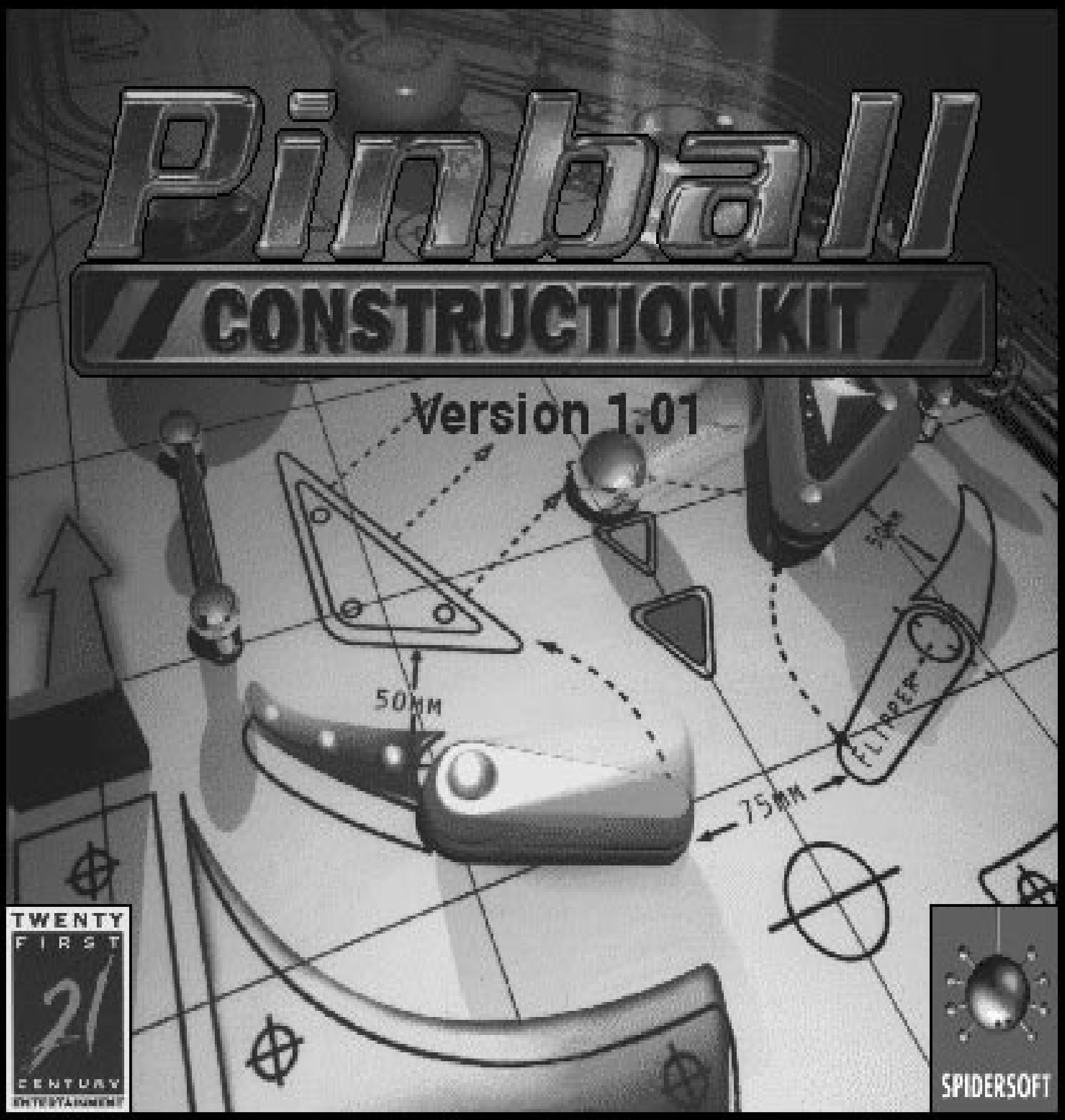
Pinball

CONSTRUCTION KIT

Version 1.01



TWENTY FIRST CENTURY ENTERTAINMENT

SPIDERSOFT

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant
Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnment quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déja présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.
Precautions a prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video
Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SERVICE DE SUPPORT TECHNIQUE

En cas de problème avec le PINBALL CONSTRUCTION KIT et si vous avez besoin d'aide, n'hésitez pas à appeler le service de support technique ouvert du lundi au vendredi de 9h00 à 17:30 (heures anglaises), excepté les jours fériés en Angleterre. A noter que ce service est disponible en anglais uniquement.

Pour contacter le service de support technique, veuillez appeler le

+44 (0)1235 851533.

Avant de contacter le support technique, nous vous demandons de vérifier les deux points suivants qui vous permettront éventuellement de rectifier le problème rencontré:

Vérifiez que les caractéristiques de votre machine correspondent aux caractéristiques système répertoriées dans la section correspondante du manuel pour vous assurer qu'elle est en mesure d'exécuter le jeu.

Suivez les procédures répertoriées dans la section Dépannage de ce manuel.

Si, malgré ces vérifications, les problèmes persistent, veuillez réunir les informations suivantes avant de contacter le service de support technique afin de nous aider à traiter le problème de manière plus rapide et plus efficace :

* Le type de processeur de votre machine, par ex. 486 DX2 66, Pentium™ 75, etc.
* Le type de carte sonore utilisé, par ex. Soundblaster 16, etc.
* Le type de carte vidéo utilisé, par ex. Cirrus Logic, Diamond Stealth, etc.
* La capacité de mémoire RAM de la machine, par ex. 8 Mo.
* Le système d'exploitation utilisé, par ex. Windows™ 3.1, Windows™ 95.
* La description détaillée du problème.
* liste des messages d'erreur qui se sont éventuellement affichés.

Il est préférable d'appeler le service de support technique à partir d'un poste de téléphone situé à proximité de l'ordinateur dans la mesure où des procédures vous seront suggérées pour essayer de résoudre le problème.

Il arrive parfois que le service de support technique nécessite des informations supplémentaires pour pouvoir résoudre votre problème. Veuillez conserver un stylo et une feuille de papier à portée de la main afin de pouvoir noter les informations nécessaires pour résoudre le problème. Vous n'avez cependant pas à vous en inquiéter dans la mesure où nous vous expliquerons où trouver ces informations.

REMERCIEMENTS

Conception
Steve Marsden
Barry Simpson
Chris Jones

Programmation
Chris Jones
Martin McKenzie
James Whitfield

Manuel
Jerzy Malinowski
Steve Marsden
Barry Simpson

Production
Barry Simpson
Stewart Gilray

Graphiques
Dean Atkin
Steve Alford
Robin Taylor

Tests
Iain Howe
Jerzy Malinowski

Sons
Anthony Paton

CARACTERISTIQUES DU SYSTEME

PINBALL CONSTRUCTION KIT tourne sur tout ordinateur IBM PC ou compatible 100 % ayant les caractéristiques suivantes ou des caractéristiques supérieures :

Processeur :	80486 DX2 66 MHz
RAM :	8 Mo
Graphiques :	SVGA (800 x 600, 256 couleurs)
Sons :	Toutes les cartes sonores 16 bits d'emploi le plus fréquent et compatibles avec Windows
Lecteur de CD-ROM :	Deux vitesses
Espace sur le disque dur :	8 Mo
Système d'exploitation :	Windows™ 3.1, Windows™ 95
Saisie :	Souris, clavier ou contrôleur Thrustmaster Wizzard™ PINBall ou Philips Virtual PINBall en option

CONVENTIONS UTILISEES DANS LE TEXTE

Lorsque des informations doivent être entrée au clavier, un exemple vous en est donné. Dans ces exemples, le texte spécifié entre chevrons «<>» ne doit pas être reproduit en toutes lettres. Il désigne des touches du clavier, par exemple <MAJ>, <ENTREE>, <CTRL>, etc. Appuyez tout simplement sur la touche indiquée.

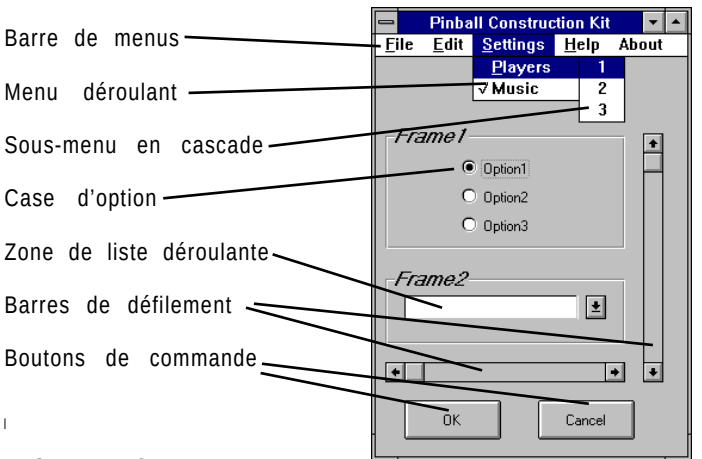
La majorité des fenêtres Windows™ utilisées dans PINBALL CONSTRUCTION KIT contiennent des cadres. Chaque fenêtre porte un nom en caractères italiques. Par conséquent, le texte imprimé en italique dans ce manuel désigne une de ces fenêtres.

Lorsqu'il vous est demandé de cliquer sur une icône dans le groupe de programmes

PINBALL CONSTRUCTION KIT, les instructions font référence à WINDOWS™ 3.1. Si vous utilisez WINDOWS™95, cliquez sur le bouton “Démarrer” et sélectionnez l’option “Programmes”. Pour terminer, cliquez sur PINBALL CONSTRUCTION KIT.

