

LADEN: Legen Sie die Diskette ein, und schalten Sie Ihren Rechner ein.

Menü: Mit Cursor nach oben und nach unten wählen Sie den Menüpunkt, mit dem Cursor nach rechts oder nach links klicken Sie die unter diesem Menüpunkt befindliche Option an.

Und hier sind die Menüpunkte:

Spiel: Es gibt zwei Arten, First Person Pinball zu spielen, dabei enthält der First Person-Anzeiger eine 3D-Sicht der Action auf dem gesamten Bildschirm einschließlich Punktetabelle (außer natürlich während des Ballabschusses). Die Overhead-Anzeige macht den Grundriß des Tisches sichtbar, sowie ein Fenster mit eingeschränkter 3D-Perspektive und eine Punktetabelle. First Person Pinball wurde dazu entworfen, vollkommen dreidimensional spielen zu können, das heißt, die Overhead-Anzeige dient dazu sich zunächst mit der Anordnung des Spieltisches vertraut zu machen.

Musik: Die Begleitmusik zum Spiel, kann mit dieser Option an- und abgeschaltet werden.

Spieler: Bis zu vier Spieler können an First Person Pinball teilnehmen, jeweils zwei von ihnen können mit Hilfe des Rechners als Gegner antreten.

Geschwindigkeit: diese Option wandelt den Tischwinkel zur horizontalen Linie ab, d.h. tischaufwärts gibt es eine schnelle Neigung. Die auf den Ball einwirkende Gravitationskraft nimmt also mit erhöhter Geschwindigkeit zu. Nach unten hin wird der Ball daher zunehmend schneller. An den verschiedenen Melodien der Begleitmusik hören Sie schon, bei welcher Geschwindigkeit Sie gerade spielen.

Abprallen: Wählen Sie hier, wie der Ball an Gegenständen abprallt. Je härter der Abprall, desto weiter rollt der Ball natürlich.

Bälle: Zum Einüben nehmen Sie erst einmal zwei oder drei Bälle: probieren sie ruhig die verschiedenen Optionen aus. Für das richtige Spiel nehmen Sie dann vier oder sogar fünf Bälle.

Luftstrom: In First Person Pinball werden die Bälle zusätzlich von Luftströmen weitergetrieben, so daß eine Änderung des Bahnverlaufs beim Rollen erreicht wird. Die Luftmenge, die den Ball vorwärtstreibt, ist allerdings begrenzt. Man kann sie an den Druckmessern ablesen, die sich auf jeder Seite der Punktetafel befinden (einer für den rechten und einer für den linken Luftstrom). Die Luftströme treffen von jeder Seite auf den Ball: sie lenken ihn also von links nach rechts und umgekehrt. Von großem Nutzen sind die Luftströme, wenn man feststeckende Bälle retten oder dem Schlußtunnel entkommen will.

Mit der Leertaste gelangen Sie jederzeit vom Menübild direkt ins Spiel.

Ballabschuß: Benutzen Sie hierzu die Kursortasten nach oben und nach unten. So spannen Sie die Abschußfeder an, um dann den Ball mit der Leertaste loszulassen.

Steuerung:

Flipper:

Luftstrom

Kamera

Ausweichen

Pause/Spielfortsetzung

Alternate/links (Amiga Alt/links)

Caps lock/rechts (Amiga Alt/rechts)

SHIFT-Taste

Cursor nach oben/unten

ESC-Taste

RETURN-Taste

Kamera: Die dreidimensionale Sicht gelingt mittels einer Kamera, die sich hinter dem Ball befindet.

Assimilierung der Tischanordnung nutzbringend. Een tisch hinunterzuschauen, ist allerdings eher üblich, da auf diese Weise eine schnellere Spielreaktion gewährleistet wird. Denken sie

auch daran, daß in dieser Blickrichtung (also den Tisch hinunter) die Flipper durch die Vogelperspektive von der anderen, rückwärtigen Seite gesehen werden.

ESCAPE: Mit der ESC-Taste kann der Ball jederzeit gestoppt werden. Dies ist besonders dann zu empfehlen, wenn die Luftzufuhr aus den seitlichen Düsen erschöpft ist und ein Seststeckender Ball befreit werden muß.

Unterbrechung: der Unterbrechungsmodus dient dazu, sich mit der Dreidimensionalität vertraut zu machen.

In diesem Modus wird zwar das Spiel gestoppt, die beweglichen Objekte aber, die Flipper- und die Kamerasteuerung laufen weiter. Dieser Modus wird benutzt, um das Spiel aus einer statischen Position heraus betrachten zu können. Auf diese Weise lernt man, 3D-Objekte und Sichtweisen in 3D zu erkennen und damit umzugehen.

Punktzahlen:

Die Gegenstände werden mit folgenden Punktzahlen bewertet:

Blinker	-	100
Kleine Pfeile	-	100
große Pfeile	-	500
Pilze	-	200
Roll-overs	-	100
Dreieckspuffer	-	100
bewegl. Ziel	-	900
Tor	-	500

Alle 100.000 Punkte gibt es einen Extraball !!

Höchstpunktzahl:

Tragen Sie nit Hilfe der Tastatur Ihren Namen ein und drücken Sie auf 'Return'. Die Hochstpunktzahl ist auf der Diskette gespeichert (lassen Sie sie also ohne Schreibschutz); die Zahl wird dann auf einer entsprechenden Tabelle abzulesen sein. Wenn Sie die Höchstpunktzahl gelesen haben, können Sie nit der Leertaste zum munübild zurückkehren.

Mitarbeiter: Um in dieses Bild zu kommen, drücken Sie die Leertaste. Bei nochmaligem Drücken erscheint wieder die Höchstpunktabelle.

Wir danken folgenden Mitarbeitern.

Design: Subway Software

Programm: Cirrus Software / Nik Sen

Grafiken: Phil Nixon / Nik Sen

Sound: David Whittaker

Produktion: Tynesoft/Lee Walton