

MAGIC MARBLES

Deutsch – Français – Nederlands

Magic Marbles – Deutsch

Story und Spielbeschreibung

Irgendwo in ferner Zukunft und auf einem fremden Planeten wurde ein überdimensionales Schachbrett mit 16 mal 16 hellen und dunklen Feldern entdeckt. Auf jedem hellen Feld tanzte eine schwarze Kugel herum. Während der Erforschung dieser rätselhaften Erscheinung fingen die grauen Felder plötzlich an sich aus dem Boden zu erheben, in einer zunächst völlig ungeordnet erscheinenden Reihenfolge. Sie wuchsen zu hohen Säulen empor und mit ihnen die darauf auf und abspringenden Kugeln. Mit jeder Stufe, um die die Säulen höher wurden, änderte sich die Farbe der Kugeln. Nach umfangreichen Messungen und Experimenten fand man heraus, daß diese Kugeln Energie speicherten und zwar mit jedem Wachsen einer Säule mehr. Aber nur bis zu einer bestimmten Höhe, danach sank der Energiepegel wieder. Da auf der Erde gerade mal wieder eine Energiekrise herrschte, beschloß man dieses Phänomen auszunutzen, und eine Art Kraftwerk um die Magic Marbles, wie man diese merkwürdigen Erscheinungen inzwischen getauft hatte, zu errichten.

Man baute zunächst eine Wandlerstation die den geladenen Kugeln die Energie entzog und in einer Form speicherte, in der man sie zu Erde transportieren konnte. Nach und nach wurden auch eine Servicestation, ein Cafe und eine große Begrüßungstafel errichtet. Eines stellte sich jedoch als viel problematischer heraus als ursprünglich angenommen, nämlich der Transport der Kugeln zwischen den Säulen und der Wandlerstation. Ein paar Kräne sind in die Luft geflogen als man versuchte die Kugeln auf diese Weise zu heben. Sie durften auf keinen Fall eine Verbindung zum Boden bekommen, da sich

Ihre Energie sonst schlagartig endlud. Es blieb nur die Möglichkeit sie mit einem von Luftschubdüsen angetriebenen Transportflieger zu heben und zur Wandlerstation zu bringen. Allerdings war es gar nicht so einfach diesen Transportflieger zu beherrschen, man suchte daher in einer großangelegten Aktion auf der Erde nach hervorragenden Piloten (auch Marble Pilots genannt) die sich dieser schwierigen Aufgabe stellen wollten.

Einer davon sind Sie. Die Effektivität der Energiegewinnung liegt nun in Ihren Händen. Es wird Sie viel Übung kosten den Transportflieger sicher zwischen den Säulen hindurchzulocken.

Doch beim Transport der Energiekugeln dürfen sie eines nicht vergessen: die Kugeln dürfen keinen Kontakt mit den Seitenwänden der Säulen oder mit dem Boden bekommen. Sie verfügen zwar über einen modernen Transporter der in der Lage ist eine explosionsartige Entladung der Kugeln zu verhindern, doch das kostet Sie sehr viel Energie, siebenmal mehr als bei einer Kollision mit einem unbeladenen Transporter. Und sollte Ihnen die Energie die Sie an Bord haben zu Ende gehen, ist Ihr Transporter ohne Steuerung und das Spiel ist zu Ende. Bis zu einer bestimmten Spielstufe haben Sie die Möglichkeit den Transporter an der Servicestation nachzuladen. Allerdings wird Ihnen das dann von Ihrem Punktekonto abgebogen. Um einen hohen Punktestand zu erreichen, sollten Sie mit so wenig Energie wie möglich auskommen, denn jede Energieeinheit die Sie übrig behalten wird Ihnen mit drei Punkten gutgeschrieben.

