

Magick Serpent

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines	4
2. Starten	4
3. Die Story	5
4.1 Aufgabe des Spielers und Extras	9
4.2 Tabelle Punkte / Geschwindigkeit.....	12
4.3 Lenkung.....	13
4.4 Ende	14
4.5 Radar.....	14
4.6 Pause	15
4.7 Abbruch	16
Registrierungskarte	17
Credits	18

1. Allgemeines

Magic Serpent ist ein Spiel, das von seinem Spieler höchste Geschicklichkeit und Konzentration verlangt. Durch butterweiches Scrolling und anspruchsvolle Soundeffekte wird diese schon länger existierende Spielidee zu einem Erlebnis, das seinen Spieler gefangenhält. Mit den vielen Extras wie der Wecker und die Axt werden auch Sie bald wie ein Köhner umgehen. Ihre Perfektion können Sie dann an den unzähligen Schwierigkeitsstufen ausprobieren und immer wieder neue Varianten entdecken.

2. Starten des Spiels

Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk DF0: Ihres Computers und schalten Sie Ihren Rechner ein. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Sie brauchen nur noch Ihr Joystick in den richtigen Eingang zu stecken, und schon kann es losgehen.

3. Die Story

Tief im Dschungel Afrikas lebt eine ganz besondere Schlängengattung: Die Lennis. Ihre leuchtende Farbe macht sie weit sichtbar und Feinde können sie schon früh erkennen. Trotz all dieses auffälligen Merkmals haben die Lennis es immer wieder geschafft, ihre Generationen heil zur Fortpflanzung zu bringen und sich zu vermehren.

Der Tagesablauf der Lennis sieht im allgemeinen so aus, daß die Schlangen in der Nacht sternförmig ausziehen und auf Beutefang gehen. Jede der Schlangen kennt genau den Ausgangsort und wird nach dem Beutefang auch wieder dorthin zurückkehren. Während der Jagd verzehrt die Schlange vor allem die Früchte, die sie erreichen kann. Trifft sie auf ein Tier, so greift die Schlange auch dies an und tötet es. Nachdem die Jagd beendet ist (zumeist im Morgengrauen), schleppt die Schlange die getöteten Tiere zum Ausgangspunkt zurück. Hier versammeln sich am Morgen alle Schlangen der Sippe und bringen Ihre Beute vor. Die Beute wird auf einen Haufen geworfen und bleibt dort liegen. Mittags holen sich

die vielen anderen im Urwald lebenden Tiere die Kadaver, weil sie sonst verhungern müßten. Die Tiere finden meist kein Interesse an den Schlangen, denn sie haben ja etwas, womit sie den hungrigen Magen füllen können. So kommen die Schlangen ungeschoren davon, obwohl sie doch so sehr wegen ihrer Färbung auffallen.

Trotz allem half dieser Trick nicht gegen alle Feinde der Schlange. Denn eines Tages kamen Menschen in den Urwald, die eine weite Expedition durchgeführt hatten, um das seltene und ausgestorben geglaubte Porzellantier zu finden. Schon seit Monaten waren sie auf der Suche und die Heimreise stand kurz bevor. Nicht einmal eine Spur von einem Porzellantier hatten sie gesehen. So suchten sie nach einem vergleichbaren Tier, das sie der Heimatfirma als Fund präsentieren konnten. Wenn schon nicht das Porzellantier, dann doch wenigstens etwas anderes originelles. Und in dem Waldstück, in dem die Lennis wohnen, stießen sie als erstes auf die leuchtenden Schlangen. Nach einem kurzen Kampf war eine der Schlangen von den Menschen betäubt worden. Die anderen

Schlangen hatten schnell die Flucht ergriffen und waren unter den Beuteberg gekrochen. Die gefangene Schlange gab kaum ein Lebenszeichen von sich, doch sie lebte noch. So verließen die Menschen das Urwaldgebiet und nahmen ein sehr seltenes Exemplar der Lennis mit sich. Später sollte die Schlange einmal "Leuchtende Freude" heißen, doch noch war die Forschungsmannschaft sich noch nicht darüber im klaren, welches seltenes Tier sie da gefunden hatten.

