

**FLIPPER
(MACADAM
BUMPER)**

Laden des Programms:

Drücken Sie die Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig, um den Computer zurückzusetzen. Legen Sie die Kassette in den Datacorder und spulen Sie sie zum Anfang zurück. Drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig, dann PLAY, gefolgt von einer beliebigen Taste.

Flipper

Mit dem Macadam Bumper von Schneider verwandeln Sie Ihren CPC in einen Heim-Flipper.

Erleben Sie die Faszination dieses Spieles, das von Ihnen ein Höchstmaß an Geschick und Reaktionsschnelligkeit verlangt.

Sie haben die Möglichkeit, mit dem vorgegebenen Modell, das Sie selbstverständlich in Schwierigkeit, Punktezahl, Tastenbelegung usw. verändern können, für den Ernstfall zu trainieren, oder werden Sie kreativ und konstruieren Sie Ihren »Traum-Flipper«.

– *Flippern Sie aus, ohne auszuflippen!* –

Bedienungsanleitung

Alle Kommandos sind durch die einfache Tastatur aufrufbar. Während des Ladens erscheint das Titelbild. Nach dem Laden erscheint das Hauptmenü mit folgenden Optionen:

- F** – Flipper spielen
- T** – Tastenbelegung
- M** – Modifizieren des Flippers
- E** – Entwerfen eines Flippers
- L** – Laden eines Flippers
- S** – Speichern eines Flippers

* Beim CPC 6128 die Taste (Control)

Hier die einzelnen Optionen:

F – Flipper spielen:

Der vorgegebene Flipper erscheint auf dem Bildschirm. Lassen Sie sich von Ihrer Ungeduld hinreißen und fangen Sie sofort an.

Anzahl der Spiele: Taste »M«

Hiermit bezahlen Sie Ihren Einsatz und bestimmen die Anzahl der Spiele, die in dem Feld »Games« auf der linken Seite angezeigt wird.

Anzahl der Mitspieler pro Spiel: Taste »S«

Mit der Taste »S« legen Sie die Anzahl der Spieler fest, die gleichzeitig an einer Spielrunde teilnehmen. Je Spieler (max. 4; vorher mindestens 4mal »M« drücken) müssen Sie diese Taste einmal betätigen.

Die Anzahl der Spieler wird auf der linken Seite in den 4 neben- und übereinander stehenden Feldern angezeigt.

Kugel abschießen:

Sie spannen die Feder, die die Kugel losschießt, indem Sie gleichzeitig den rechten Flipper (Taste »X«) und den linken Flipper (Taste »/«) betätigen. Lassen Sie beide Tasten los, so schießen Sie die Kugel ab.

Sie können schon beim Start bestimmen, welchen Verlauf Ihr Spiel nimmt.

T – Tastenbelegung:

Der Bildschirm zeigt Ihnen die aktuelle Tastenbelegung an. Mit dem Cursor wählen Sie die einzelnen Optionen und verändern Sie nach Ihren Wünschen.

Tastenbelegung:

Die weitere Tastenbelegung können Sie sich ansehen, indem Sie zum Hauptmenü zurückkehren und die Funktion »T« für Tastenbelegung auswählen.

Rückkehr ins Hauptmenü:

Mit der Taste »ESC« kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

M – Modifizieren eines Flippers:

So einfach wie die Tastenbelegung, so einfach können Sie auch einen Flipper verändern.

Er erscheint das folgende Bild auf Ihrem Monitor:

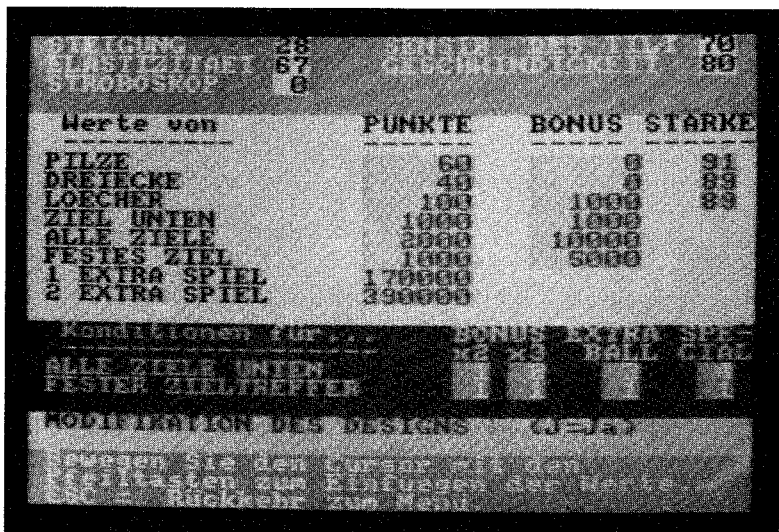


Bild 1

Setzen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten auf den zu verändernden Wert und geben Sie die neuen Zahlen ein.

