

Flip-it & Magnose

TM

WATER-CARRIERS FROM MARS



Flip-it & Magnose

WATER CARRIERS FROM MARS



© 1990 Expanding Minds
© 1990 Mirrorsoft Limited

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW.
Tel.: 071 928 1454. Telefax: 071 583 3494.

Flip-it und Magnose wurden von
Expanding Minds geschrieben und produziert.

Das Handbuch wurde von Gary Whitta geschrieben.

Dieses Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind national und international urheberrechtlich geschützt.
Aufbewahrung in einem Ausleihsystem, Übersetzung, Kopieren, Aus- und Verleihe, Verbreitung und öffentliche Vorführung
sind nur mit ausdrücklicher, schriftlicher Genehmigung von Mirrorsoft Limited gestattet.

SCHWIERIGKEITEN?

Sollten beim Laden des Programms irgendwelche Schwierigkeiten auftreten, einfach die Diskette in einen gefütterten Umschlag stecken (Verpackung und Begleitmaterial behalten) und an den Quality Control Manager, Department F&M, Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW schicken. Wir werden versuchen, innerhalb von 28 Tagen eine Ersatzdiskette zurückzusenden. Ihre gesetzlichen Rechte sind davon nicht betroffen.



LADEN

Ganz einfach. Diskette nehmen und mit der Beschriftung nach oben in das eingebaute Laufwerk schieben. Computer einschalten. Flip-it und Magnose wird automatisch geladen und gestartet.

DAS ZIEL DES SPIELS

Flip-it und Magnose kann allein oder mit einem Freund gespielt werden. Doch in beiden Fällen ist der Zweck des Spiels derselbe: der Erde so viel Wasser wie möglich zu entziehen und sich dann davonzumachen.

Das Spiel ist in sechs Levels aufgeteilt, von dem jedes eine bestimmte Menge Wasser enthält, an die nur schwer ranzukommen ist. Die Bewohner jedes Levels geben ihr kostbares Wasser nicht ohne weiteres ab, nur im Tausch gegen Gegenstände, die sie gebrauchen können. Doch wollen wir Euch nicht gleich zu Beginn mit zu vielen Einzelheiten belästigen.

ALLER ANFANG IST LEICHT

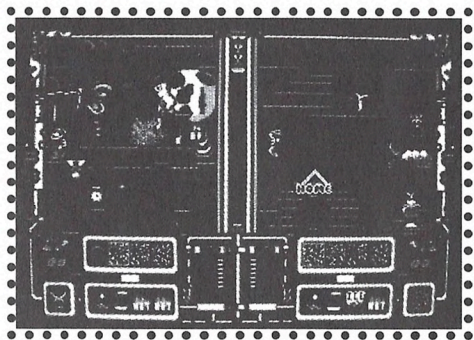
Bevor Ihr Euch aufmacht, um den Planeten Mars zu retten, müßt Ihr erst die Optionen, die nach dem Laden des Spiels erscheinen, durchgehen. Hier könnt Ihr:

- zwischen dem Ein- und Zwei-Spieler-Modus wählen,



LOS GEHT'S

Nachdem die Anzahl der Spieler eingegeben wurde, beginnt das eigentliche Spiel. Der Bildschirm sieht dann folgendermaßen aus:



Der Schirm ist in zwei verschiedene Anzeigen unterteilt - eine für jede Spielfigur. Flip-it ist auf der linken Seite dargestellt, Magnose auf der rechten. In der Mitte befindet sich die eigentliche Spielfläche für den jeweiligen Spieler, auf der die verschiedenen Handlungen stattfinden, und darunter ist eine Reihe kleinerer Anzeigen angebracht, die die folgenden wichtigen Informationen für den Spielverlauf bereitstellt:

DER TIMER

Beide Spieler unterliegen derselben strikten Zeitbegrenzung, die von der Kette repräsentiert wird. Sie beginnt oben auf dem Bildschirm und bewegt sich langsam nach unten - berührt sie den unteren Rand des Bildschirms, ist die Zeit für beide Spieler abgelaufen. Also heißt's fix dabei sein.

GEGENSTÄNDE IN DEN KÄSTEN

Flip-it und Magnose können je bis zu vier Gegenstände bei sich tragen, aber nur jeweils einen davon benutzen. Diese vier Kästen zeigen, um welche Gegenstände es sich handelt, wobei der momentan benutzte, oder »aktive« Gegenstand blau eingerahmt ist. Darüber später mehr.

WAFFEN-ANZEIGE

Welche Waffen Flip-it und Magnose erworben haben, wird hier angegeben. Nahrungs- oder Geldanzeige

Zeigt an, wieviele Nahrungsmittel - die sich später in Geld verwandeln lassen - der Spieler bei sich trägt.

