

FLIPER

15143318168

ESTE LADO PARA CIMA

FLIPER

151433181168

PROSOFT®

FLIPER

PREPARAÇÃO

Primeiramente, verifique se o gravador e os joysticks estão corretamente conectados ao Computador. Ligue a TV. Instale o cartucho Fliper na gaveta ao lado do teclado, como foi explicado no Capítulo 1 do manual de seu CP 400. Depois disso, ligue o Computador. O menu principal vai aparecer prontamente na tela.

O MENU PRINCIPAL

A primeira coisa que deve aparecer na tela é o menu principal. Ele lhe oferece as seguintes escolhas:

1. JOGO
2. TELA
3. FITA

Vamos ver o que acontece com cada uma dessas opções.

1. JOGO

Essa opção inicia o jogo padrão. O programa perguntará o número de jogadores que participará da partida. Até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo.

Os cinco pinos vermelhos que aparecem na tela contam 50 pontos cada e as 27 bandeirolas, 150 pontos cada. Os pinos vão rebater as bolas tantas vezes quanto forem atingidos, enquanto as bandeirolas desaparecerão quando atingidas. Quando você atingir a última bandeirola, um novo conjunto delas surgirá.

Cada jogador dispõe de cinco bolas. As bolas restantes são representadas pelos pontos dentro do triângulo verde. Quando o último ponto desaparece cada jogador tem uma rodada a menos.

O programa muda de jogador a cada bola. O ponto próximo ao placar do jogador indica "de quem é a vez". O ponto vai permanecer próximo ao placar quando um jogador ultrapassar 10 mil pontos indicando uma bola extra. Cada 10 mil pontos a mais significa mais uma bola extra.

COMEÇANDO O JOGO

Para iniciar o jogo, o joystick direito atua como um lançador. Para arremessar a bola, puxe-o para trás e então empurre-o até o centro do controle. Se você empurrar muito além do centro, causará um "tilt". Os rebatedores são acionados pelos botões dos joysticks.

BATIDAS

Como no jogo real, você pode tentar mu-

dar o curso da bola dando algumas "batidas" na máquina. Isso é conseguido com o seu Computador empurrando o joystick direito rapidamente para frente e, então, puxando-o de volta para trás. Mas, muito cuidado! Se você deixar o joystick empurrado por muito tempo, você vai causar um "tilt" e perderá a bola, da mesma forma que o faria numa máquina real.
Quando o jogo terminar, pressione as teclas RESET, juntas, para voltar ao menu principal.
Preparar o seu próprio campo de jogo vai lhe proporcionar horas de diversão com o seu Fliper. As variações que você pode criar são ilimitadas. Pressione 2 para tela e construa a sua própria máquina.

2. TELA

O menu de edição vai aparecer na tela:

O. APAGA
L = LIMPA
J = JOGO
F = FITA
1. BORDA-1
2. CIRCULO
3. BORDA-2
4. BOTÃO

OPÇÕES CRIATIVAS

Pressione 1 para BORDA-1 e o campo de jogo vai aparecer com cursor intermitente móvel. BORDA-1 é a parede verde que limita o campo de jogo. Não existem pontos nessa parede, mas pode mudar o traçado do campo ou acrescentar paredes internas.
Você pode desenhar novas paredes na vertical, na horizontal ou mesmo em ângulo. Não há limites. Use o joystick direito para colocar o cursor sobre o ponto onde você quer que uma nova parede comece. Pressione o botão desse joystick para marcar o local. Mova, então, o cursor em qualquer direção para desenhar a parede. Terminado o traçado, pressione o botão outra vez. Se você errar o traçado, volte pelo mesmo caminho para corrigir o erro. Ao terminar o traçado de todas as paredes desejadas, pressione a barra de espaço para voltar ao menu de tela.
Pinos valem 50 pontos cada e aumentam a velocidade da bola. Você pode colocar quantos quiser no campo de jogo pressionando 2 no menu de tela.
Mova o cursor até o lugar onde você quer que o pino seja colocado, pressione o botão e o círculo vermelho vai aparecer. Não deixe os pinos muito próximos uns dos outros, pois assim você está se arriscando a prender a bola durante o jogo. Se isso acontecer, você terá que dar uma "batida" levando o joystick direito para a frente.