TERMINOLOGIE WINDOWS ™

PINBALL CONSTRUCTION KIT est conçu pour tourner sous Windows™ 3.1 et Windows™ 95. Les exemples graphiques illustrés dans ce manuel ont été produits à partir de la version Windows™95 de PINBALL CONSTRUCTION KIT. Les fenêtres affichés dans Windows™ 3.1varient légèrement des fenêtres de Windows™ 95, mais il s’agit de différences d’ordre mineur limitées à la barre de titre et aux cadres de fenêtre.
Quelle que soit la version Windows™ utilisée, les conventions adoptées pour les différentes fonctionnalités à l’écran ne changent pas, comme illustré par l’exemple de fenêtre Windows™ 3.1 ci-dessous :



INSTALLATION

Pour jouer à PINBALL CONSTRUCTION KIT, le programme d’installation doit copier certains fichiers de jeu sur le disque dur. Le logiciel s’installe de différentes façons, selon le système d’exploitation utilisé (Windows™ 3.1 ou Windows™95) comme suit :

Installation sous Windows™ 3.1

- Lancez Windows™.
- Insérez le CD PINBALL CONSTRUCTION KIT dans le lecteur de CD.
- Dans le Gestionnaire de programmes, sélectionnez l’option Exécuter du menu Fichier.
- Tapez [?]:SETUP, où [?] est la lettre du lecteur de CD.
- Cliquez sur le bouton OK.

Installation sous Windows™ 95

- Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows™ 95.
- Sélectionnez Paramètres, puis Panneau de configuration dans le

menu et le sous-menu.

· Cliquez deux fois sur l'icône Ajout/suppr. de programmes.

· La fenêtre Propriétés d'ajout/suppression de programmes s'affiche.

· Cliquez sur le bouton Installer.

· Vous devez ensuite suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

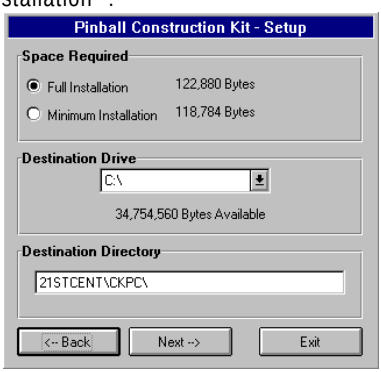
En cas d'erreur, ou si vous décidez après tout de ne pas installer PINBALL CONSTRUCTION KIT, vous avez la possibilité d'abandonner l'installation en sélectionnant l'option Quitter disponible sur tous les écrans.

Les étapes suivantes sont les mêmes dans les deux cas.

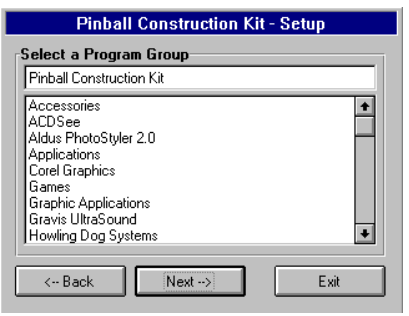
La fenêtre suivante s'affiche :



Vous êtes invité à choisir la langue dans laquelle le texte s'affichera. Cliquez sur la langue de votre choix, puis sur Suivant. Le dialogue de sélection de la langue est remplacé par une fenêtre contenant les instructions d'installation :



Vous pouvez effectuer deux types d'installation différents, notamment l'installation minimum qui se contente de copier les fichiers absolument essentiels sur le disque dur.
Si vous choisissez l'installation complète, tous les fichiers sont copiés sur le disque dur. Ce type d'installation utilise un plus grand espace disque mais permet aussi au jeu d'accéder bien plus rapidement aux fichiers de bibliothèque.
Quel que soit le type d'installation choisi, vous devez insérer le CD de jeu dans le lecteur de CD pour utiliser PINBALL CONSTRUCTION KIT.
Le champ Destination Drive affiche une unité par défaut (C:\) et le champ Destination Directory un répertoire par défaut qui va être créé automatiquement s'il n'existe pas encore. Pour les modifier, cliquez sur un des champs et spécifiez l'unité et/ou le répertoire approprié. Ceci fait, cliquez sur le bouton Suivant pour afficher la fenêtre suivante :



Elle vous donne la possibilité de créer le groupe de programmes PINBALL CONSTRUCTION KIT ou d'insérer une icône de jeu dans le groupe de programmes existant. Après avoir fait votre choix, cliquez sur le bouton Suivant. L'installation du programme démarre automatiqueemnt.

DESINSTALLATION

Si, pour une raison ou pour une autre, vous devez retirer PINBALL CONSTRUCTION KIT de votre système, procédez comme indiqué ci-dessous :

Sous Windows™ 3.1

· Cliquez sur l'icône Uninstall du groupe de programmes PINBALL CONSTRUCTION KIT.
· Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Sous Windows™ 95

· Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows™ 95.
· Sélectionnez Programmes, puis le groupe de programmes PINBALL CONSTRUCTION KIT
· Cliquez sur Désinstaller.
· Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

PAINT SHOP PRO

Une version «shareware» de Paint Shop Pro est fournie avec PINBALL CONSTRUCTION KIT, ce qui peut sembler étrange à priori. En fait, l'une des principales caractéristiques de PINBALL CONSTRUCTION KIT est qu'il permet d'importer des graphiques. Paint Shop

Pro constitue un excellent programme de manipulation graphique pour vous permettre d'exploiter intégralement les fonctions graphiques de PINBALL CONSTRUCTION KIT. Remarque : il n'est pas essentiel d'installer Paint Shop Pro pour utiliser PINBALL CONSTRUCTION KIT.

Il est important de souligner qu'il s'agit d'une version «shareware» ou «partagicielle». Par conséquent, si vous appréciez le programme et que vous souhaitez continuer à l'utiliser après la limite de temps définie dans l'écran d'information du programme, vous devez vous faire enregistrer auprès de l'éditeur. Tous les détails nécessaires à cet effet sont enregistrés dans le programme.

JOUER AU FLIPPER

Vous pouvez maintenant créer votre propre jeu de flipper au moyen de la bibliothèque qui contient des centaines d'éléments et de graphiques, sans aucune difficulté ! Il existe deux tables fonctionnelles que vous pouvez modifier selon les besoins en déplaçant ses composants, en ajoutant de nouveaux éléments ou en les supprimant. Une fois satisfait du résultat, commencez à jouer. Si le résultat laisse à désirer, ne vous inquiétez pas car vous pourrez le modifier. Nous vous fournissons deux tables prêtes à utiliser pour vous permettre de tester vos aptitudes. Il vous suffit de cliquer sur l'une des icônes correspondantes dans le groupe de programmes PINBALL CONSTRUCTION KIT pour commencer à jouer !

Règles du jeu :

Pour jouer sur une des tables préconfigurées, utilisez les touches suivantes :

<Maj gauche >	Contrôle le flipper gauche
<Maj droite >	Contrôle le flipper droit
<Flèche basse >	Tire sur le percuteur
<Espace >	Fait remonter la table
<ECHAP>	Suspend le jeu

Remarque : il s'agit là de commandes par défaut que vous pouvez modifier si vous le voulez. Tirez sur le percuteur, lancez la bille et actionnez les flippers pour la conserver en jeu. Remarque : évitez de trop remonter la table sinon vous allez faire TILT et perdre la bille en cours ! Voila, les règles du flipper n'ont maintenant plus de secret pour vous.

L'HISTOIRE DU FLIPPER EN BREF

Avant d'aborder les aspects techniques de la construction d'une table de flipper, un peu d'histoire :

Savez-vous que le flipper tire ses origines d'un jeu nommé «Bagatelle» inventé en Angleterre au début du XIXème siècle ? Le thème du jeu a ensuite été approfondi par Montague Redgrave en 1871 dans sa «Version perfectionnée de la Bagatelle». Le premier grand pas vers le flipper tel que nous le connaissons a été accompli par une version payante de la bagatelle nommée «Log Cabin» et réalisée par Sicking Manufacturing Company en 1880. Elle possédait les caractéristiques suivantes :

Table légèrement inclinée pour que la bille roule vers le joueur.

- Broches tout autour des trous pour retenir la bille.

· Mécanisme à ressort pour lancer la bille.

En 1929, John Sloan décida de produire les jeux de bagatelle en série et de les vendre, mais sans succès. Les machines coûtaient trop cher !! Plusieurs inventeurs et sociétés s'y sont cependant intéressés, notamment Raymond Malone qui a établi la société Bally PINBall Company à Chicago aux Etats-Unis.

En 1931, il a introduit la machine «Ballyhoo» et c'est à partir de là que le flipper a véritablement progressé. A la fin de l'année 1931, il avait déjà franchi l'Atlantique et fait son retour en Europe. Les perfectionnements se sont ensuite poursuivis pour atteindre l'apothéose : la version informatisée actuelle!!

CONCEPTION D'UNE TABLE DE FLIPPER

Cliquez sur l'icône PINBALL CONSTRUCTION KIT du groupe de programmes PINBALL CONSTRUCTION KIT. Vous accédez ainsi au menu principal de PINBALL CONSTRUCTION KIT :



Sélectionnez l'option Créer la table. Il vous est demandé de sélectionner un modèle de table de flipper:



Surlignez le modèle requis et cliquez sur le bouton OK. Vous accédez ensuite à la fenêtre Atelier de montage :



A gauche de la fenêtre figure le modèle de base que vous avez choisi. La fenêtre Objets, comme son nom l'indique, contient huit objets. Il s'agit des "éléments" que vous pouvez placer sur la table.