WASSERBEHÄLTER-ANZEIGE

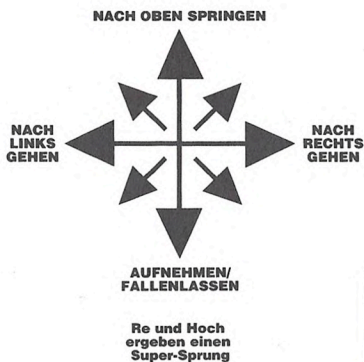
Wasser kann natürlich nur dann gesammelt werden, wenn auch ein Behälter vorhanden ist. Dieser Kasten zeigt, ob der Spieler einen Wasserbehälter besitzt und ob er leer oder gefüllt ist.

Der Wasserzähler

Extrem wichtig! Der Wasserzähler gibt genau an, wieviel Wasser bereits gesammelt wurde. Erst wenn der Behälter voll ist, könnt Ihr zum nächsten Level weitergehen.

BEWEGUNGEN

Nach der Teleport-Sequenz, die zum Spielanfang zeigt, wie Flip-it und Magnose von ihrem Raumschiff herunter»gebeamt« werden, beginnt das eigentliche Spiel. Ihr habt völlige Kontrolle über Eure Figur, mit den folgenden Möglichkeiten:



Auf jedem der sechs Levels ist nur vertikales Scrolling möglich. Ihr fangt oben auf dem Level an und arbeitet Euch durch Rennen und Springen von Plattform zu Plattform durch. Habt Ihr alles benötigte Wasser gesammelt, geht's zurück nach oben zum Teleport, von dem aus gestartet wurde, um zum nächsten Level gebeamt zu werden.

Hier ist eine Übersicht über alle sechs Levels:

- 1) DER DSCHUNGEL**
- 2) DER BERG**
- 3) DER BAUERNHOF**
- 4) DAS HOCHHAUS**
- 5) DIE FABRIK**
- 6) DIE WELTRAUMSTATION**

Während Spielumgebung, Figuren und zu lösende Rätsel auf jedem Level anders sind, bleibt die eigentliche Spielhandlung mehr oder weniger gleich.

Jedes Level wird von mehreren Figuren bewohnt. Im Dschungel werdet Ihr z.B. auf einige Affen, eine Schlange, einen Frosch, einen Vogel und einen Käfer treffen. Sie stellen die Figuren dar, die Euch schließlich mit der lebenswichtigen Flüssigkeit, die Euren Planeten retten kann, versorgen werden.



Ihr werdet auch bemerken, daß auf jedem Level einige Gegenstände verstreut sind. Indem Ihr die Gegenstände sammelt und sie an die Figuren weitergebt, könnt Ihr andere, weitaus nützlichere Gegenstände und letztendlich auch Wasser erwerben.

Wie? Wenn Ihr Euch genau umschaut, werdet Ihr sehen, daß die Tiere des Dschungels im großen und ganzen recht unglücklich erscheinen. Ihnen fehlt etwas, und Ihr müßt herausfinden, was das ist.

DAS ERSTE RÄTSEL

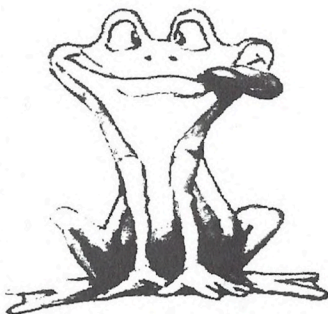
Schaut Euch den großen Gorilla näher an. Er sieht nicht besonders glücklich aus. Er ist tatsächlich so unglücklich, daß er mit Nüssen nur so um sich wirft. Auf jedem Level gibt es eine ausgesprochen unglückliche Gestalt, die sich sogar zum allgemeinen Ärgernis entwickeln kann. Wenn Ihr z. B. von einer Nuß getroffen werdet (peng!), werdet Ihr von der Plattform, auf der Ihr Euch gerade befindet, heruntergestoßen.

Bei näherer Betrachtung werdet Ihr feststellen, daß sich unter dem Gorilla eine kleine Plattform befindet, die etwas anders aussieht als die übrigen - dies ist eine sogenannte Ablage-Plattform, die sich in der Nähe der meisten Figuren in diesem Spiel befindet. Die Plattform zeigt an, daß die Figur einen Gegenstand benötigt.

Denkt daran: Ein Gegenstand kann einer Figur nur dann übergeben werden, wenn diese eine Ablage-Plattform besitzt.