Achtung: Bei zweistelligen Zahlen ist der höchstzulässige Wert: 98!!

Natürlich können Sie das vorgegebene Design zusätzlich nach Ihren Wünschen verändern.

Wählen Sie hierzu unter der Funktion Modifikation des Designs »J«. Wie unter der Funktion Entwerfen eines Flippers können Sie anschließend die Modifikation vornehmen.

E – Entwerfen eines Flippers:

Jetzt können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Auf der linken Seite sehen Sie die Standardteile mit Buchstaben aufgeführt (siehe Bild 2). Im Falle, daß es zu einem Zeichen zwei Buchstaben geben sollte, entsprechen sie dem linken bzw. dem rechten Teil. Die roten Striche deuten auf den Anfangspunkt der Zeichnung.

Standardteile zeichnen:

Positionieren Sie den Cursor (kleines Fadenkreuz) mit den Pfeiltasten auf die Stelle, von der aus das Standardteil gezeichnet werden soll. Um Linien zu zeichnen, betätigen Sie eine der folgenden Tasten:

- »Y« – zeichnet eine Linie nach oben
- »B« – zeichnet eine Linie nach unten
- »G« – zeichnet eine Linie nach rechts
- »H« – zeichnet eine Linie nach links

Um diese Linien zu löschen, positionieren Sie den Cursor auf die Linie und halten Sie zuerst die »CTRL«-Taste gedrückt, während Sie eine der oben aufgeführten Tasten betätigen.

Farben definieren:

Drücken Sie die Taste »0«, um die Standardfarben zu verändern. Sie erhalten dann ein Menü, aus dem Sie zwischen 0, 1, 2, 3 auswählen können. Dabei bedeuten die einzelnen Ziffern:

- 0 = Hintergrund
- 1 = Standardteile
- 2 = 1mal abzuschießende Sperrern
- 3 = Anzeige, Feder und Beschriftung

L – Laden eines Flippers:

Diese Option erlaubt es Ihnen, einen selber konstruierten Flipper, den Sie vorher mit der Funktion »S« gesichert haben, wieder einzuladen.

Legen Sie eine Kassette ein und tippen Sie den Namen des Flippers, den Sie laden wollen.

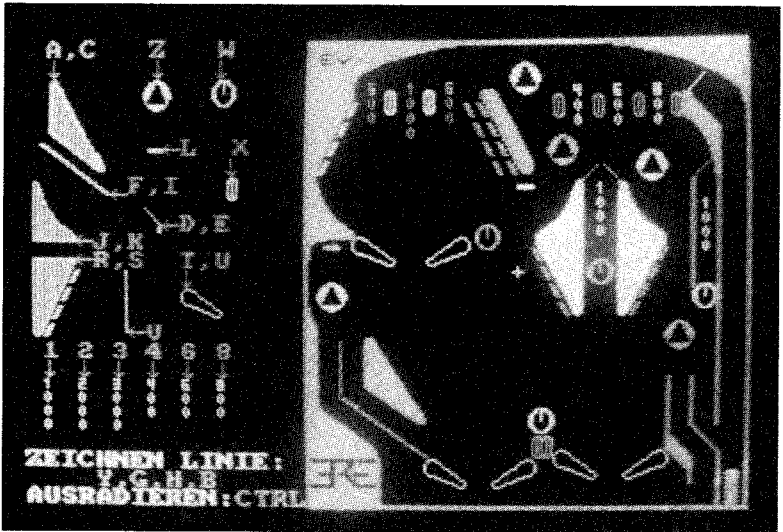


Bild 2

Spulen Sie dazu das Band bis zum Anfang ihres abgespeicherten Flippers und drücken danach die Taste »Play« Ihres Recorder.

S – Speichern eines Flippers:

Über die Taste »S« speichern Sie einen selbst konstruierten Flipper auf Diskette ab.

Achtung:

Bevor Sie diesen Punkt aufrufen, müssen die Tasten »REC« und »PLAY« gedrückt sein. Stellen Sie sicher, daß sich in Ihrem Kassettenrekorder eine ungeschützte und leere Kassette befindet, da sonst die vorher gespeicherten Daten gelöscht werden. Notieren Sie den Zählerstand Ihres Rekorders, damit Sie später Ihren Flipper leichter und schneller über die Funktion »L« wieder einladen können.