

COBRA PINBALL

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Après avoir initialisé l'ordinateur appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER (du pavé numérique), puis pressez PLAY et une touche. Le programme se charge en trois parties (30 blocs en tout).

A la fin du chargement, le flipper s'affiche complètement et le programme vous demande d'appuyer sur la touche SPACE. Il vous faudra alors entrer une combinaison de 4 couleurs contenues dans une case d'un rectangle situé au dos du boîtier. Ces couleurs sont noir(1), jaune(2), bleu(3) et rouge(4). Attention deux couleurs peuvent être contigües à l'intérieur d'une même case (on peut avoir la combinaison noir-bleu - bleu -jaune). Pour lire le contenu d'une case, vous pouvez vous aider d'une règle.

EXEMPLE: appuyez d'abord sur la touche ESPACE, les coordonnées d'une case apparaissent alors à l'écran (dans le compteur marqué 3rd player), admettons qu'il s'agisse de la case M-8 et que celle-ci contienne les couleurs suivantes: noir - jaune - rouge -rouge

Il vous suffira de taper successivement au clavier les chiffres correspondant à ces couleurs, c'est à dire ici: 1 2 4 4. Quand vous avez entré le bon code de couleurs appuyez sur la touche SPACE pour valider votre choix.

Si vous n'avez pas commis d'erreur, vous pourrez commencer de jouer, sinon il vous demandera de procéder à un nouvel essai (qui est également le dernier).

JEU

COULOIR DE SORTIE GAUCHE

Si la bille passe dans le couloir alors que la flèche est orientée vers le bas elle continue. Par contre si la flèche est orientée vers le haut la bille est renvoyée dans le jeu. La flèche s'oriente vers le haut dès que l'on a éteint les 6 cibles.

COULOIR DE SORTIE DROIT

Si la bille y passe alors que la lumière SPECIAL clignote, on obtient une partie gratuite. Pour le faire clignoter il faut éteindre les 6 cibles et les 5 couloirs du haut.

BONUS

Une des originalités de COBRA PINBALL est d'avoir un couloir collecteur de bonus où descendent des boules représentant chacune 500 points de bonus. Ces couloirs collecteurs ont été à la mode sur les flippers il y a quelques années.

Il descend une boule à chaque cible et à chaque couloir du haut éteint ainsi qu'à chaque montée dans le couloir EXTRA-BALL. Quand le couloir est plein le multiplicateur du bonus est augmenté de 1. Un couloir plein vaut 5000 points. Admettons que le couloir soit à moitié plein et que le multiplicateur soit à 3, ceci correspond donc à $3 \times 2500 + 2 \times 5000 + 1 \times 5000 = 22500$. Attention, si l'on fait TILT on perd tous les bonus acquis. (le multiplicateur de bonus est affiché au bout du couloir de bonus)

PARTIE GRATUITE

On peut obtenir des parties gratuites de trois façons:

- grâce au SPECIAL (voir ci-dessus)
- aux points: on obtient une première partie gratuite tous les 50000 points, soit 50000, 100000, 150000, etc...
- à la loterie: c'est une autre originalité de COBRA PINBALL, comme les vrais flippers il possède une loterie: à la fin de chaque partie la roue de loterie tourne. Quand elle s'arrête si sa valeur correspond au deuxième chiffre du compteur à partir de la droite, vous obtenez une partie gratuite.

EXTRA-BALL

Vous pouvez obtenir une bille supplémentaire si vous parvenez à éteindre tout le couloir EXTRA-BALL. Il suffit d'y monter 3 fois, la quatrième fois la bille reste bloquée à l'extrémité du couloir EXTRA-BALL à ce moment.

LE MASSAGE

Le plus difficile dans une simulation de flipper sur ordinateur est de rendre le massage efficace et réaliste, nous pensons y être très bien parvenu, en effet non seulement le massage agit sur la bille en déviant sa trajectoire mais en plus le flipper bouge réellement à l'écran à chaque secousse donnée par le joueur.

Il est à noter que le massage est beaucoup plus efficace à faible vitesse. Sur COBRA PINBALL il est possible de masser à droite et à gauche. Evidemment, trop masser provoque un TILT. Nous l'avons volontairement rendu assez sensible car à notre avis la peur du TILT fait partie des joies du jeu, mais il vous est tout à fait possible de diminuer cette sensibilité dans la section paramétrage).

COMMANDES

ENTRE LES PARTIES:

Voici les commandes du jeu (utilisables seulement entre 2 parties):

- V introduction de pièces de monnaie dans le flipper
- ESPACE met une partie
- < ou > démarre une nouvelle partie
- 0 du pavé numérique accès au paramétrage
- CTRL et V affiche le meilleur score

PENDANT LE LANCEMENT DE LA BILLE:

- > tend le ressort
- < détend le ressort
- espace lâcher brusque du ressort

APRES LE LANCEMENT (PENDANT LA PARTIE):

APRES LE LANCEMENT (PENDANT LA PARTIE):

- Z actionne le flipper gauche
- > actionne le flipper droit
- X massage gauche
- < massage droit
- CTRL touche PAUSE (permet d'arrêter en cours de partie - pour redémarrer il suffit de presser une touche flipper ou une touche massage)

PENDANT LE PARAMETRAGE:

- < diminue la valeur du paramètre affiché
- > augmente la valeur du paramètre affiché
- ESPACE valide et passe au paramètre suivant

PARAMETRAGE

< diminue la valeur du paramètre affiché
> augmente la valeur du paramètre affiché
ESPACE valide et passe au paramètre suivant

Au début du paramétrage vous pouvez choisir entre STANDARD et PARAMETRES (avec les touches < et >). Si vous choisissez STANDARD, vous revenez aussitôt au jeu et les paramètres sont remis à leur valeur initiale. Par contre si vous choisissez PARAMETRES, il vous est alors possible de modifier chacun des paramètres.

LE NOMBRE DE BILLES:

Grâce à ce réglage, vous pouvez avoir de 1 à 9 billes par partie.

SENSIBILITE AU TILT:

Permet de régler la sensibilité au TILT (voir paragraphe sur le massage pour plus de détails).

LE PARAMETRE PESANTEUR:

Régler la pesanteur revient en fait à régler l'inclinaison du plateau de jeu. Si le plateau est très incliné la bille descendra très vite et montera moins haut, par contre si le plateau est presque horizontal la bille paraîtra plus légère et les rebonds plus élastiques. A notre avis le jeu est plus intéressant avec pas mal de pesanteur.

FORCE DE RENVOI DES BANDES ET BUMPERS:

Ces deux paramètres déterminent la force avec laquelle la bille est renvoyée quand elle heurte une bande ou un bumper. Diminuer ces valeurs revient en fait à simuler l'usure du flipper (usure due à la rémanence des électro-aimants).

VITESSE DE LA BILLE:

Cette valeur doit être de 0 ou de 1 pour un jeu normal. Les valeurs supérieures, si elles permettent aussi de jouer pour vous permettre de vous entraîner ou d'étudier certains effets de la bille (action des flippers, du massage, ...).