Holt nun den Nußknacker. Er befindet sich auf einer der Plattformen des ersten Levels. Um ihn aufzuheben, stellt Eure Figur genau darüber und drückt »Runter«. Jetzt sollte der Nußknacker vom Hauptbildschirm verschwinden und in einer der vier Kästen wieder auftauchen. Dies zeigt an, daß der Nußknacker erfolgreich aufgehoben wurde.

Macht Euch nun auf den Weg zum Gorilla, wobei Ihr den fliegenden Nüssen ausweicht und stellt Eure Figur auf die Ablage-Plattform direkt unter dem Gorilla. Drückt noch einmal »Runter«, um den Nußknacker fallen zu lassen, der dann vom Gorilla aufgenommen wird. Und plötzlich ist der Gorilla wieder happy. Jetzt kann er seine Nüsse knacken! Als Dank wird er Euch einen Käfer geben. Nehmt diesen auf die gleiche Weise auf wie den Nußknacker.



Jetzt könnt Ihr mit dem Käfer zum Frosch gehen und ihn mit Hilfe der Ablage-Plattform übergeben. Der Frosch wird einen Tropfen Wasser ausspucken, den Ihr schnell auffangen solltet. (Natürlich habt Ihr daran gedacht, Euch gleich zu Anfang einen Wasserbehälter zu besorgen, nicht wahr?) Der Wasserbehälter sollte nun voll sein. Nehmt ihn zum Teleporter und er wird auf das Raumschiff gebeamt.

Erfolg auf der ganzen Linie! Ihr habt ein bißchen Wasser ergattert! Nun braucht Ihr nur noch von den übrigen Dschungelbewohnern Wasser einzusammeln, denn das nächste Level kann erst betreten werden, wenn Ihr alles Wasser gefunden habt.

Dies ist die Grundidee des Spiels - gebt der richtigen Figur den richtigen Gegenstand und diese wird Euch einen weiteren Gegenstand aushändigen, der an eine andere Figur weitergegeben werden kann, bis Ihr schließlich dafür Wasser erhaltet. Ist genügend Wasser gesammelt, könnt Ihr zum nächsten Level weitergehen.

GEGENSTÄNDE

Um zeitsparend und effizient arbeiten zu können, ist es oft notwendig, mehrere Gegenstände gleichzeitig mit sich zu tragen - das kann schnell erlernt werden und spart eine Menge an Lauferei.

Wenn Ihr bereits einen Gegenstand bei Euch tragt und einen zweiten aufnehmen wollt, ohne den ersten fallenzulassen, dann geht folgendermaßen vor:

Haltet den Feuerknopf drei Sekunden lang gedrückt, um den Gegenstands-Modus einzugeben. Wenn Ihr nun Bewegungen nach rechts oder links ausführt, so werden nicht mehr Flip-it oder Magnose bewegt, sondern der blaue Rahmen in den Gegenstands-Kästen. Legt den Rahmen um einen leeren Kasten und drückt nochmal Feuer. Nun wird wieder die Figur bewegt.

Nun könnt Ihr Gegenstände wie gewohnt aufnehmen, und im Handumdrehen habt Ihr nun zwei Gegenstände in Eurem Besitz. Dieser Vorgang kann wiederholt werden, bis alle vier Kästen voll sind. Möchtet Ihr einen Gegenstand abgeben, so braucht Ihr ihn nur mit dem blauen Rahmen hervorzuheben und ihn dann wie gewohnt übergeben.

Zusätzlich zu den Gegenständen, die zum Handeln benutzt werden, gibt es noch weitere nützliche oder auch weniger nützliche Objekte, die über die verschiedenen Levels verstreut sind.

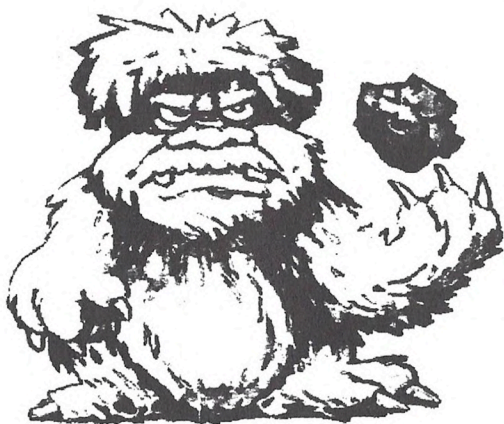


GEHEIMNIS-PILLEN

Haltet nach diesen Pillen Ausschau - diese kapselähnlichen Objekte enthalten, wie schon der Name sagt, ein Geheimnis. Sie unterscheiden sich von den übrigen Objekten, da sie nach dem Aufnehmen nicht aufbewahrt, sondern gleich verschluckt werden.

