



Inleiding

Probeer even met ons dit nieuwe spelletje. Trekspel (Pinball) is een realistische simulatie van een echte trekspelmachine, maar bij ons krijgt u er nog verschillende opties bij, zodat u uw eigen speelveld kunt creëren.

Instellen

Eerst en vooral moet u ervoor zorgen dat de cassetterecorder en de stuurknuppels correct aangesloten zijn op de computer. U schakelt het tv-toestel in en u schuift de cassette «Pinball» in de gleuf op de rechter zijde van de computer. Vervolgens schakelt u de computer in. Het hoofdmenu zal onmiddellijk weergegeven worden.

Het hoofdmenu

Het eerste wat op uw scherm zal verschijnen, zal het hoofdmenu zijn. Op het hoofdmenu kunt u kiezen uit het volgende :

1. PLAY (spelen) - 2. EDIT (opmaken) - LOAD (laden)

Laten wij nu even kijken wat er met elk van deze opties gebeurt.

1. Play

Met deze optie krijgt u het gewone spelletje. Het programma vraagt u een aantal spelers in te voeren. Er kan gespeeld worden met één tot vier spelers.

De vijf rode ronde stoppen die op het scherm verschijnen zijn goed voor elk 50 punten, en de 27 «Knock-Outs» zorgen voor 150 punten elk. De stop zal de bal doen terugslaan zo vaak als de bal de stop raakt, een «Knock-Out»

daarentegen verdwijnt wanneer hij geraakt werd door een bal. Wanneer u de laatste «Knock-Out» raakt, krijgt u een volledig nieuw veld van dergelijke Knock-Outs.

Elke speler krijgt vijf ballen. De ballen die resteren worden aangeduid door de stipjes in de groene driehoek. Wanneer de laatste bal verdwijnt, krijgt elke speler nog één beurt.

Na elke bal komt er een andere speler aan de beurt. Het stipje dat zich naast het score van de speler bevindt, duidt aan wie aan de beurt is. Wanneer een speler meer dan 10.000 punten haalt, dan blijft het stipje naast het score van deze speler staan, omdat betrokken speler een extra bal, dus ook een extra beurt krijgt. Voor elke bijkomende 10.000 punten krijgt een speler een extra bal.

Het spelletje beginnen

Om het spelletje te beginnen, maakt u gebruik van de rechter stuurknuppel, deze doet namelijk dienst als trekker, u trekt de stuurknuppel dus achterover en duwt hem daarna terug in het midden. Wanneer u de trekker te ver duwt (verder dan het midden), dan krijgt u tilt. U activeert de flippers door de toetsen op de stuurknuppels in te drukken.

Botsen

U kunt de richting van de bal veranderen door ergens tegenaan te botsen. Om dit te kunnen doen, drukt u de rechter stuurknuppel zeer snel vooruit, daarna trekt u hem terug achteruit. U moet er echter op letten dat u de stuurknuppel

niet te lang vooruit duwt, want dan krijgt u tilt, en indien u te vlug ergens tegenaan botst, dan valt de bal stil, net zoals bij een echte trekspelmachine.

Wanneer het spel gedaan is, kunt u op om het even welke toets drukken om het hoofdmenu opnieuw te laten weergeven.

U zult nog meer genoeg aan het trekspel kunnen beleven indien u uw eigen speelveld kunt creëren. Deze variaties die u op die manier kunt creëren zijn onbegrensd. U drukt op **2** om het speelveld op te maken (te creëren), wij zullen nu even kijken hoe dit in zijn werk gaat.

