terminal
- +** schaltet den Turbo-Booster ein
- schaltet den Turbo-Booster aus

Die Leertaste hat folgende Funktionen :

- * schaltet Waffen auf dem Kanzel-Bildschirm aus
- * schaltet zur Kanzel-Sicht vom Funkbildschirm zurück
- * schaltet zum Computer-Terminal von den Zustandsanzeigen- oder taktischen Karten-Bildschirmen zurück

Bei der Bodenmission

Keyboardbelegung

Durch Drücken der folgenden Tasten während Sie sich auf dem Hauptbildschirm befinden, entsteht die gleiche Wirkung wie beim Gebrauch des Cursors (mit dem Joystick) auf dem Bestandsbildschirm, um einen Gegenstand zu wählen :

- S** Schlafgas
- P** Papiere
- G** Gasgranate
- M** Minensucher
- E** Sprengstoffladung
- C** Kamera

Leertaste : schaltet auf Bestandsbildschirm und zurück