PLACEMENT DES OBJETS

Installons quelques champignons ou bumpers circulaires.
Cliquez sur la case d'option Bumpers circulaires. Dans la fenêtre Catalogue qui apparaît figure l'image d'un bumper. Si son apparence ne vous plaît pas, faites défiler les curseurs Série et/ou Elément pour vérifier les différents modèles disponibles et sélectionner celui qui vous convient le mieux. Pour agrandir les plus petits d'entre eux, cliquez sur la petite flèche de la zone de liste déroulante Zoom et choisissez le facteur d'agrandissement requis.
Une fois que vous avez choisi votre bumper, positionnez-le à l'endroit voulu. Cliquez sur Placer l'objet et positionnez le pointeur sur le modèle de table.
Remarquez que le modèle de table est maintenant hachuré en gris, avec certaines zones en couleur. Les zones en couleur sont les seules dans lesquelles vous pouvez placer le bumper. «Pour quelle raison ?», allez-vous dire. Et bien, les développeurs du programme sont habitués à créer des tables de flipper et se sont aperçus qu'à certains endroits, un objet spécifique risque de gâcher la

partie. Au lieu de vous faire perdre des heures à expérimenter, nous avons donc décidé de vous faciliter le travail en vous indiquant les meilleures zones à utiliser.
En déplaçant le pointeur, remarquez le disque blanc qui traverse la table de flipper. Déplacez le pointeur et vous verrez que le bumper s'affiche intégralement lorsqu'il est totalement inséré dans une zone de couleur de la table. Lorsque les détails complets de l'objet sont affichés, vous pouvez le positionner. Il vous suffit pour cela de cliquer le bouton gauche de la souris. Si l'emplacement ne vous convient pas, cliquez le bouton gauche de la souris sur l'objet. Une ligne en pointillés (contour) s'affiche autour de l'objet. Cliquez une deuxième fois pour annexer l'objet au pointeur. Vous pouvez ensuite le placer à l'endroit voulu. Pour le déposer, cliquez une nouvelle fois.
Si l'objet ne vous convient pas et que vous préférez vous en débarrasser, cliquez le bouton gauche de la souris sur l'objet. La ligne en pointillés réapparaît. Cliquez sur le bouton Supprimer l'objet dans la fenêtre Catalogue. Le bumper est alors effacé. Vous pouvez effacer plusieurs objets à la fois et non pas un à un. Il suffit pour cela de placer le pointeur à proximité d'un des objets, de maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et de faire glisser le contour qui se forme pour englober tous les objets à supprimer.
La méthode à suivre pour les autres objets est totalement identique. Vérifions-le. Vous pouvez remarquer que chaque objet comporte des zones spécifiques dans lesquelles il peut être placé. Comme nous l'avons déjà vu, c'est pour éviter que le jeu ne se bloque à cause d'un objet mal placé. Les décalcomanies et les lumières peuvent être positionnées à pratiquement tout endroit dans la mesure où la bille n'entre pas en contact avec eux.
Bien entendu, une fois qu'un objet a été placé, il doit remplir un rôle spécifique. Une valeur par défaut est attribuée à tous les objets mais il serait plutôt ennuyeux de devoir s'en tenir à cela. C'est pour cette raison que nous avons prévu une fonction vous permettant d'affecter un ensemble d'attributs à un objet spécifique au moyen d'une série de menu. Pour ce faire, définissez le contour de l'objet à la souris et cliquez sur le bouton Propriétés.
La fenêtre nommée Propriétés des objets apparaît :



LES PROPRIETES DES OBJETS

Elle contient une série d'options traitant, chacune, d'une propriété particulière. En cliquant sur la zone de liste déroulante de chaque option, vous obtenez une liste de valeurs possibles pour la propriété correspondante. Choisissez la valeur requise en la surlignant. Le nombre d'options pour chaque propriété dépend de l'objet sélectionné. Une fois que toutes les valeurs requises ont été sélectionnées, cliquez sur le bouton OK. Remarque : en cliquant sur Annuler au lieu d'OK, vous annulez les modifications apportées aux propriétés de l'objet.

Les propriétés varient d'un objet à l'autre comme vous vous en apercevrez en expérimentant. Une description complète des propriétés est donnée dans la suite de ce manuel.

Il est parfois intéressant de pouvoir dupliquer un objet et ses propriétés à un autre endroit sur le modèle de table. Il suffit pour cela de sélectionner le contour de l'objet, puis l'option Edition de la barre de menus. Cliquez ensuite sur l'option Couper ou Coller du sous-menu. Ces options se chargent toutes deux de copier l'objet dans le Presse-papiers, mais Couper supprime aussi l'objet de la table. Sélectionnez ensuite l'option Coller. Une zone surlignée s'affiche (comme c'était le cas avec l'option Placer l'objet) et la forme de l'objet suit le pointeur de la souris. Là aussi, l'objet est en position correcte. Positionnez-le à l'endroit voulu en cliquant. Plusieurs objets identiques peuvent ainsi être placés au moyen de l'option Coller.

Le modèle de table possède ses propres propriétés qui peuvent être modifiées. Un sous-menu des propriétés s'affiche. Les options disponibles dans ce sous-menu vous permettent personnaliser votre table de jeu. Les options du menu Paramètres font l'objet d'une description détaillée à la section Commandes de menu dans ce manuel.

Personnalisation de la table et des objetsgraphiques

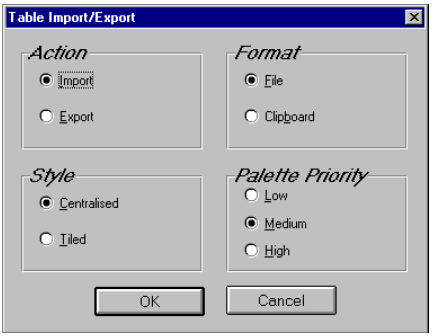
Les graphiques de la table peuvent également être personnalisés. Parmi les boutons d'objet figure un bouton Décalcomanies. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, toute une variété de décalcomanies (ou auto-collants) s'affichent. Vous pouvez les positionner sur la table et leur changer d'orientation.

La conception graphique de tous les objets, ainsi que du modèle de table proprement dit, peut être modifiée (en important votre propre modèle) ou transformée (en exportant le modèle, en le modifiant et en le réimportant). Vous pouvez également annuler le graphique de la table et la conserver vide.

IMPORTATION DE VOTRE PROPRE GRAPHIQUE DE TABLE

- Sélectionnez l'option Graphiques dans la barre de menus.
- Sélectionnez Importer/Exporter la table dans le menu.

- La fenêtre suivante réapparaît :



Le cadre Action définit le mode de transfert graphique. Sélectionnez Importer pour charger un graphique et Exporter pour copier les graphiques du programme.
Format définit la source ou la destination du graphique. Vous pouvez importer ou exporter un fichier sur disque ou dans le Presse-papiers.
Style détermine la façon dont le graphique va être affiché sur la table. L'option Centré place le graphique au centre de la table. S'il s'agit d'un graphique relativement large, prévu pour couvrir l'ensemble de la table, cette valeur est particulièrement indiquée, mais si vous placez un petit graphique que vous aimeriez répéter sur l'ensemble de la table, choisissez la valeur Mosaïque.
Il existe aussi un cadre Priorité de palette qui contient les options Basse, Moyenne et Elevée. Cette fenêtre est destinée à aligner les combinaisons de couleurs du graphique sur les couleurs utilisées dans le programme PINBALL CONSTRUCTION KIT. Pour importer un graphique, commencez par l'option Moyenne. Si les couleurs ne sont pas celles que vous recherchez, supprimez le graphique importé et réimportez-le en choisissant une autre option.

POSITIONNEMENT DE GRAPHIQUES DE TABLE ET D'OBJET :

* Remplacement des graphiques de la table par des graphiques d'un fichier sur disque
* Sélectionnez Graphiques dans la barre de menus.
* Sélectionnez Effacer la table dans le menu.
* Une fenêtre d'interrogation s'affiche. Cliquez sur le bouton OUI.
* Vous revenez ensuite à l'atelier de montage. La table est maintenant vide.
* Sélectionnez une nouvelle fois Graphiques dans la barre de menus
* Sélectionnez Importer/Exporter la table dans le menu.
* La fenêtre Importer/Exporter les graphiques de table apparaît.
* Sélectionnez Importer graphiques, Fichier et Moyen dans les options. Si le graphique doit couvrir l'ensemble de la table,

choisissez Centré ; sinon, optez pour Mosaïque.

* Cliquez sur le bouton OK.
  La fenêtre Import Graphics from a File apparaît.
* Sélectionnez l'unité, le répertoire et le nom du fichier. Vous pouvez uniquement importer les fichiers dont le nom est suivi de l'extension . bmp ou .pcx.
* Cliquez sur le bouton OK.
* Vous revenez à l'Atelier de montage dans lequel la table est maintenant ornée de son nouveau graphique.
* Si vous trouvez que les couleurs ne sont pas correctes, sélectionnez Low ou High dans la fenêtre Palette Property affichée par l'option Importer/Exporter la table. Les termes high et low dans ce contexte font référence à l'utilisation de la palette usage et à la qualité correspondante des graphiques importés.

MODIFICATION DES GRAPHIQUES EXISTANTS DANS LA TABLE.

* Sélectionnez Graphiques dans la barre de menus.
* Sélectionnez Importer/Exporter la table dans le menu.
* La fenêtre Importer/Exporter la table s'affiche.
* Sélectionnez Export Graphics.
* Vous pouvez exporter les graphiques dans un fichier sur disque ou dans le Presse-papiers. Choisissez l'option correspondante.
* Il n'existe aucune autre option de sélection dans cette fenêtre.
* Cliquez sur le bouton OK. Si vous avez sélectionné le Presse-papiers, le graphique est inséré dans celui-ci. Avec l'option Fichier, la fenêtre Export Graphics s'affiche. Sélectionnez l'unité, le répertoire et le nom de fichier. Cliquez sur OK pour enregistrer le graphique.
* Quittez le programme Kit de construction de Pinball et lancez votre logiciel de dessin (comme Paint Shop Pro par exemple).
* Importez le graphique et apportez-lui les modifications nécessaires.
* Sauvegardez les modifications.
* Importez le nouveau graphique en procédant comme indiqué à la section précédente.

