

**FLIPPER  
(MACADAM  
BUMPER)**

**REVERSI**

**KNIFFEL**

---

## Ladeanweisung

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie nacheinander die Tasten (CTRL)\*, (SHIFT) und (ESC) gedrückt halten. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN »Programmname« (siehe Etikett auf der Diskette) starten.

## 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:

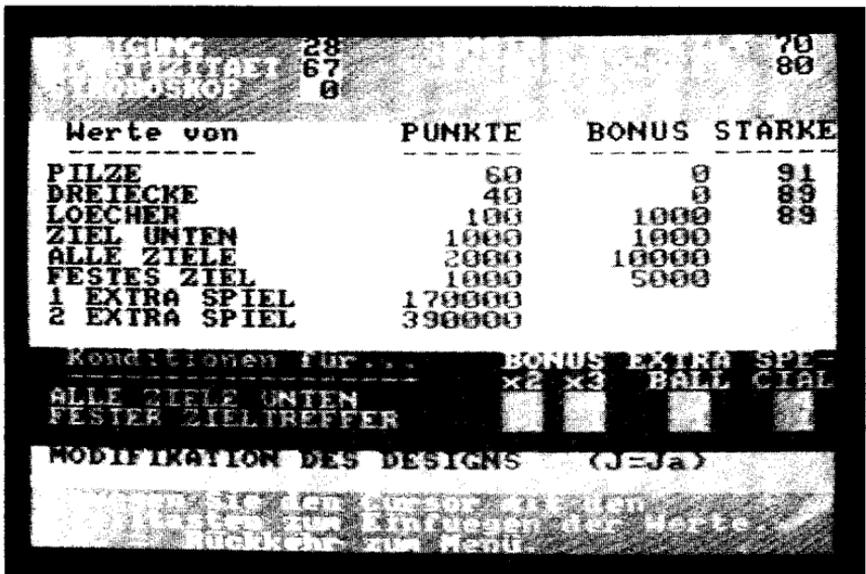


Bild 1

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
-

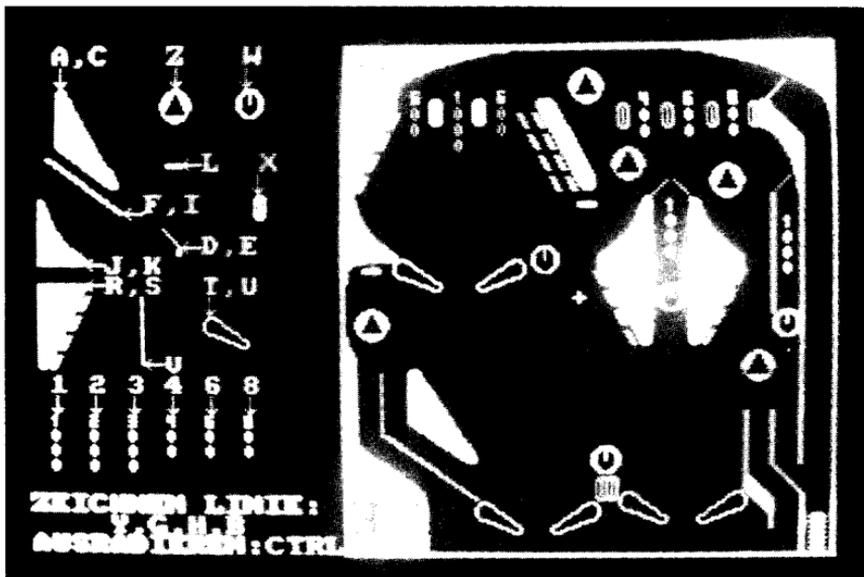


Bild 2

## **L – Laden eines Flippers:**

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

Geben Sie nur noch den Namen Ihres Flippers an und das neue Spiel kann beginnen.

## **S – Speichern eines Flippers:**

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

---

# Kniffel

Fordern Sie bei diesem »Würfelpoker« Ihr Glück heraus. Versuchen Sie, alleine oder in einer fröhlichen Runde bis zu max. 8 Personen, durch geschicktes Würfeln und strategisch durchdachtes Positionieren der Würfe, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Auf Wunsch erhalten Sie vor Beginn des Spieles eine ausführlichere Beschreibung.

Nach dem Grundwurf stehen jedem Spieler 2 Wiederholungswürfe zu, um das Würfelbild zu verbessern. Anzahl und Reihenfolge der Würfel ist frei wählbar, mit der Taste »DEL« korrigierbar und mit »ENTER« zu bestätigen (soll nichts verändert werden, »ENTER« drücken).

Anschließend wird der Wurf in den Spalten 1 – 13 festgelegt (mit »ENTER« bestätigen). In den Spalten 1 – 6 werden nur die geworfenen Würfelaugen angerechnet. Zusätzlich werden 35 Sonderpunkte erteilt, wenn in den Spalten 1 – 6 eine Summe von mindestens 63 Punkten erreicht ist. In Spalte 7 und 8 werden die gesamten Wurfaugen angerechnet, wenn 3 bzw. 4 gleiche Würfel (Pasch) vorhanden sind. Bei einem 3er und einem 2er Pasch werden 25 Punkte in der Spalte 9 erteilt. Eine kl. Straße (30 Punkte) ist erreicht, wenn 4 Würfel eine Zahlenfolge ergeben (die Würfelreihe ist gleichgültig). Bei der gr. Straße (40 Punkte) müssen sämtliche Würfel eine Zahlenfolge ergeben. »KNIFFEL« (alle Würfel zeigen gleiche Augenzahl) wird mit 50 Spielpunkten bewertet und in Spalte 12 festgelegt. Sollte ein Mitspieler in einer Spielrunde den zweiten KNIFFEL-Wurf erreichen, so werden 100 Sonderpunkte erzielt (der zweite Kniffelwurf muß dafür in einer freien Spalte festgelegt werden).

In Spalte 13 haben Sie die Chance, einen völlig mißlungenen Wurf abzulegen. Alle erzielten Wurfaugen werden gewertet.

Viel Spaß und Glück wünscht der CPC beim  
»KNIFFELN«

---

---

## Reversi

Ihr strategisches Denkvermögen ist gefordert.

Versuchen Sie im Spiel gegen den CPC oder einen Mitspieler Ihre Steine so zu setzen, daß die gegnerischen Steine durch zwei Steine Ihrer Farbe eingeschlossen werden. Dadurch werden diese Steine in die Farbe Ihrer Steine umgewandelt. Dies gilt sowohl senkrecht, waagrecht als auch diagonal. Wenn Sie einen Stein setzen wollen, geben Sie zuerst die Spalte (Buchstabe) und danach die Reihe (Zahl) an.

Sieger der Partie ist, wer zum Schluß die meisten Steine auf dem Brett besitzt.

Bei der Situation, daß die Spieler nicht mehr setzen können, sind die Tasten »0« und »a« zu drücken.

Wollen Sie ein Spiel vorzeitig beenden, betätigen Sie die Tasten »0« und »i«.

---