2. Edit

U zult nu het opmaakmenu op het scherm krijgen :

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| 1. EDGE BUMP (randbotsing) | O. ERASE (Annuleren) |
| 2. CIRCLE POP (ronde stop) | C. CLEAR (wissen) |
| 3. EDGE POP (randstop) | P. PLAY (spelen) |
| 4. KNOCK-OUT (knock-out) | S. SAVE (bewaren) |

Opties

U drukt op **1** voor randbotsing en het speelveld zal verschijnen met een beweegbare knipperende cursor. Een rand, of buffer is de groene boord die de buitenste randen vormt van het spel. Het botsen of het raken van deze randen geeft geen punten, maar deze buffers kunnen gebruikt worden om de vorm van het bord te wijzigen of om binnenste boorden bij te voegen.

U kunt zoveel horizontale, verticale of hoekranden tekenen als u wilt. Maak gebruik van de rechter stuurknuppel om de cursor te plaatsen op de plaats waar u de « bumper » of buffer wilt laten beginnen. Druk de toets in op de rechter stuurknuppel om het beginpunt aan te duiden. Beweeg de stuurknuppel naar boven of naar beneden, naar links of naar rechts, of diagonaal, in om het even welke richting om de rand te tekenen. Wanneer de boord lang genoeg is, drukt u opnieuw de toets in. Indien u de stuurknuppel in de verkeerde richting beweegt, dan kunt u de beweging omkeren naar het juiste beginpunt gericht om de fout te corrigeren.

Wanneer u alle gewenste randbuffers hebt bijgevoegd, dan drukt u op de spatietoets (SPACE BAR) om het opmaakmenu opnieuw te laten verschijnen.

Voor ronde stoppen krijgt u bij elke stoot 50 punten, en bovendien wordt de snelheid van de bal verhoogd. U kunt zoveel ronde stoppen bijvoegen als u wilt door **[2]** in te drukken wanneer het opmaakmenu wordt weergegeven.

U brengt de cursor op de plaats waar u de ronde stop wilt zien, en u drukt op de toets, u zult merken dat er een ronde cirkel zal verschijnen. Wij raden u echter aan de ronde stoppen niet te dicht bij elkaar te plaatsen, omdat u dan het risico loopt dat de bal tussen de stoppen blijft hangen. Indien zulks zich voordoet moet u de bal losstoten aan de hand van de rechter stuurknuppel die u dan naar voren duwt.

Randstoppen worden op dezelfde manier bijgetekend als randbuffers en zijn elk goed voor 50 punten. Knock-Outs worden bijgetekend zoals de ronde

stoppen en geven elk 50 punten. U kunt tot 40 Knock-Outs tekenen. Let erop dat deze Knock-Outs « vrij » moeten staan (zij mogen niets anders raken).

Indien u, nadat u iets hebt bijgetekend, van mening bent dat u dat beter niet had gedaan, of indien u vindt dat het object op de verkeerde plaats staat, dan drukt u op **[0]** bij het opmaakmenu om deze voorwerpen te annuleren. Om een voorwerp te annuleren, maakt u gebruik van de rechter stuurknuppel om de cursor heen en weer over het voorwerp te doen bewegen, u drukt tegelijkertijd op de knop.

Controle van uw creatie

Telkens als u een boord bijtekent, of deze het maken van punten nu toelaat of niet, kunt u een spelletje spelen om te zien hoe deze bijvoeging uw score en het verloop van de bal beïnvloedt. Indien u dergelijk spelletje wilt spelen om dit na te gaan, dan drukt u gewoon op **[P]**. Het programma zal opnieuw om het aantal spelers vragen. Voer een cijfer in en speel het spelletje.

Indien u niet tevreden bent met de resultaten, dan drukt u de toets **[BREAK]** in terwijl de bal in beweging is om het spel stil te leggen. Druk op de spatietoets (SPACE BAR) om terug te keren naar het opmaakmenu. Nadat u de wijzigingen hebt doorgevoerd, drukt u op **[P]** en het spel zal hervat worden waar u het onderbroken had.

Probeer dit even

Het verloop van het spel wordt dikwijls, na de toevoeging van enkele voorwerpen aan het basisveld, aanzienlijk gewijzigd. Druk op de toets RESET en

daarna op **2** bij het hoofdmenu om terug te keren tot het speelveld zoals het er oorspronkelijk uitzag. Druk nu op **3** voor randstop en teken drie horizontale lijnen.