Um eine Kugel aufzunehmen bewegen Sie sich am besten ganz ruhig in einem Schwebeflug über der betreffenden Säule und lassen sich langsam absinken. Wenn der Transporter eng

genug in der Mitte der Säule positioniert ist, wird die Kugel automatisch in komprimierter Form in die Energiekammer aufgenommen, die dann auch die Farbe der Kugel annimmt. Vorsicht: Ihr Transporter ist nun doppelt so schwer und Sie müssen entsprechend mehr vertikalen Schub geben um ihn in der Schwebe zu halten.

Das Abladen an der Wandlerstation ist etwas leichter. Fliegen Sie ganz ruhig in der richtigen Höhe auf die Öffnung zu, wenn Sie nahe genug daran sind wird die Kugel automatisch übernommen. Das klappt aber nur, wenn sich der Transporter genau vor der Öffnung befindet, sonst verlieren Sie eine Energie. Neben der Öffnung des Wandlers wird dann angezeigt wieviele Energieeinheiten die zuletzt übernommene Kugel hatte. Dieser Wert wird auch auf Ihren Punktestand addiert.

Manchmal müssen Sie auch Energiekugeln abholen, die aus dem normalen Blickwinkel gar nicht zu sehen sind. Mit Hilfe der Blindfluginstrumente im unteren Bildschirmteil wird dies trotzdem ermöglicht. Der querliegende Balken ganz unten zeigt Ihnen die aktuelle Höhe an, einmal absolut zum Boden und mit dem schwarzen Pfeil relativ zu der unter Ihnen befindlichen Säule. Das Quadrat rechts zeigt Ihren Blickwinkel senkrecht nach unten und die rote Anzeige links gibt Ihre Geschwindigkeit an.

In Zahlenwerten können Sie zusätzlich die Raumkoordinaten x, y und z ablesen und den Energiezustand. Die erste Zeile des Energiefensters zeigt die Energie an, die Sie noch an Bord haben, die zweite Zeile die Gesamtenergiekapazität des Spielfeldes und die dritte Zeile die im Wandler befindliche Energie.

Magic Marbles – Français

Histoire et description du jeu

Imaginez que quelque part dans un futur lointain, on découvre sur une planète étrangère un échiquier multidimensionnel comportant 16 fois 16 cases blanches et noires. Sur chaque case blanche tourne une bille noire. Pendant que vous explorez cette découverte énigmatique, les cases noires se mettent tout à coup à jaillir du sol en colonnes, de façon apparemment complètement désordonnée, les billes sautillant à leur sommet. Au fur et à mesure que les colonnes montent, les couleurs des billes changent. Après force mesure et expérience, on découvre que ces billes emmagasinent de l'énergie et de plus, chaque fois qu'une colonne monte d'un degré une autre paraît. Mais ceci seulement jusqu'à une certaine hauteur, après quoi, la colonne d'énergie s'enfonce à nouveau. Alors sur la Terre aussitôt se constitua une Commission à l'Énergie chargée de résoudre ce phénomène et d'élaborer une stratégie pour ces Billes Magiques car pendant ce temps - là, on avait pensé que cette découverte était remarquable.

On construisit ensuite une station d'échanges pour enlever l'énergie des billes chargées et les stocker sous une certaine forme afin de pouvoir les transporter sur Terre. Peu à peu apparaîtront aussi une station service, un café et une grande échelle de récompense. Quelque chose cependant pose un problème primordial à résoudre, à savoir le transport des billes entre les colonnes et la station d'échanges. Une paire de grues apparaissent dans l'air lorsqu'on essaie d'amener les billes à billes à la station d'échange elles ne doivent sous aucun prétexte avoir un contact avec le sol, car alors leur énergie s'épuiserait d'un seul coup, Il reste seulement la possibilité de les

soulever avec un transporteur aéropropulsé et de les apporter à la station d'échanges. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas aussi facile de maîtriser ce transporteur de l'air, c'est pourquoi on lance une grande opération de recherche sur Terre pour trouver ce pilote élévateur (appelé aussi pilote de bille) qui veuille bien effectuer ce travail particulièrement délicat.