Geheimnis-Pillen haben eine Reihe von Auswirkungen - einige gute, andere schlechte. Leider sehen sie alle gleich aus, und die einzige Art und Weise herauszufinden, was diese Pillen bewirken, ist, sie zu schlucken. Glücklicherweise hält die Wirkung nur für eine kurze Zeit an.

SPRUNGFEDERN



Sehr nützlich! Ein Level zu durchqueren kann eine zeitraubende und ermüdende Angelegenheit sein, aufgrund von Flip-its und Magnoses verminderter Sprungkraft. Zur Erleichterung können diese Spiralingesammelt werden. Sie sind in den Kästen verstaut und können die Sprünge verbessern, indem Ihr beim Hochdrücken des Joysticks gleichzeitig Feuer drückt. Die Wirkung der Sprungfedern hält nur so lange an, wie Ihr sie bei Euch tragt - es kann sein, daß Ihr sie aufgeben müßt, um einen anderen Gegenstand aufzunehmen. Dann geht's mit normalen Sprüngen weiter. Na ja.

NAHRUNG

Diese ist sehr wichtig. Da Flip-it und auch Magnose unerschöpfliche Energie besitzen (nur der Ablauf der Zeitbeschränkung kann sie stoppen), brauchen sie keine Nahrung zu sich zu nehmen. Aber sie benötigen trotzdem Nahrung, da diese als Zahlungsmittel benutzt wird für die ach-so-wichtigen Fallen.

Wie die Geheimnis-Pillen wird Nahrung nicht in einem der vier Kästen aufbewahrt, sondern in einem besonders dafür vorgesehenen Feld. daher kann so viel Nahrung wie möglich gesammelt werden. Die Menge wird in der Nahrungs- und Geldanzeige angegeben. Sammelt alles und jedes, das nur irgendwie wie Nahrung aussieht (es gibt viele verschiedene Arten) - Ihr braucht's für den Abschluß des Levels.

Nahrung kann durch einen Fall verloren werden - je weiter Ihr fallt, desto mehr Nahrungseinheiten gehen verloren; diese können nicht wieder eingesammelt werden. Vorsicht ist also geboten.



FALLEN

Flip-it und Magnose ist nicht nur ein Spiel gegen die Uhr - Ihr müßt auch ständig gegen Euren Partner spielen, um ein Level und schließlich auch das Spiel zuerst abzuschließen. Nur wer ein Level als erster abschließt, erhält Bonuspunkte, und nur wer das Spiel als erster beendet, wird zum Champion von Mars erklärt. Der zweite erhält als Trostpreis ein Angebot für eine Rolle in einem Werbefilm für Rasiercreme.

Doch schneller zu sein als der Gegner reicht nicht immer aus. Manchmal ist es notwendig, dem Partner einige Steine in den Weg zu legen - und dafür sind die Fallen besonders gut geeignet. Je nach Art der Falle können sie dazu

benutzt werden, den Gegner einige wichtige Sekunden lang aufzuhalten und ihn sogar um seinen Wasservorrat zu bringen.

DER ERWERB VON FALLEN

Fallen können am Ende jeden Levels gekauft werden. Es kommt nicht darauf an, wer einen Level zuerst beendet, da beide Spieler in dieser Zwischen-Level-Sequenz die Gelegenheit erhalten, Fallen zu erwerben.

Im Fallenlagerhaus rollt ein Fließband von links nach rechts, auf dem alle erhältlichen Fallen ausgestellt sind. Beide Spieler sehen dasselbe Bild auf ihrem Schirm.

Um eine Falle zu kaufen, braucht Ihr nur auf dem Fließband nach rechts oder links zu gehen. Ist die gewünschte Falle in der Mitte Eures Bildschirms, Feuer drücken, um zu kaufen.

Doch denkt daran: Fallen sind nicht billig. Jede hat ihren Preis (in Nahrungsmitteln), und wenn Ihr nicht genügend »Geld« gesammelt habt, könnt Ihr natürlich auch Eure Falle nicht mitnehmen. Kredite gibt's nicht. Je mehr Nahrungsmittel Ihr gesammelt habt, desto größere und bessere Fallen könnt Ihr erwerben.

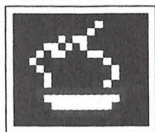
Da außerdem beide Spieler auf denselben Schirm blicken, wird jede Falle nur einmal angeboten. Wenn Ihr beide dieselbe Falle wollt, heißt es schnell sein - wer zuerst kauft, erhält die Ware.