REMPLACEMENT DES GRAPHIQUES DE LA TABLE PAR DES GRAPHIQUES DU PRESSE-PAPIERS

* Importez les graphiques dans un logiciel de dessin (comme Paint Shop Pro par exemple) ou créez vos propres graphiques.
* Définissez la zone à utiliser dans le modèle de table.
* Sélectionnez Edition dans la barre de menus et sélectionnez Copier. Le graphique est alors placé dans le Presse-papiers.

* Quittez le programme graphique et lancez PINBALL CONSTRUCTION KITl.
* Suivez les instructions fournies à la section Remplacement des graphiques de la table par les graphiques d'un fichier sur disque mais, au lieu de sélectionner Fichier dans la fenêtre Importer/Exporter la table, choisissez cette fois l'option Presse-papiers.
· Le graphique contenu dans le Presse-papier est alors transféré dans la table PINBall.

ADDITION D'UN NOUVEAU GRAPHIQUE D'OBJET DANS LA BIBLIOTHÈQUE

* Sélectionnez le type d'objet à ajouter (vous n'êtes pas autorisé à sélectionner des cibles à abattre, des patins de butée ni des rollover) en cliquant sur le bouton correspondant.
* Sélectionnez Graphiques dans la barre de menus, puis Editeur d'objets.
* La fenêtre Editeurs d'objets s'affiche :



Sélectionnez la source du graphique en cliquant sur le bouton Fichier ou Presse-papiers.
* Si vous choisissez Fichier, il vous est demandé de sélectionner l'unité, le répertoire et le nom de fichier comme c'était le cas dans les sections précédentes. Par contre, l'option Presse-papiers importe le graphique contenu dans le Presse-papiers. Pour plus de détails sur l'importation d'un graphique dans le Presse-papiers, reportez-vous à la section Remplacement des graphiques de la table par les graphiques du Presse-papiers.
* Ceci fait, le graphique sélectionné s'affiche dans le cadre à droite de la fenêtre.
* Notez que le cadre Masque affiche le contour de l'objet sélectionné.
* Il peut être modifié en déplaçant le curseur sous le cadre Masque mais la forme des bumpers circulaires et triangulaires est prédéfinie ou, autrement dit, il n'est pas possible d'avoir un bumper carré. Les décalcomanies constituent un cas spécial auquel nous reviendrons par la suite.

* Positionnez le pointeur dans le cadre graphique.
* Remarquez qu'il prend la forme affichée dans le cadre Masque. Il s'agit du modèle de graphique à placer sur l'objet.
* Positionnez le modèle sur la zone graphique à utiliser et cliquez le bouton gauche de la souris.
* Notez que le bouton Ajouter est surligné. Cliquez sur ce bouton pour transférer le graphique dans le cadre Graphic Set. Il fait maintenant partie de la bibliothèque d'objets dont vous disposez.
* Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, cliquez sur le bouton Suppriemr pour effacer le graphique.
* Une fois satisfait du résultat, cliquez sur le bouton Quitter au coin de la fenêtre Editeur d'objets pour revenir à l'Aterlier de montage.
* Si vous sélectionnez les décalcomanies comme type d'objet, le cadre Masque reste vide.
* Pour sélectionner une zone graphique dans ce cas, vous devez effectuer une opération de copier/coller, comme pour copier un graphique vers le Presse-papiers à partir du programme de dessin. En conservant le bouton gauche de la souris enfoncé, sélectionnez la zone graphique et cliquez sur le bouton gauche.
* Le bouton Ajouter est surligné et vous devez ensuite suivre la même procédure que pour les autres objets.

EDITION D'UN GRAPHIQUE D'OBJET EXISTANT

* Dans l'Atelier de montage, sélectionnez l'objet à modifier.
* Sélectionnez Graphiques dans la barre de menus, puis Exporter un objet du catalogue.
* Vous avez alors le choix entre Fichier et Presse-papiers. Selon l'option choisie, le graphique d'objet est enregistré sur disque ou dans le Presse-papiers.
* Vous pouvez quitter le programme KIT DE CONSTRUCTION DE PINBALL et importer le graphique directement dans le programme de dessin pour effectuer les modifications nécessaires.
* Le graphique édité peut ensuite être réimporté comme indiqué à la section Remplacement d'un objet graphique.

JOUEZ SUR LA TABLE

Cliquez sur le bouton Lire dans le cadre Options du jeu Options. Vous passez en mode Table de jeu.
Dans ce mode, vous pouvez tester votre table de jeu.
Simple rappel : les commandes initiales sont les suivantes :

<Maj gauche > Flipper gauche
<Maj droite > Flipper de droite
<Flèche basse > Pour tirer sur le percuteur
<Espace > Pour remonter la table
<ECHAP> Pour suspendre le jeu

Si, au cours de la partie, vous décidez de revenir à l'Atelier de montage, de relancer un jeu

ou d'exécuter une vidéo, appuyez sur <ECHAP> pour suspendre le jeu et cliquez ensuite sur une des commandes vidéo ou de jeu. Les options disponibles varient selon l'étape dans le jeu, etc. Les commandes non disponibles sont estompées.

SVCR

PINBALL CONTRUCTION KIT est le dernier jeu utilisant la technologie SVCR. SVCR signifie Software Video Cassette Recorder.

La technologie SVCR vous permet d'enregistrer la totalité d'un jeu, du début jusqu'à la fin, même avec plusieurs joueurs. Le jeu enregistré peut être réexécuté à différentes vitesses et est sauvegardé sur le disque dur sous forme de tableau des meilleurs scores ! Vous pouvez même enregistrer certaines parties du jeu et reprendre l'enregistrement à l'endroit où vous avez abandonné la partie. Cette fonctionnalité vous permet de poursuivre le jeu pour obtenir un meilleur score, sans avoir à recommencer à zéro à chaque fois.

Combien de fois avez-vous joué et obtenu le meilleur score, mais sans témoin ?

A partir de maintenant, vous pourrez enregistrer vos parties de PINBall et prouver vos talents au moyen de cette fonctionnalité.

Sélectionnez Record dans les boutons du cadre Enregistrement vidéo. Une fenêtre nommée Record to File apparaît. Entrez le nom de votre enregistrement et cliquez sur le bouton OK. Vous revenez à la fenêtre Table de jeu comme auparavant, la seule différence étant que toutes vos actions sont enregistrées.

Pour exécuter l'enregistrement, sélectionnez le bouton Lirependant une pause ou avant de lancer une nouvelle partie.

Toutes les parties sont enregistrées dans un fichier .vid. Sélectionnez le fichier correct pour revenir à l'écran Table de jeu et relancer la partie enregistrée.

Pendant l'exécution de la partie, vous pouvez accélérer ou ralentir l'action en appuyant respectivement sur F8 ou sur F6. La touche F7 rétablit la vitesse d'exécution normale.

Vous pouvez également suspendre le jeu en appuyant sur <Echap>, cliquer sur un des boutons 1/8 à x8 puis sur Resume Game pour reprendre la partie au point où vous l'avez quittée. Elle est alors exécutée à la vitesse sélectionnée.

Vous pouvez également interrompre un enregistrement, poursuivre le jeu, puis reprendre l'enregistrement. La partie supplémentaire est alors ajoutée à l'enregistrement. Pour ce faire, procédez de la manière suivante

Enregistrez la partie comme décrit précédemment. Suspendez l'enregistrement en appuyant sur la touche <Echap> puis cliquez sur le bouton Quitter le jeu. Exécutez l'enregistrement (en suivant les instructions données précédemment). Lorsque vous arrivez au point où vous voulez ajouter la dernière partie, suspendez l'enregistrement en appuyant sur <Echap>. Cliquez sur le bouton Record. Une boîte de message s'affiche pour vous demander si vous voulez enregistrer à partir de la position courante dans l'enregistrement ?» Répondez OUI. Il vous est ensuite demandé un nouveau nom de fichier qui doit être différent de celui de l'enregistrement en cours d'exécution.* Une fois que vous avez choisi le fichier, l'enregistrement commence. Vous pouvez continuer à enregistrer jusqu'à la fin de

la partie ou arrêter l'enregistrement et répéter la procédure ci-dessus. L'enregistrement mis à jour est conservé dans le fichier choisi, sans affecter pour autant l'enregistrement d'origine.

REMARQUE : si vous sélectionnez le nom du fichier d'origine, l'enregistrement aura lieu mais le contenu du nouveau fichier remplacera celui de l'ancien, supprimant ainsi votre premier "enregistrement".

MODE DE JEU DOS

Si vous avez déjà eu l'occasion de jouer à PINBALL par le passé, le défilement des écrans de jeu n'a visiblement plus aucun secret pour vous. Dans Windows™, nous ne pouvons vous offrir qu'une vue d'ensemble de la table de flipper dans la mesure où Windows™ ne supporte pas le défilement d'écran complet. Cette solution pourra vous paraître acceptable mais si vous préférez retrouver le défilement "traditionnel" du jeu, il vous suffit d'avoir recours au mode de jeu DOS.

Il existe plusieurs moyens d'accéder au mode de jeu DOS.

