

David's Midnight Magic™



Computer Pinball by David Snider

Einleitung

David's-Midnight-Magic ist ein Flipper der -alten Garde-. Es können bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen und er besitzt alle Elemente zusammen die Sie sonst nur auf mehreren Flippern finden. Zum Beispiel Dual-Flipper-Kontrolle, Roll-Overs, Spiel mit mehreren Kugeln. Sie können den Flipper auch stoßen (English Play), aber nicht zu fest sonst gibts ein TILT. Aber lassen Sie sich überraschen. Probieren Sie David's-Midnight-Magic doch einfach aus.

Hard- und Software Unvertäglichkeiten

- Sollten Sie dieses Spiel von einer 1541-Floppy starten, müssen Sie nach dem Laden den Diskettenschacht öffnen, die Diskette ein Stück herausnehmen und wieder einschieben, da sonst die Highscore-Liste nicht auf Diskette gespeichert werden kann. Bei CMD-Geräten (FD-2000/4000, Ram-Link) funktioniert das Speichern der Highscore-Liste auch ohne diese Aktion !)
- Dieses Spiel kann von jedem Laufwerk, Partition und Subdirectory geladen und gestartet werden.

Laden und Starten

LOAD"DAVID*" ,8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.

"RUN" eingeben und die RETURN-Taste drücken. Das Spiel wird geladen und Sie befinden sich im Titelbild.

Wenn Sie das Spiel von einer 1541-Floppy geladen haben, nehmen Sie die Diskette ein Stück heraus und schieben sie wieder ein.

Bedienung

im Titelbild:

H	Highscore ansehen
SHIFT	Geldeinwurf, dann
SPACE	Spieleranzahl auswählen (1-4), dann
SHIFT	Bestätigen

im Spiel:

F7	Auswurfeder mehr spannen
F5	Auswurfeder weniger spannen
SHIFT	Kugel abschießen
C=	linken Flipperbacken bewegen
SHIFT	rechten Flipperbacken bewegen
SPACE	Flipper anstoßen (TILT)
[Z],[X],[C],[V]	linker Magnet
[M],[,],[.],[/]	rechter Magnet
Run/Stop	Pause, weiterspielen

Das Spiel

Während dem Spiel können Sie den Flipperautomaten anstoßen um der Kugel eventuell einen andere Richtung oder mehr Schwung zu geben. Aber machen Sie dies nicht zu oft, da sonst TILT angezeigt wird und die Bonus-Punkte und die gerade im Spiel befindliche Kugel verloren gehen.

Die oberen und unteren Flipperbacken werden mit der gleichen Taste gesteuert. Mit der richtigen Technik können Sie die Kugel jederzeit mit dem rechten unteren Flipperbacken über die Schleife in den oberen Flipperbereich schießen.

Wenn die Magicsave-Magnete aktiviert sind (siehe Punkte), können sie dazu verwendet werden eine Kugel zu retten der über eine Seite ins Aus gehen würde. Wenn die Magicsave-Magnete bereit zum Verwenden sind, wird dies mittels Pfeile an der jeweiligen Seite angezeigt.

Wenn Sie den linken Magicsave-Magnet verwenden wollen, drücken Sie eine der Tasten [Z],[X],[C] oder [V]. Wenn Sie den rechten Magicsave-Magnet verwenden wollen, drücken Sie eine der Tasten [M],[.],[.] oder [/].