Teken de eerste randstop tegen de bovenste rand van het veld, breidt deze stop uit over de diagonale randen op elke zijde om te voorkomen dat de bal blijft vastzitten in kleine spleetjes. Een tweede lijn vertrekt vanuit de linkse verticale rand net onderaan de onderste lijn van Knock-Outs en breidt zich uit tot precies buiten de eerste. Teken de laatste lijn net onder het punt waar de bal het spel binnenkomt en breidt deze uit naar links met ongeveer 3 cm. Wanneer dit allemaal getekend is, drukt u op de spatietoets om terug te keren naar het opmaakmenu.

U drukt op **2** voor ronde stoppen (of buffers). Op de lijn van 3 ronde stoppen, voegt u één bij tussen de eerste en de tweede, en één tussen de tweede en de derde. Keer nu terug naar het opmaakmenu en druk op **4** voor Knock-Outs.

U kunt desgewenst tot 13 Knock-Outs toevoegen. U plaatst deze waar u denkt dat ze het gemakkelijkst te raken zijn, of daar waar ze volgens u moeilijk te raken zijn. Wanneer u hiermee klaar bent, keert u terug naar het opmaakmenu, u drukt op **P** en u speelt uw spelletje.

Voor de ervaren speler

Later, wanneer u tot de ervaren spelers kunt gerekend worden, kunt u ook de buitenste vorm van het veld veranderen. U drukt op de toets **CLEAR** om het hele veld te wissen. Maak gebruik van de annuleeroptie **0** om elke groene

rand aan de hoeken van het scherm te wissen zodanig dat u een groot vierkant verkrijgt. De enige voorwerpen die nu automatisch op het veld zullen weergegeven worden zijn de flippers, de scoreruimte en de plaats waar de bal het spel binnenkomt. Het is nu aan u om vormen te creëren en uw speelveld samen te stellen.

Bewaren (opslaan) van een bord

Indien u het spel dat u ontworpen hebt wilt bewaren, dan drukt u op **S** bij het opmaakmenu. De volgende instructies zullen op het scherm verschijnen :

INSERT TAPE (inschuiven tape)
REWIND (opspoelen)
PRESS PLAY AND RECORD (play en record indrukken)
PRESS ENTER (ENTER indrukken)

U moet de cassetterecorder uiteraard aansluiten op de computer. U schuift een blanco tape in en u drukt op de **REWIND**-toets zodat u begint op te nemen aan het eigenlijke begin van de tape. De cassetterecorder zal beginnen lopen zodra u de toetsen **PLAY** en **RECORD** indrukt. Door het indrukken van **ENTER** zal de computer het spel overdragen op de tape. Nadat het spel werd opgenomen, zal de computer u vragen het aantal spelers in te voeren. Wij raden u aan het cijfer dat op de teller staat te noteren, zo weet u waar het spel op de tape eindigt, en vanaf waar u eventueel een tweede spel kunt beginnen opnemen.

3. Laden

Om te kunnen spelen op een veld dat u op tape hebt opgenomen, moet u **3**

indrukken bij het hoofdmenu. Op het scherm wordt het volgende weergegeven :

INSERT TAPE (inschuiven tape)
REWIND (opspoelen)
PRESS PLAY (indrukken PLAY)
PRESS ENTER (indrukken ENTER)

U spoelt de tape op. U zet de teller op de recorder op 000. Indien het veld waarop u wilt spelen zich echter niet als eerste op de tape bevindt, dan spoelt u verder **FAST FORWARD** tot u aan het cijfer komt waar betrokken veld werd opgenomen. Daarna drukt u op **PLAY**, en u drukt **ENTER** in om het laden te laten beginnen. Zodra het spel geladen is, verschijnt het veld op het scherm en kunt u beginnen spelen.