1. Pour créer une table, vous travaillez dans l'atelier de montage. A partir de celui-ci, vous pouvez jouer avec le flipper que vous venez de créer en cliquant sur le bouton Lirede la fenêtre Options du jeu. La fenêtre Options du jeu contient également deux boutons annotés Windows et DOS. Si vous cliquez sur le bouton DOS avant de sélectionner Table de jeu, le flipper que vous avez défini est activé en mode de jeu DOS.
2. Le mode de jeu DOS est également accessible à partir du menu principal de PINBALL CONSTRUCTION KIT en cliquant sur le bouton DOS dans le menu Table de jeu. Cette fois, vous devez avoir sauvegardé la table avant de passer en mode de jeu DOS. Il vous est demandé de sélectionner une table sauvegardée avec de passer au mode de jeu DOS.
3. La troisième option consiste à accéder directement au mode de jeu DOS à partir d'une icône. Il existe une fonctionnalité permettant de créer une icône associée à une table PINBALL. Vous pouvez choisir d'en faire une icône DOS ou Windows™. Selon le mode que vous avez choisi d'attribuer à l'icône, la table de flipper est activée dans le mode correspondant lorsque vous sélectionnez l'icône correspondante.
4. Pour terminer, vous pouvez lancer le jeu DOS directement à partir de l'invite du DOS sans passer par Windows. Sélectionnez le répertoire contenant PINBALL CONSTRUCTION KIT, tapez CKPCDOS et appuyez sur <Entrée>. Vous lancez ainsi un programme autonome vous permettant de charger les tables sauvegardées dans l'Atelier de montage PINBALL CONSTRUCTION KIT et de jouer sur ces dernières.

Une fois en mode de jeu DOS, sélectionnez la résolution d'écran à utiliser pendant la partie. La résolution la plus élevée (1024 x 768) produit la plus petite table tandis que la résolution la plus faible (320 x 200) produit la plus grand table et nécessite donc plus de défilement. Si vous sélectionnez une résolution d'écran élevée avant d'accéder au mode de jeu DOS, un écran contenant le flipper à gauche et une fenêtre d'aide à droite s'affiche. Avec les résolutions d'écran plus faibles, cette fenêtre n'est pas visibile mais peut être obtenue en appuyant sur <F1>. La fenêtre d'aide produit la liste des combinaisons de touches vous permettant de contrôler le jeu et l'enregistrement vidéo. La touche <F12> vous permet de définir les préférences du jeu, notamment la résolution d'écran. Après chaque préférence, appuyez sur <Entrée>. Une fois que vous avez consulté toute la liste,

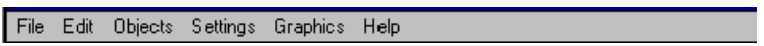
il vous est proposé de sauvegarder les sélections effectuées. Si vous répondez OUI, les options sont choisies sont enregistrées sur disque et seront rechargées la prochaine fois que vous choisirez de jouer en mode DOS.

COMMANDES DE MENU

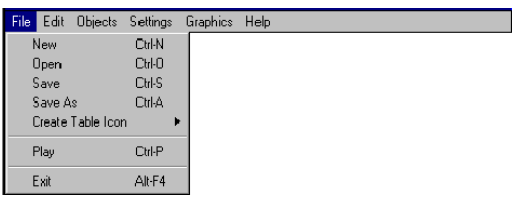
La plupart des actions et fonctions décrites sont accessibles au moyen des barres de menus :

ECRAN DE L'ATELIER DE MONTAGE

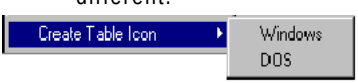
Nous allons maintenant examiner les différentes fonctions, étape par étape :



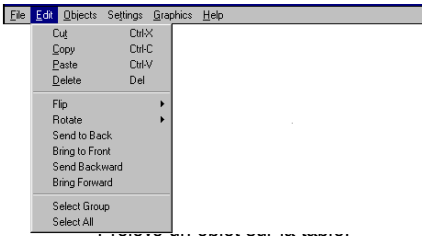
Le menu Fichier contient les options nécessaires pour créer, sauvegarder, modifier et utiliser des tables de flipper :



Nouveau : Crée une nouvelle table de flipper.
Ouvrir : Modifie une table de flipper existante.
Enregistrer : Sauvegarde une table de flipper.
Enregistrer sous : Sauvegarde une table de flipper sous un nom différent.

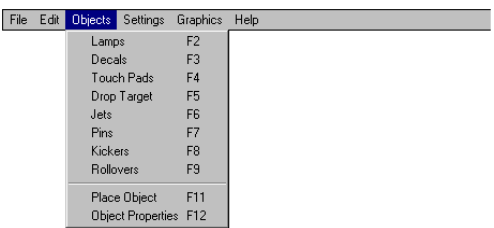


Crée une icône de table de flipper pouvant être utilisée sous Windows™ ou DOS.
Lire : Utilise une table de flipper.
Quitter le jeu: Met fin au programme PINBALL CONSTRUCTION KIT.
L'option **Edition** permet la manipulation d'objets de table :



Couper :
Copier : Duplique un objet de table.
Coller : Place l'objet dupliqué sur la table.
Supprimer : Supprime un objet de table sélectionné.

L'option **Objets** permet de sélectionner et de placer des objets :

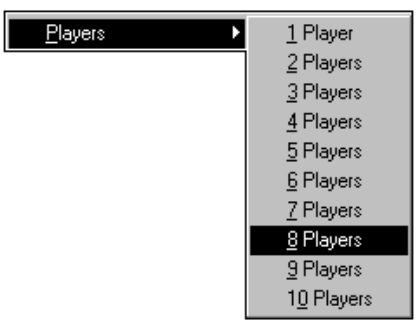


Object Selections:
Revient à cliquer sur les boutons de la fenêtre Objets.
Placer l'objet : Place un nouvel objet sur la table.
Propriétés des objets : Affiche la fenêtre Propriétés des objets pour définir les différentes propriétés des objets, comme le score, le bonus, les effets sonores, etc.

L'option **Paramètres** permet de définir les paramètres du jeu:



Sélectionne le nombre de billes disponible au cours d'une partie. Vous pouvez sélectionner 3 billes minimum et 10 billes maximum.



Permet à 10 joueurs maximum de participer à une partie.



Musique de la table activée/désactivée : Active et désactive la musique durant une partie.

Effets sonores activés/désactivés : Active et désactive les effets sonores.

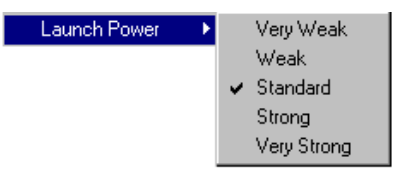
Redefine Controls : Permet de modifier les touches de commande du jeu. Lorsque vous sélectionnez cette option, une fenêtre apparaît.

Sélectionne le type de puce sonore utilisée par la carte son. Si le son n'est pas correct, par ex. pas de batterie, choisissez l'autre valeur.

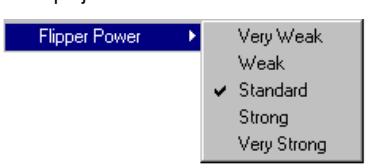
Musique de jeu : Affiche la fenêtre In-game Music Selection pour définir la sonorité utilisée pendant une partie de flipper.

Musique de l'atelier: Active et désactive la musique de l'écran de l'atelier.

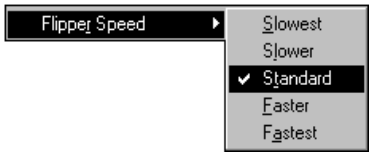
ThrustMaster: Configure le contrôleur ThrustMasterTM. Affiche une fenêtre de configuration. Le ThrustMasterTM est un accessoire de commande optionnel.



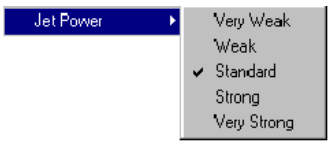
Définit la puissance de projection de la bille.



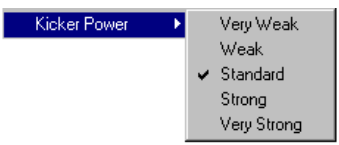
Définit la puissance selon laquelle le flipper frappe la bille.



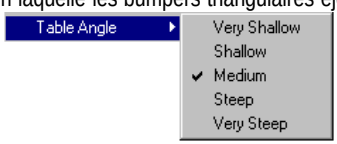
Définit la vitesse d'actionnement des flippers.



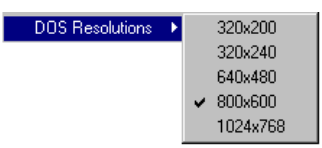
Définit la puissance d'éjection de la bille par les bumper circulaires.



Définit la puissance selon laquelle les bumpers triangulaires éjectent la bille.

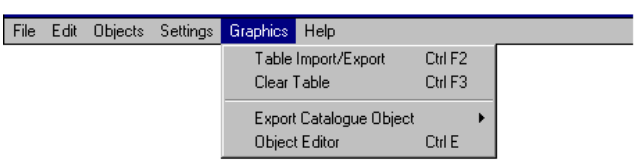


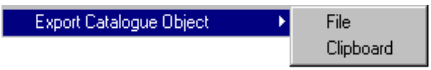
Définit l'angle de la table.



Définit la résolution d'écran pour les parties jouées en mode DOS.

L'option Graphiques permet d'importer des tables et objets, de les exporter et de les modifier :





Importer/Exporter la table : Affiche la fenêtre Importer/Exporter la table qui permet d'importer ou d'exporter un graphique de table depuis/vers un fichier sur disque ou dans le Presse-papiers.

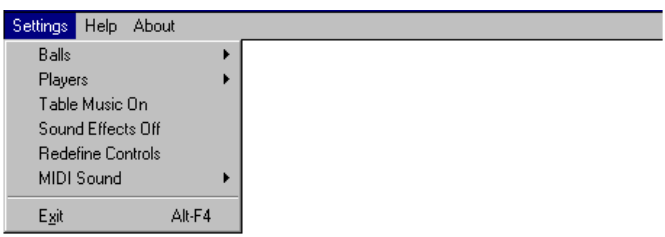
Effacer la table: Efface les graphiques de lat table pour conserver unde table vide

Copie le graphique d'objet sélectionné dans un fichier sur disque ou dans le Presse-papiers.