Punkte

- Treffen aller 5 oberen linken Drop-Targets: 5000 Punkte und 5 Bonus-Punkte (Drop-Targets werden neu gesetzt).
- Treffen aller oberen rechten Drop-Targets: 3000 Punkte und 3 Bonus-Punkte (Drop-Targets werden neu gesetzt)
- Treffen aller 4 unteren linken Targets: 2000 Punkte und 2 Bonus-Punkte und einmal benutzen des linken Magicsave-Magneten.
- Treffen aller 4 unteren rechten Targets: 2000 Punkte und 2 Bonus-Punkte und einmal benutzen des rechten Magicsave-Magneten.
- Orange Ziele: 250 Punkte
- Weißer Apple-Bumper: 500 Punkte
- Unterer Kicker: 300 Punkte und aktiviert den grünen Roll-Over in den unteren Spalten.
- Eine Kugel in den Kugel-Collector (S-förmig im oberen Teil schießen: 10000 Punkte und 10 Bonuspunkte und eine neue Kugel.
- Drei Kugeln in den Kugel-Collector schießen: Läßt alle Kugeln für ein Mehrkugelspiel frei.
- Bei erlußt Ihrer letzten Kugel werden alle Kugeln im Kugel-Collector freigelassen (Last-Chance-Play).
- Durchlaufen der Schleife links oben im Level 1x-4x: 5000 Punkte und Erhöhen den Bonus-Multiplizierers.
- Durchlaufen der Schleife links oben ab Level 5x: 5000 Punkte und eine Extrakugel.
- Den Multi-Kugel-Auslöser (unter den oberen Flippern): 5000 Punkte und 5 Bonuspunkte und freilassen aller Kugeln im Kugel-Selector.
- Grüne Roll-Overs: 1000 Punkte und 1 Bonuspunkt.
- Bonuspunkte mal 1000 werden am Ende jeder Kugel verrechnet.

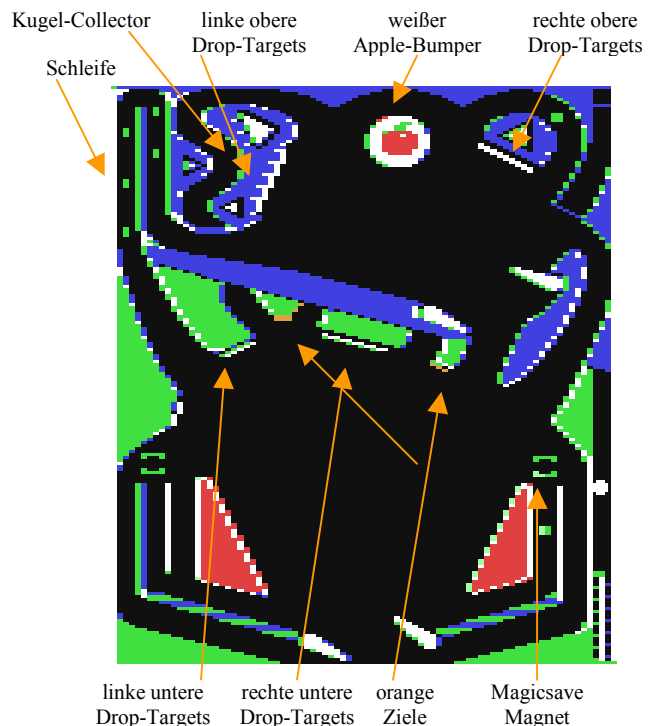
Highscore-Liste

Wenn Sie eine genügend hohe Punkteanzahl erspielt haben, können Sie sich in einer Highscore-Liste eintragen, die auf Diskette gespeichert wird. Die Eingabe tätigen Sie über die Tastatur (max. 3 Buchstaben), zum Löschen eines Buchstabens drücken Sie die Inst/Del Taste und zum Bestätigen drücken Sie die RETURN-Taste. Um sich die Highscore-Liste anzusehen, drücken Sie im Titelbild die Taste "H".

Tips

- Versuchen Sie die Kugel im oberen Teil des Flippers zu halten.
- Mit dem rechten Backen können Sie die Kugel in die Schleife auf der linken Seite des Flippers schießen (bringt 6 Bonuscredits).

Flipperteile



Credits

Program by David Snider and Martin Kahn. Copyright 1982 Br0derbund Software, Inc.

Eigene Bemerkungen