Zuhause angekommen wurden die Menschen wegen ihres Fundes hoch gelobt, sie bekamen sogar einen Verdienstorden. Die Schlange ist im Zoo zu besichtigen, wo ein Spezialkäfig für sie gebaut wurde. Dieser Käfig hat fünfzig verschiedene Stockwerke und kann beliebig hoch aufgestockt werden. In jedem dieser Stockwerke befinden sich Früchte, die der Schlange zur Nahrung dienen. Die Schlange muß suchen und sich gleichzeitig bewegen. So wird ihre alte Gewohnheit, hinter ihrer Nahrung herzujagen, nicht gestört. Hat die Schlange ein Stockwerk geleert, so kommt das nächste an die Reihe und das nächste

folgt darauf.

Bisher lebt die Schlange glücklich und zufrieden in dem Zoo und ihrem Labyrinthkäfig. Alles ist an die Dschungelgewohnheiten angepaßt, so daß hier nicht viel neues auf sie zukommt. Nur ihre Artgenossen fehlen ihr ein wenig. Aber wenn man so viel essen kann wie man will, dann stört auch das nicht so sehr.

Helfen wir nun dem einzigen bekannten Exemplar aus der Familie der Lennis, von den Kindern kurz "Lenni", von den Erwachsenen "Leuchtende Freude" genannt, ihre Nahrung aufzunehmen und so hoch wie möglich in dem Käfig aufzusteigen. Vielleicht begegnen wir ja noch einem weiteren Lenni-Exemplar auf unserem Weg...

Die vier Brüder wurden jedenfalls schon aus dem Dschungel geholt. Sie warten am Rande des Dschungels auf den Flug, denn bisher kann nur ein Vertreter der Lenni-Familie den Käfig benutzen.

4.1 Die Aufgabe des Spielers

Sie müssen Lenni so lenken, daß sie alle in dem Level befindlichen Früchte fressen kann. Pro Level haben Sie grundsätzlich 60 Sekunden Zeit. Lassen Sie Lenni zusätzlich einen der Wecker fressen (schwer verdaulich), die in manchen Levels auftauchen können, so erhöhen Sie die Spielzeit pro Wecker um jeweils 30 Sekunden. Lenni muß alle Früchte fressen, wenn Sie den Level bestehen will. Alles andere wirkt sich nur auf das Punktekonto aus oder verschafft Ihnen einige nützliche Vorteile. Sehen wir uns die Dinge einmal näher an, die Lenni fressen kann:

Früchte:

- erhöhen den Punktestand
- verlängern die Schlange pro Frucht um ein Körperteil (max: 100)

Schatztruhen:

- erhöhen den Punktestand

Wecker:

- erhöhen den Punktestand
- erhöhen die Spielzeit um jeweils 30 Sekunden

Hasen:

- erhöhen den Punktestand
- erhöhen den Punktemultiplikator
- erhöhen die Laufgeschwindigkeit der Schlange
- höchstens, sieben Hasen können die Schlange schneller machen, danach wirkt sich das Gewicht der gefressenen Hasen auf die Geschwindigkeit aus.

Schnecken:

- erhöhen den Punktestand
- verringern den Punktemultiplikator
- verringern die Laufgeschwindigkeit der Schlange
- die Schlange kann trotzdem nicht langsamer werden als bei Spielstart

Axt:

- verkürzt die Schlange auf ihre Startlänge
- zählt die Körperteile wie am Ende des Levels und wertet sie als Punkte
- die Spielzeit wird für das Verkürzen und Zählen angehalten
- hatte die Schlange ohnehin Startlänge, so geschieht nichts

Teleport:

- transportiert die gesamte Schlange an den Startpunkt
- die Spielzeit wird hierfür angehalten

WICHTIG: Die Höhe der zu addierenden Punktezahl ist abhängig vom Punktemultiplikator, dessen Größe proportional zu der Geschwindigkeit ist. Die Punkte der verschiedenen Gegenstände in Abhängigkeit der Geschwindigkeit ist in der folgenden Tabelle aufgeschlüsselt.

4.2 Tabelle: Punkte über Geschwindigkeit

Anzahl der Hasen	0	1	2	3	4	5	6
Früchte	10	15	20	25	30	35	40
Truhe	200	300	400	500	600	700	800
Hase	150	200	250	300	350	400	450
Schnecke	100	150	200	250	300	350	400
Wecker	100	150	200	250	300	350	400
Axt *	9	18	27	36	45	54	63
Abzählen *	9	18	27	36	45	54	63
Teleport	-	-	-	-	-	-	-

* Die in der Tabelle aufgeführten Punkte werden für jedes abgezählte Schlangenteil addiert. Für die Axt selbst gibt es keine Punkte.