Editeur d'objets : Affiche la fenêtre Editeur d'objets qui permet de modifier et d'éditer les objets graphiques.



L'option Aide affiche les fichiers d'aide du programme :



Ecran Table de jeu :
Les options disponibles sont Paramètres et Aide. Les options du sous-menu Paramètres sont une copie de celles fournies dans le menu Atelier de montage :

OBJETS DE PINBALL

BUMPER CIRCULAIRES

Ils ressemblent à des champignons. Lorsque la bille les frappe suffisamment fort, elle est renvoyée à vitesse considérable grâce à une solénoïde placée sous la table qui abaisse un anneau pour repousser la bille du bumper circulaire.



BUMPERS TRIANGULAIRES :



De forme triangulaire, ils sont généralement situés au bas de la table, près des flippers. Ils sont formés de trois tiges métalliques reliés par un élastique. Un bras, connecté à un détecteur et une solénoïde, force l'élastique vers l'extérieur. Lorsque la bille entre en contact avec le bras, le détecteur active le bras pour éloigner la bille du bumper triangulaire.

PROPRIÉTÉS DES BUMPER CIRCULAIRES ET DES

Chaque agencement de table permet de choisir entre 32 bumpers circulaires et 24 bumpers triangulaires différents.

Score: Cette valeur peut être comprise entre 500 et 5000 000. Les points sont ajoutés à votre score lorsque vous touchez l'objet.

Bonus: Cette valeur peut être comprise entre 100 et 2 500 000 et les points sont attribués à votre bonus. Lorsqu'une bille est chargée sur la table, le bonus est remis à zéro et, lorsque vous perdez une bille, il est ajouté à votre score.

Effet sonore: Référencé par son nom. Les effets sonores varient selon le type de table chargé dans l'Atelier de montage.

PATINS DE BUTÉE

Il s'agit de pavés tactiles connectés aux détecteurs. Lorsque la bille touche l'un d'entre eux, le détecteur s'active. Ils sont normalement groupés et vous devez toucher tous les patins de butée d'un groupe pour récupérer les points. Si vous perdez la bille avant d'avoir activé tous les patins de butée, aucun point ne vous est attribué et les patins de butée sont tous réactivés.



CIBLES



Il s'agit de pavés connectés aux détecteurs. Ils se rétractent dans la table lorsqu'ils sont touchés par la bille. Ils sont également regroupés en général. Cependant, si vous perdez la bille avant d'avoir abattu toutes les briques,elles ne sont pas réinitialisées pour autant à la bille suivante.

PROPRIÉTÉS DES PATINS DE BUTÉE ET DES CIBLES :

Seuls un type de patin de butée et un type de cible peuvent être sélectionnés. Ces objets sont légèrement plus complexes parce qu'ils peuvent être groupés. Par exemple, si vous voulez définir une série de 3 patins de butée rapportant un certain nombre de points lorsqu'ils ont été touchés :

- Sélectionnez le bouton Patin de butée et positionnez le curseur sur l'agencement de la table.
- Utilisez le bouton gauche de la souris pour placer le premier patin de butée.
- Déplacez le curseur (avec l'image d'un patin de butée au-dessous) pour le positionner sur une autre zone et placer le patin de butée.
- Répétez la tâche ci-dessus et placez le troisième patin de butée.
- Les trois patins de butée qui ont été placés sont maintenant groupés.

Et si j'ai placé déjà 2 patins de butée et que je veux en ajouter un autre ? Eh bien, il suffit de placer le curseur sur un des patins de butée dans le groupe requis et de cliquer deux fois le bouton gauche de la souris. Une image du patin de butée est alors placée sous le curseur et le patin de butée sur lequel vous avez cliqué deux fois reste à cet endroit. Positionnez ensuite le nouveau patin de butée à l'endroit voulu.

Score:	Valeur comprise entre 500 et 5000 000. Les points sont ajoutés à votre score lorsque vous touchez l'objet.
Bonus:	Valeur comprise entre 100 et 2 500 000 qui est ajoutée à votre bonus lorsque vous touchez l'objet.
Effets sonores:	Référencés par leur nom et variables selon le type de table chargé dans l'atelier de montage.
Light Colour:	Couleur sélectionnée dans la palette.
Light Letter:	Lettre pouvant être placée sur la lumière. Ces lettres permettent d'attribuer un nom à un groupe de patins de butée et de briques, par ex. une série de 3 patins de butée avec les lettres T I R.
Award	Référencé par nom et variable selon le type de table chargé dans l'atelier de montage.
Award Type	Deux valeurs possibles : Collect (valeur par défaut) et Enable. Avec Collect, une prime est attribuée lorsque tous les patins de butée ou briques ont été touchés. Avec Enable, la prime peut être encaissée. Vous pouvez ainsi avoir une série de patins de butée générant une bille supplémentaire et une série de briques (ou autre objet fournissant une prime) qui, une fois touchée, générera une bille supplémentaire. Cependant, pour obtenir la bille supplémentaire, vous devez d'abord atteindre tous les patins de butée avant de toucher toutes les briques. Dans le cas

contraire, vous n'aurez pas de bille supplémentaire.

ROLLOVER

Il s'agit de ressorts qui projettent la bille juste au-dessus de la surface la table. Ils sont connectés à des détecteurs qui s'activent dès que la bille les franchit.



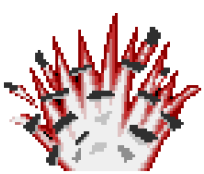
PROPRIÉTÉ DES ROLLOVERS :

Seul un type de rollover peut être sélectionné.

Score:	Valeur comprise entre 50 et 5000 000. Les points sont ajoutés à votre score lorsque vous touchez l'objet.
Bonus:	Valeur comprise entre 100 et 2 500 000. Elle est ajoutée à votre bonus lorsque vous touchez l'objet.
Effets sonores:	Référencés par leur nom et variables selon le type de table chargé dans l'atelier de montage.
Award:	Référencé par son nom et variable selon le type de table chargé dans l'atelier de montage.
Award Type:	Deux valeurs : Collect (par défaut) et Enable.

DÉCALCOMANIES

Il s'agit d'autocollants graphiques que vous pouvez positionner sur la table pour la personnaliser.



PROPRIÉTÉS DES DÉCALCOMANIES :

Mirror X	Produit une image miroir sur le plan horizontal. Pratique avec un graphique qui illustre la direction d'inversement par exemple.
Mirror Y	Produit une image miroir dans le plan vertical.
Rotate	Fait décrire une rotation de 90º, 180º ou 270º vers la droite à l'image. Une rotation de 0º n'affecte pas l'orientation du décalcomanie (valeur par défaut).

LUMIÈRES



Comme leur nom l'implique, il s'agit de lumières placées sur la table comme les décalcomanies. Comme avec les décalcomanies, il est possible d'en produire une image miroir et de leur faire décrire une rotation. A la différence des décalcomanies, les lumières peuvent toute fois être groupées sur la table. A titre d'exemple, vous pouvez utiliser une série de patins de butée produisant un jackpot et une autre série de patins de butée vous permettant de l'encaisser. Une fois que tous les patins de butée ont été activés, la lumière clignote. Pour toucher la prime, vous devez activer tous les patins de butée d'encaissement. Dans ce cas, la lumière reste continuellement allumée jusqu'à ce que les points de prime aient été attribués au score du joueur, après quoi les patins de butée sont réinitialisés et la lumière s'éteint pour permettre de
réactiver les patins de butée.

PROPRIÉTÉS DES LUMIÈRES :

Mirror X	Produit une image miroir dans le plan horizontal.
Mirror Y	Produit une image miroir dans le plan vertical.
Rotate	Fait décrire à l'image une rotation de 90º, 180º ou 270º vers la droite. Une rotation de 0º n'affecte pas l'orientation de la lumière (valeur par défaut).
Award	Référencé par son nom et variable selon le type de table chargé dans l'atelier de montage. La prime contrôle la lumière et la lumière indique qu'une prime peut être encaissée, sans affecter la prime proprement dite.

BUMPER CYLINDRIQUES STATIQUES



Il s'agit de bumpers cylindriques métalliques entravant les progrès de la bille sur la table. Ils ne possèdent aucune propriété et sont simplement destinés à dévier la trajectoire de la bille.

AUTRES CARACTERISTIQUES DU FLIPPER

Voies sans issue

Couloir sans issue. Lorsque la bille entre dans une voie sans issue, elle y est conservée brièvement pendant qu'une prime est attribuée. Les voies sans issue peuvent être ouvertes ou couvertes (autrement dit, la bille n'est pas visible pendant ce temps).

Passage
Couloir que la bille peut emprunter.

Rampe
Une rampe constitue en quelque sorte un couloir surélevé. Elle achemine la bille d'un endroit vers un autre sur la table. Les rampes sont reflétées de différentes façons, notamment par des entrées grises métalliques standard qui se transforment en guides métalliques ou sous forme de plastique transparent. Il est généralement possible de faire passer la bille sous les rampes.

Tunnel
Couloir permettant de passer sous une rampe ou autre section surélevée d'une table de flipper.