BORDA-2 são rebatedores (como os pinos) alongados e são desenhados da mesma maneira que as paredes e valem 50 pontos cada. Bandeirolas são colocadas da mesma forma que os pinos circulares e também valem 50 pontos. Você dispõe

de até 40 bandeirolas, e todas devem ficar sozinhas no campo de jogo (não podem tocar em nenhum outro elemento do campo).
Se, depois de ter colocado um objeto, você decidir mudar de idéia e quiser tirá-lo do campo de jogo, pressione **O** no menu de tela para apagá-lo. Para fazer isso, use o joystick direito para colocar o cursor sobre o objeto e pressione o botão (o objeto vai sendo apagado por partes, como se o cursor fosse uma borracha). Mantenha o botão pressionado e movimente o joystick, passando por toda a extensão do objeto.

TESTANDO SUA CRIAÇÃO

Cada vez que você acrescenta um detalhe no seu campo de jogo, você pode querer testar jogando uma partida. Isso é muito útil para que você tenha uma idéia do efeito criado e do número de pontos que isso provoca. Se você pretende testar seu novo campo, pressione simplesmente **J** no menu de tela. O programa deve perguntar então pelo número de participantes e iniciar o jogo.

Se você está satisfeito com o teste, pressione a tecla **BREAK** enquanto a bola estiver em movimento para congelar a tela. Use a barra de espaço para voltar ao menu de tela. Depois de ter feito novas mudanças, pressione **P** novamente e o jogo é retomado de onde parou.

TENTE ESSA SUGESTÃO

Na maioria das vezes, você pode querer jogar no campo padrão, mas com algumas pequenas alterações. Poucos detalhes já são suficientes para melhorar o jogo consideravelmente. Pressione as teclas **RESET** , juntas, e, em seguida, o número **2** no menu principal para recuperar a tela original. Agora pressione **3** para BORDA-2 e desenhe três linhas horizontais.

Desenhe a primeira linha ao longo da parede superior do campo, levando além das bordas diagonais para evitar que a bola se perca pelas fendas. Uma segunda linha deve partir da parede lateral esquerda, logo abaixo da linha das bandeirolas, e se estender para a direita até sair debaixo destas. Traçe a última linha logo abaixo do local por onde a bola entra no jogo, levando-a para a esquerda por uns dois ou três centímetros. Feito isso, pressione a barra de espaço para voltar ao menu de tela.
Pressione **2** para círculos. Na mesma linha onde já estão 3 pinos circulares, acrescente mais um entre o primeiro e o segundo e outro entre o segundo e o terceiro. Agora volte ao menu de tela e use **4** para colocar mais bandeirolas.
Se desejar, você pode colocar mais 13 bandeirolas (botões) no campo de jogo. Os lugares onde colocá-las fica a seu crité-

rio. Quando estiver pronto, volte ao menu de tela, pressione J e divirta-se com seu novo jogo.

PARA OS MAIS ADIANTADOS

Mais tarde, quando se tornar um especialista, você pode querer mudar o tamanho e traçado geral do campo de jogo. Para isso, pressione L para apagar todo o campo e use a opção O no menu de tela para apagar os contornos (a linha verde) do campo. Assim, você terá um campo no formato que desejar. As únicas coisas que permanecem na tela são os rebatedores, o placar e o local por onde a bola é colocada em jogo. Imagine quais os formatos e obstáculos você pode criar com um recurso desses!

GRAVANDO UM CAMPO DE JOGO

Se você resolver guardar um campo que você mesmo criou, pressione F no menu de tela. As seguintes instruções vão aparecer:

INSIRA FITA
REWIND
TECLE ENTER

Veja se o gravador está corretamente ligado ao Computador. Coloque uma fita virgem e pressione REWIND para rebobiná-la, assim a gravação será feita logo no início da fita. Zere o conta-giros do gravador (ele deve marcar zero no início da fita). Pressione PLAY e RECORD para gravar o campo em fita. Quando tudo estiver pronto, pressione ENTER e o seu campo de jogo será gravado, podendo mais tarde ser usado novamente por quantas vezes você quiser.

3. FITA

Para jogar Fliper em um campo que você criou e que está gravado em fita, selecione 3 no menu principal. Vai aparecer o seguinte na tela:

INSIRA FITA
REWIND
PRESS PLAY
PRESS ENTER

Rebobine a fita e zere o conta-giros. Se o jogo que você quer não é o primeiro da fita, posicione a fita, usando a tecla de avanço rápido do gravador, no início da gravação do jogo desejado. Quando você localizar o campo de jogo, pressione PLAY e, então, ENTER para iniciar o carregamento.

Assim que o jogo for carregado na memória do Computador, o campo de jogo vai aparecer na tela, e você poderá começar a partida.