Vous contrôlez l'un d'eux. Le sort de l'avenir énergétique de la Terre est entre vos mains. Vous aurez beaucoup à faire pour guider ce pilote élévateur entre les colonnes. Il y a une chose que vous ne devez jamais oublier pendant le transport des billes: les billes ne doivent jamais entrer en contact avec quelque côté que ce soit des colonnes ou avec le sol. Vous disposez quand même d'un transporteur moderne, qui dans cette situation peut empêcher la décharge explosive des billes, cependant cela vous coûtera beaucoup d'énergie, sept fois plus que pour une collision avec un transporteur non chargé. Et si l'énergie qu'il a à bord s'épuise, le transporteur sera alors sans pilotage possible et le jeu terminé. Jusqu'à un certain degré du jeu, vous aurez la possibilité de venir charger le transporteur à la station service. De toute façon cela vous sera décompté en unités d'énergie. Pour atteindre un score important vous devrez vous en sortir en utilisant aussi peu d'énergie que possible, car chaque unité d'énergie qu'il vous restera vous permettra de marquer trois points de bonus.

Pour prendre une bille, mettez-vous le plus doucement possible en suspens sur la colonne concernée et laissez vous lentement couler. Quand le transporteur se trouve exactement au milieu de la colonne, la bille sera automatiquement et dans sa forme de transport placée dans la chambre d'énergie qui prendra alors aussitôt la couleur de la bille. ATTENTION: Votre transporteur sera alors deux fois plus lourd et vous devrez lui donner une poussée verticale plus importante pour le maintenir en suspens.

Le déchargement dans la station d'échanges est plus facile. Dirigez vous doucement à la bonne hauteur au dessus de l'ouverture, quand vous serez suffisamment près, la bille sera automatiquement enlevée. Mais cela ne marchera que si le transporteur se trouve vraiment devant l'entrée, sinon vous perdrez beaucoup d'énergie. Près de l'entrée de l'échangeur apparaîtra alors le nombre d'unités d'énergie que la bille possédait et elles vous seront ajoutées à votre compte.

Parfois vous pourrez aussi attraper des billes d'énergie qui n'apparaîtront pas dans votre champ de vision. Avec l'aide de votre radar de bord cela sera quand même possible dans des portions d'images inaccessibles. La barre en bas de l'écran vous donnera la hauteur actuelle, d'une part la hauteur absolue au sol, d'autre part, avec la flèche noire, la hauteur relative à la colonne qui se trouve au dessous de vous. Le cadre à droite vous montre votre champ de vision vertical par dessous et l'indication rouge, à gauche, votre vitesse.

En valeur, vous pouvez reproduire en lecture les coordonnées de la pièce x, y et z et la situation de l'énergie. La première partie de la fenêtre Energie indique l'énergie que vous avez encore à bord; la seconde partie de la fenêtre indique la capacité totale des cases, et la troisième partie l'énergie qui se trouve dans l'échangeur.

Magic Marbles – Nederlands

Op een punt in de verre toekomst en op een vreemde planeet is een superdimensionaal schaakbord met 16 x 16 lichte en donkere vlakken ontdekt. Een zwarte knikker rolt over één van de lichte vlakken. Tijdens het onderzoek naar dit raadselachtige verschijnsel beginnen de grijze vlakken vanzelf vanaf de grond omhoog te rijzen in een op het eerste gezicht volkomen willekeurige volgorde. Ze rijzen tot hoge kolommen waarop de knikkers op en neer rollen. De kleur van de knikkers verandert tijdens ieder stadium van de groei van de kolom. Na uitgebreide metingen en experimenten werd ontdekt dat de knikkers energie vergaren tijdens de groei van de kolom. Deze energie toename gaat evenwel slechts door tot een bepaalde hoogte waarna het energiepeil weer begint te dalen. Omdat er weer een energie-krisis op aarde was, werd het besluit genomen om dit verschijnsel te benutten en men bouwde een soort van energie-station rondom de magische knikkers („MAGIC MARBLES”).