Primes de la table de flipper
Primes communes à toutes les tables :

Nom	Description
Extra Ball	Bille supplémentaire.
Bonus Held	Bonus ajouté au score une fois la bille perdue et conservé à la bille suivante.
Multi-Bonus Held	Les multiples bonus sont conservés pour la bille suivante.
Jackpot	20 000 000 ou plus.
Super Jackpot	50 000 000 ou plus.
Left Kickback	Relance la bille à partir du couloir de gauche. Actif pendant 60 secondes.
Right Kickback	Relance la bille à partir du couloir de droite. Actif pendant 60 secondes.
Short Kickback	Active les deux kickbacks pendant 30 secondes.
Extra Chance	Donne une chance supplémentaire pendant 15 secondes.
Multiball	3 billes ou plus jusqu'à ce que toutes les billes en jeu soient perdues.
Thousands Plus	10 000 20 000 30 000 40 000 50 000 consécutivement.
Millions Plus	1 000 000 2 000 000 3 000 000 4 000 000 5 000 000 6 000 000 consécutivement. Prime retardée toutes les 10 secondes à moins d'être encaissée.
Bonus Plus	Bonus maintenu Double bonus

	Score + bonus
	Bille supplémentaire
	15 000 000 consécutivement.
Multi-Bonus	Bonus qui, lorsqu'il est encaissé, multiplie le bonus de votre score
	2 fois le bonus
	3 fois le bonus
	4 fois le bonus
	6 fois le bonus
	8 fois le bonus
	5 000 000 consécutivement.
5s Timed Skill Shot	15 000 000 sous 5 secondes après avoir chargé la bille dans le couloir.
10s Timed Skill Shot	10 000 000 sous 10 secondes après avoir chargé la bille dans le couloir.
20s Timed Skill Shot	8 000 000 sous 20 secondes après avoir chargé la bille dans le couloir.
30s Timed Skill Shot	6 000 000 sous 30 secondes après avoir chargé la bille dans le couloir.
60s Timed Skill Shot	2 000 000 sous 60 secondes après avoir chargé la bille dans le couloir.

MANOEUVRES :

Fonctionnalité spéciale : à chaque fois que la bille franchit le couloir du compas, la lumière à l'intersection des rails décrit une rotation vers la droite. Lorsque la bille atteint cette intersection, elle est projetée dans le sens indiqué par la lumière.

Primes faisant partie de la conception de la table :

Nom	**Description**
Ramp Bonus	5 rampes = 100 000 points
	10 rampes = Bonus maintenu
	20 rampes = 5 000 000
	30 rampes = Bille supplémentaire
Compass Point Passage	100 000 points

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
Camouflage Bonus	1 000 000 +
North Passage	20 000 + 2 000 par incrément
South Passage	100 000 + 10 000 par incrément
East Passage	40 000 + 6 000 par incrément
West Passage	60 000 + 8 000 par incrément
Manoeuvres Mania	5 000 000
	Double bonus
	10 000 000
	Bille supplémentaire

2 000 000 sur toutes les rampes pendant 30 secondes
Ajouter 15 secondes au délai de rampe.

AGENCEMENT DE LA TOURELLE:

Fonctionnalité spéciale : lorsque la bille pénètre dans la tourelle, elle y est conservée. La tourelle peut être déplacée au moyen des flippers. Lorsque le joueur appuie sur le percuteur, la bille est lancée à partir de la tourelle.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	**Description**
Ramps	10 000 points
Barrel Bonus	1er coup 2 000 000 5ème coup 5 000 000 Le 10ème coup augmente la valeur de rampe de 500 000 Le 20ème coup donne droit au jackpot Tous les 10 coups par la suite rapportent 10,000 000

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
Tank Speed	15mph rapportent 150 000 points 20mph rapportent 200 000 points 25mph rapportent 250 000 points 30mph rapportent 300 000 points 35mph rapportent 350 000 points 40mph rapportent 400 000 points Après quoi, vous avez le droit à 1 000 000 points
Extra Armour	Une vie supplémentaire et le kickback allumé pendant 40 secondes
Shell Bonus	5 000 000 +
Advance Tank Speed	500 000 + sur augmentation de la fonctionnalité Tank Speed

AGENCEMENT DES BALLES RAPIDES :

Fonctionnalité spéciale : les rampes peuvent être surélevées ou abaissées (surélevées par défaut). Lorsqu'elles sont abaissées, la bille prend plus l'élan selon la valeur du bonus de puissance.

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
Power Bonus	10 à 100 % par incrément de 10 %, + rampes abaissées pendant 30 secondes pendant que

	la bille est en jeu.
Bullet Rounds	1 000 000 à 8 000 000 par incrément de 1000 000
Sniper Bonus	5 000 000+, + rampes abaissées pendant 30 secondes pendant qu'une bille est en jeu.
Advance Bullet Rounds	Fait progresser la prime de munition au niveau suivant.

A L'ATTAQUE :

Fonctionnalité spéciale : les rails au bas de la table près des flippers peuvent propulser la bille vers un des rails de sortie. A chaque occurrence, le commutateur propulsant la bille se rapproche de la prochaine sortie vers la droite.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	**Description**
Upper Ramp Bonus	1 000 000 +
Lower Ramp Bonus	500 000 +

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
More Defence	Ajoute 752 000 à la défense de bonus de rampe 1 000 000 5 000 000 10 000 000 Bonus maintenu Bille supplémentaire Toutes les rampes à 5 000 000 pendant 30 secondes. Une fois terminé, la défense est réinitialisée au début !
Advance Defence	1,000,000 + de progression sur la prime de défense

AGENCEMENT DU VAISSEAU SPATIAL :

Fonctionnalité spéciale : un modèle de vaisseau spatial futuriste se déplace dans la partie supérieure de la table à mesure que le bonus de vaisseau spatial augmente.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	**Description**
Starship Bonus	1 000 000 augmentés de 500 000 chaque fois que la bille emprunte le couloir supérieur gauche.
Destination Bonus	15 000 000 lorsque le vaisseau spatial atteint le bord opposé de la table.

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	Description
Antimatter fuel	1 000 000. Valeur réduite de 20 000 chaque fois que le bonus de vaisseau spatial augmente.
Refuel	15 000 ajoutés au bonus de carburant antimatière.
Teleport Bonus	Fait augmenter le bonus de vaisseau spatial deux fois et réduit le carburant antimatière de 50 000.
White Hole Skill Shot	3 000 000 sous 20 secondes après le chargement de la bille dans le couloir.
Black Hole Skill Shot	2 000 000 sous 30 secondes après le chargement de la bille dans le couloir.

AGENCEMENT ENVAHISSEURS

Fonctionnalité spéciale : les 2 rails fournissent des jackpots envahisseurs spéciaux.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	Description
Dradjnyk Jackpot	Rail de gauche 2 000 000 +
Stryjnynk Jackpot	Rail de droite 2,000,000 +
The Breed	Rail gauche puis rail droit ou inversement pendant 20 secondes 10,000,000 +

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	Description
Hunter Bonus	3 000 000 7 000 000 Bille supplémentaire Jackpot consécutif. Prime retardée toutes les 20 secondes à moins d'être encaissée !
Egg Layer	Tous les rails produisent 2 000 000, augmentés de 500 000 à chaque fois toutes les 30 secondes pendant que la bille est en jeu.
Hunter Bonus Plus	10 000 000 + bille supplémentaire + jackpot

AGENCEMENT DE TÉLÉPORTAGE :

Fonctionnalité spéciale : tous les couloirs de la table attribuent la fonction de téléportage.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	Description	
Warp Speed	Facteur 5	1,000,000
	Facteur 4	2,500,000
	Facteur 3	5,000,000
	Facteur 2	7,500,000
	Facteur 1	10,000,000

	Vitesse de la lumière = jackpot. Les primes sont retardées toutes les 20 secondes à moins d'être encaissées ou augmentées !
Advance Warp Speed	Traversée des couloirs, quels qu'ils soient, deux fois en 5 secondes.

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
Warp Speed Plus	250 000 points + augmentation de la vitesse de téléportage
Star Hop	Cirrus 250 000
	Sigma 750 000
	Beta 2 000 000
	Epsilon 5 000 000
	Gamma 10 000 000
	Tiron Triple bonus
	Psi Bille supplémentaire

AGENCEMENT DU TROU NOIR :

Fonctionnalité spéciale : trou noir attirant la bille en son centre.

Primes faisant partie de l'agencement de la table :

Nom	**Description**
Black Hole Bonus	2 500 000 +
Black Hole Boost	Le bonus de trou noir augmente de 500 000 dès que la bille a été projetée quatre fois dans celui-ci.
Black Passage Skillshot	Lancer la boule dans le couloir supérieur droit sous 10 secondes après avoir atteint le trou noir rapporte 5 000 000.

Primes disponibles dans l'atelier de montage :

Nom	**Description**
Antimatter	Le trou noir et le passage noir rapportent des primes et 5 000 000 points de plus pendant 30 secondes.
Antigravity	L'aimant au centre de la table attire et dévie la bille pendant 30 secondes. Pendant ce temps, le trou noir rapporte 20 000 000 de plus.
Time Lapse	1 000 000
	2 000 000
	4 000 000
	8 000 000
	10 000 000
	Jackpot
	Bille supplémentaire
	Double bonus
Double Time Lapse	Prime de temps écoulé doublée pendant 10

secondes

INDEX DES COMMANDES DE MENU

FENÊTRE ATELIER DE MONTAGE :

Menu	Sous-menu	Raccourci-clavier	Description
Fichier		Alt+F	
	Nouveau	Ctrl+N	Crée une nouvelle table de flipper
	Ouvrir	Ctrl+O	Modifie une table de flipper existante
	Enregistrer	Ctrl+S	Sauvegarde la table de flipper
	Enregistrer sous	Ctrl+A	Sauvegarde la table de flipper sous un nom différent
	Créer l'icône de la table	C	Crée une icône de table de flipper
	Windows	W	Exécution sous Windows
	DOS	D	Exécution sous DOS
	Lire	Ctrl+P	Lance une partie sur la table de flipper
	Quitter	Alt+F4	Met fin au programme Kit de construction de Pinball
Edition		Alt+E	
	Couper	Ctrl+X	Prélève un objet sur la table
	Copier	Ctrl+C	Duplique un objet sur la table
	Coller	Ctrl+V	Place un objet dupliqué sur la table
	Supprimer	Suppr	Supprime l'objet sur lequel est positionné le curseur
Menu	**Sous-menu**	**Raccourci**	**Description**