4.3 Die Lenkung

Sie dürfen nicht glauben, daß Schlangen wie Lenni dumm sind. Sie besitzen eine wenn auch geringe so doch zum Bewegen ausreichende Intelligenz. Den Weg, den Sie der Schlange befehlen, wird auch von ihr beobachtet. Sollten Sie keine weiteren Befehle erteilen, so läuft sie trotzdem weiter, und zwar immer nach ein und demselben Schema:

- auf freien Flächen behält sie die eingeschlagene Richtung bei
- Trifft sie auf ein Hindernis, so schaut sie in alle Richtungen, die sich ihr zum Weitergehen bieten
- findet sie nur eine Richtung zum Weitergehen, so läuft sie selbständig und ohne weitere Aufforderung in diese Richtung.
- findet sie zwei Richtungen, so bleibt sie stehen und läßt einen Pfeifton ertönen, der den Spieler zum Lenken auffordert.

Lenkt der Spieler in eine nicht einzuschlagende Richtung, so läuft Lenni in ihrer alten Richtung weiter. Hält der Spieler diese Richtung trotzdem, so läuft Lenni in die befohlene Richtung, sobald sich

eine Möglichkeit ergibt. Hierdurch wird es leicht, kleinere Öffnungen, auch bei höheren Geschwindigkeiten zu treffen. Bekommt Lenni lange nichts zu fressen, so wird sie ungeduldig und schwach und kann daher nur langsam beschleunigen.

4.4 Das Ende des Spiels

Lenni muß sterben, wenn Sie als Spieler sie in eine ausweglose Situation gebracht haben. Zum Beispiel wenn sie über sich selbst hinweglaufen müßte. Zum Glück hat Lenni noch vier Geschwister, die auch alle Lenni genannt werden und auch genauso aussehen. So haben Sie insgesamt fünf Mal die Gelegenheit, Ihr Können auszuprobieren. Erst wenn Sie die gesamte Familie ausgerottet haben, bleibt Ihnen nur das Ende.

4.5 Der Radar

Zur besseren Übersicht wird am oberen Bildschirmrand ein Radar eingeblendet, auf dem der gesamte Level, alle verbleibenden Früchte, die Schlange und alle anderen Gegenstände

dargestellt werden.

grün: zeigt die Schlange

rot blinkend: sind die Früchte

rosa: sind alle übrigen Objekte

Der Radar wechselt seine horizontale Position, wenn die Schlange in die horizontale Nähe des Radars kommt, um das Spielfeld nicht zu verdecken.

4.6 Spielpause

Durch die Tasten "Space" oder "P" kann das laufende Spiel unterbrochen werden. Doch glauben Sie nicht, daß Sie während der Pause Pläne schmieden können! Der Radar wird während der Pause ausgeblendet und funktioniert erst wieder, wenn Sie eine Taste drücken oder das Joystick bewegen. Dann jedoch läuft auch die Zeit wieder mit.

4.7 Abbruch des laufenden Spiels

Durch ESC kann das laufende Spiel unterbrochen werden. Auf dem Bildschirm wird die Anfangsgraphik sichtbar und Sie können von neuem beginnen.

Die Registrierungs-Karte

Diesem Produkt liegt eine Registrierungskarte mit individueller Seriennummer bei. Notieren Sie sich bitte die Seriennummer und schicken Sie die Registrierungskarte an uns zurück.

WICHTIG! Nur wenn Sie die Karte an uns zurückgeschickt haben, erhalten Sie Hilfestellungen bei Fragen, Problemen und Umtauschaktionen.

Die individuelle Seriennummer haben wir ebenfalls mehrfach verschlüsselt im Programm versteckt. Wir möchten uns so gegen die vielen Raubkopierer schützen, ohne den ehrlichen Käufer (also Sie!) mit Kopierschutzverfahren zu ärgern.

Credits

Design und Graphic:

Thomas Beckmann

Programm:

Johannes Gremme

Handbuch:

Heiko Junghärtchen

Story:

Heiko Junghärtchen