Eerst werd een transformator-station gebouwd. Dit station gebruikte de energie van de geladen knikkers en sloeg deze op in een vorm waarin het naar de aarde getransporteerd kon worden. Langzamerhand werd er een service-station en een café gebouwd en ook werd er een groot „welkom” bord neergezet. Hoewel, één van de dingen bleek moeilijker te zijn dan in het begin gedacht werd. En dit was het vervoer van de knikkers tussen de kolom en het transformator-station. Verschillende cranes ontploften toen er geprobeerd werd de knikkers op deze manier op te tillen. Het contact met de grond moest vermeden worden, omdat ze dan ontploffen. De enige resterende mogelijkheid om ze op te pakken en te vervoeren maar het transformator-station was door gebruik te maken van een pro-

peller vliegtuigje, alhoewel deze moeilijk te bedienen zijn. Een grootscheepse aktie werd daarom op de aarde gehouden om piloten (zogenaamde knikker piloten) te werven.

U bent zo'n piloot. Van nu af aan is het uw taak deze energieknikkers te vervoeren. U zult veel oefening nodig hebben om uw vliegtuig goed tussen de kolommen te kunnen sturen.

U mag één ding absoluut niet vergeten tijdens het vervoer van de knikkers: Ze mogen de grond en de zijanten van de kolommen niet raken. Alhoewel u een modern transport vliegtuig bezit dat een explosie van de knikkers kan voorkomen, kost dit wel veel extra energie zeven keer zoveel als het normale verbruik tijdens een vlucht zonder lading. En als uw brandstof op raakt, dan verliest u de controle over het vliegtuig en het spel is afgelopen. Tot op zekere hoogte in het spel heeft u de kans om op het service-station extra brandstof in te nemen, maar dit wordt dan wel van het puntentotaal afgetrokken. Om veel punten te vergaren moet u zo min mogelijk brandstof verbruiken, omdat u voor elke hoeveelheid brandstof die u spaart extra punten krijgt.

De beste manier om de knikkers op te pakken is boven de kolom te cirkelen en langzaam te dalen. Als het vliegtuigje dicht genoeg bij het midden van de kolom is, wordt de knikker automatisch in de energiekamer van het vliegtuig geladen, die dan ook gelijk de kleur van de knikker aanneemt.

Attentie! Uw vliegtuig is nu twee keer zo zwaar belast en u moet het zo vertikaal mogelijk houden om het evenwicht te kunnen bewaren.

Het uitladen op het service-station is wat makkelijker. U kunt rustig op de juiste hoogte naar de opening vliegen. Als u dichtbij genoeg bent, wordt de knikker automatisch uitgeladen. Dit

werkt echter alleen als het vliegtuig precies voor de opening is, anders kost het extra brandstof. Naast de opening wordt een aanwijzing gegeven over het aantal energie eenheden, die de laatste verzonden knikker bevatte, en dit aantal wordt ook bij uw punten opgeteld.

Soms zal het nodig zijn om knikkers op te pakken, die vanuit uw gezichtspunt niet zichtbaar zijn. Desalniettemin wordt dit mogelijk gemaakt door middel van het Blinde Navigeren Display onderin beeld. De horizontale lijn onderin laat u de vlieghoogte zien, eerst vanaf de grond en later vanaf de kolom. Deze aanwijzing wordt met een zwarte pijl aangegeven. Het rechtse vierkant geeft uw positie ten opzichte van de grond aan en uw snelheid wordt door de rode balk, links, aangegeven.

Bovendien is het mogelijk de snelheidscoördinatoren x, y en z en de brandstof situatie af te lezen. De bovenste cijfers laten de brandstof zien die u nog aan boord heeft, de middelste cijfers geven een indicatie van de totale energie-capaciteit van het speelveld, en de onderste laten de energie zien die in het transformator-station aanwezig is.



Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ariolasoft GmbH

Postfach 1350 · Carl-Bertelsmann-Str. 161
4830 Gütersloh 1