Habt Ihr Euren Kauf beendet, EXIT drücken und zum nächsten Level weitergehen.



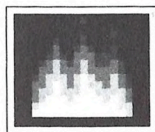
ARTEN VON FALLEN

Es werden insgesamt neun verschiedene Arten angeboten. Jede Falle hat eine unterschiedliche Wirkung auf ihr Opfer, und eine ist gemeiner als die andere. Hier sind einige von ihnen:



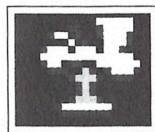
ELEKTRISCHE FALLE

Gerät das Opfer in diese Falle, so erhält es einen elektrischen Schlag, der es fünf oder sechs Sekunden lang lähmt.



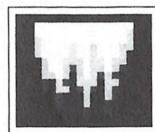
FEUERFALLE

Das Opfer wird in Flammen eingehüllt, wenn es fatalerweise auf diese Falle tritt und vier Sekunden lang aufgehalten. Zudem verdunstet in der Hitze der Flammen jegliches Wasser, das das Opfer bei sich trägt.



KLEBSTOFF-FALLE

Wer in diese Falle läuft, wird vom Klebstoff fünf Sekunden lang festgehalten.



EISFALLE

Hält das Opfer kühl und frisch. Wird die Falle aktiviert, friert sie den Spieler für einige Sekunden ein und schubst ihn dann von seiner Plattform.



DER EINSATZ VON FALLEN

Jetzt wird's spannend. Stellt Euch vor, Ihr seid mitten im Spiel, Euer Partner war schneller als Ihr im Sammeln von Wasser und Ihr müßt ihn zurückhalten, damit er das Level nicht als erster beendet.

Um eine Falle auszuwählen, drückt Ihr einige Sekunden lang Feuer, um wie gewohnt Zugang zu den Kästen zu bekommen. Drückt nun »Runter«, um zur Waffenanzeige zu gelangen. Nun könnt Ihr nach rechts oder links scrollen, um die verschiedenen Fallen in Eurem Besitz anzuschauen. Ist die gewünschte Falle gewählt, so drückt nochmals Feuer, um ins Spiel zurückzugehen.

Begebt Euch nun auf die Plattform, auf der Ihr die Falle aufstellen wollt - jede Plattform ist dafür geeignet. Drückt nun »Runter«, um die Falle zu plazieren. Die Falle verschwindet nun von der Waffen-Anzeige, und die Plattform leuchtet auf. Jetzt habt Ihr zwei Sekunden Zeit, um die Plattform zu verlassen. Wartet bis das Blinken erlischt.

Die Falle ist nun aufgestellt und wartet auf ihr Opfer.

Das Tolle an diesen Fallen ist, daß sie unsichtbar sind. Falls Euer Partner nicht auf Euren Schirm blickt und Euch beim Aufstellen der Falle erwischt, weiß er nicht, wo sich Fallen befinden. Versucht, Fallen auf wichtigen Plattformen aufzustellen, die Euer Partner bestimmt benutzen wird.

Da die Fallen unsichtbar sind, könnt auch Ihr sie nicht sehen. Daher ist es äußerst wichtig, die Stellen, an denen Ihr Fallen aufgestellt habt, im Kopf zu behalten, denn Fallen behandeln alle gleich und machen keine Ausnahmen: wer auf die Plattform tritt, wird ihr Opfer. Und es gibt nichts beschämenderes, als in die eigene Falle zu laufen.

Es gibt Wege, sich gegen die eigenen Fallen zu schützen - aber die müßt Ihr schon selber herausfinden. Versucht es mal mit den Gegenständen, die niemand sonst auf dem Level haben möchte - sie könnten sich dennoch als nützlich erweisen.





© 1990 MIRRORSOFT LTD. The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without the express written permission of Imageworks. All rights of the author and owner are reserved worldwide.

ImageWorks, Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW. Tel: (071) 928 1454

"GREAT ESCAPES" - WEEKEND BREAK PROMOTION

Watch out! Over the next 10 months Mirrorsoft will be including 15 of its forthcoming releases on Amiga, ST & PC in its exclusive "Great Escapes" promotion.

All 15 titles have a token attached to the back page of the manual. (like the one below)

Once 5 have been collected you receive your "Great Escapes" directory giving details of over 200 hotels in and around the UK, along with a voucher entitling you & a partner to two nights free accommodation (the prices of meals being clearly stated in the directory before you book).

You then call our "Great Escapes" hotline and let us organize it all for you.

UK RESIDENTS ONLY

Please call 061 727 8363 to get your free directory and further details.