		-clavier	
Objets		Alt+O	
	Lumières	F2	Sélectionne une lumière
	Décalcomanies	F3	Sélectionne un décalcomanie
	Patins de butée	F4	Sélectionne un patin de butée
	Briques	F5	Sélectionne une brique
	Bumpers circulaires	F6	Sélectionne un bumper circulaire
	Bumpers cylindriques	F7	Sélectionne un bumper cylindrique
	Bumpers triangulaires	F8	Sélectionne un bumper triangulaire
	Rollovers	F9	Sélectionne un rollover
	Placer l'objet	F11	Place un nouvel objet sur la table
	Propriétés des objets	F12	Définit les propriétés des objets
Paramètres		Alt+S	
	Billes	B	Sélectionne le nombre de billes dans une partie de flipper
	Joueurs	P	Sélectionne le nombre de joueurs participant à une partie de flipper
	Musique de la table		Active et désactive la musique de la table
	Effets sonores		Active et désactive les effets sonores
	Redéfinir les commandes	C	Redéfinit les touches de commande du jeu
	Son MIDI	M	Sélectionne le type de circuit de carte son
	FM	F	
	Wave	W	
	Musique de jeu	I	Sélectionne la musique accompagnant une partie de flipper
	Musique de l'atelier		Active et désactive la musique de l'atelier
	ThrustMaster	H	Configure un contrôleur de jeu ThrustMaster
	Puissance de	L	Définit la puissance de

	lancée		lancer de la bille
	Puissance de flipper	F	Définit la puissance avec laquelle le flipper frappe la bille
Menu	**Sous-menu**	**Raccourci-clavier**	**Description**
	Vitesse de flipper	R	Définit la vitesse d'actionnement des flippers
	Puissance de bumper	J	Définit la puissance d'éjection de la bille sur les bumpers
	Puissance de bumper triangulaire	K	Définit la puissance d'éjection de la bille sur les bumpers triangulaires
	Angle de la table	A	Définit l'angle de la table
	Résolution DOS	D	Définit la résolution d'écran en mode DOS
Graphiques		Alt+G	
	Importer/Exporter la table	Ctrl+F2	Importe ou exporte les graphiques de table depuis/vers un fichier ou le Presse-papiers
	Effacer la table	Ctrl+F3	Efface les graphiques de table
	Exporter un objet du catalogue	E	Exporte un graphique d'objet listé dans le catalogue dans un fichier sur disque ou dans le Presse-papiers
	Editeur d'objets	Ctrl+E	Edite ou modifie les graphiques d'objet
Aide		Alt+H	
	Contenu	F1	Aide générale sur PINBall Construction Kit
	A propos de	A	A propos du logiciel PINBall Construction Kit
Paramètres		Alt+S	
	Billes	B	Sélectionne le nombre de billes dans une

		partie de flipper
Joueurs	P	Sélectionne le nombre de joueurs participant à une partie de flipper
Musique de la table		Active et désactive la musique de la table
Effets sonores		Active et désactive les effets sonores
Redéfinir les commandes	C	Redéfinit les touches de commande du jeu
Son MIDI	M	Sélectionne le type de circuit de carte son
FM	F	
Wave	W	
Quitter	Alt+F4	Quitte la table de jeu
Aide	Alt+H	Aide sur l'utilisation des tables de flipper
A propos de	Alt+A	A propos de Kit de construction de Pinball

INDEX DES COMMANDES DE FENETRE

Fenêtre principale :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Quitter	Q	Met fin au programme KIT DE CONSTRUCTION DE PINBALL.

Fenêtre Table de jeu :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Windows	W	Affiche la fenêtre Table de jeu
DOS	D	Affiche la fenêtre Table de jeu

Fenêtre Atelier de montage :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Créer la table	C	Affiche la fenêtre Sélectionner modèle de table.
Modifier la table	M	Affiche la fenêtre Charger la table, puis la fenêtre Atelier de montage.

Fenêtre Sélectionner modèle de table :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
OK		Affiche la fenêtre Atelier de travail.

Annuler		Rétablit la fenêtre précédente.

Fenêtre Atelier de travail :
Cadre Table Options :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Nouveau	N	Affiche la fenêtre Sélectionner modèle de table.
Enregistrer	S	Affiche la fenêtre Enregistrer.

Cadre Play Options :

Item	**Raccourci-clavier**	**Action**
Lire	P	

Windows	Affiche la fenêtre Table de jeu.
DOS	Affiche la fenêtre DOS.

Cadre Catalogue :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Placer l'objet	A	Place un objet sélectionné préalablement dans le cadre Objets.
Avec un objet de table sélectionné :		
Delete Object	D	Supprime l'objet sélectionné.
Propriétés	R	Affiche la fenêtre Propriétés des objets.
Zone de liste déroulante		Définit le facteur d'agrandissement pour la visualisation des objets.

Cadre Son :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
Test	E	Test l'effet sonore.
Zone de liste déroulante		Sélectionne l'effet sonore.

Fenêtre Table de jeu :
Cadre Game Controls :

Commande	**Raccourci-clavier**	**Action**
<Echap>		Suspend la partie en cours.
New Game	N	Entame une nouvelle partie.
Resume Game	G	Reprend une partie suspendue.
Quitter le jeu	Q	Met fin à la partie de

flipper en cours.

Atelier de montage	W	Affiche la fenêtre Atelier de montage.

Cadre Enregistrement vidéo :

Commande	Raccourci-clavier	Action
Lire	P	Affiche la fenêtre Play back from file et exécute l'enregistrement sélectionné.
Record	R	Affiche la fenêtre Record to file puis enregistre la partie.
Stop	S	Interrompt l'enregistrement ou l'exécution.

Cadre Playback Speed :
Cliquez sur la case d'option pour sélectionner la vitesse d'exécution.

COMMANDES EN MODE DE JEU DOS

Touche	Commande	Action
<Echap>	Quitter/Pause	Introduit une pause pendant la partie. Met fin au mode de jeu DOS lors d'une suspension.
<F1>	AIDE	Dresse la liste des touches de commande.
<F2>	Nouvelle partie	Entame une nouvelle partie.
<F3>	Reprendre	Reprend une partie suspendue.
<F4>	Quitter partie	Termine la partie en cours.
<F12>	Préférences	Définit:Le nombre de billes. Le nombre de joueurs. L'activation/désactivation de la musique. L'activation/désactivation des effets sonores. Le format d'écran DOS. < > et < ___> pour accéder tour à tour aux différentes options et <Entrée> pour sélectionner.

Commandes vidéo :

<F6>	Ralentir	Réduit la vitesse d'exécution.
<F7>	Normal	Exécute l'enregistrement à vitesse normale.
<F8>	Accélérer	Augmente la vitesse d'exécution.
<F9>	Enregistrer	Enregistre une partie.
<F10>	Exécuter	Exécute un enregistrement.
<F11>	ArrêterInterrompt	l'exécution ou l'enregistrement.

COMMANDES A LA SOURIS

Cliquez le bouton gauche de la souris sur un bouton ou un menu pour sélectionner le bouton ou le menu en question.
Cliquez le bouton gauche de la souris sur un objet de la table de flipper pour activer le contour et sélectionner l'objet correspondant qui pourra ensuite être déplacé, supprimé ou copié.
Cliquez le bouton gauche de la souris sur un objet sélectionné (contour affiché) pour annexer l'objet en question au pointeur de la souris et le déplacer.
Cliquez deux fois le bouton gauche de la souris sur un objet de la table de flipper pour le déplacer.
Cliquez le bouton gauche de la souris pour positionner l'objet annexé au pointeur de la souris.

DEPANNAGE

Q1. Lorsque j'essaie de lancer PINBALL CONSTRUCTION KIT, le message d'erreur "Video must be set to 256 colour mode and at least 800*600 resolution. Use Windows Setup to change the current settings" apparaît. Comment accéder au programme d'installation et l'utiliser ?

A. **Sous Windows™ 95 :**

Cliquez sur le bouton Démarrer.
Sélectionnez l'option Paramètres.
Sélectionnez et cliquez sur l'option Panneau de configuration.
Cliquez deux fois sur l'icône Affichage.
Cliquez sur l'option Configuration.
Vérifiez que Palette de couleurs a pour valeur 256 couleurs ; si ce n'est pas le cas, modifiez cette valeur au moyen de la zone de liste déroulante.
Vérifiez que la zone Espace de bureau a une valeur de 800 x 600 ou plus. Faites glisser le pointeur pour changer la valeur le cas échéant.

- Cliquez sur le bouton Appliquer ; cliquez sur OK si un message d'avertissement apparaît.
- Cliquez sur OUI lorsqu'il vous est proposé de sauvegarder les modifications.

Cliquez sur le bouton OK pour terminer.
Fermez les fenêtres d'installation encore ouvertes si c'est le cas.
Revenez au logiciel PINBALL CONSTRUCTION KIT.

Sous Windows™ 3.1 :

Cliquez deux fois sur l'icône Windows Installation du Groupe principal.
Cliquez sur Options.
Cliquez sur Configurer le système.
Utilisez la zone de liste déroulante pour sélectionner un gestionnaire approprié.
Cliquez sur le bouton OK.

Cliquez sur le bouton Current si un message s'affiche pour vous indiquer que le gestionnaire correspondant à l'écran sélectionné figure déjà sur votre système.

Cliquez sur le bouton pour relancer Windows.

Relancez le logiciel PINBALL CONSTRUCTION KIT.

Q2. J'utilise la résolution suggérée (800x600) pour exécuter PINBALL CONSTRUCTION KIT mais, lorsque je joue sur mes tables de flipper, la bille et la musique se ralentissent. Comment accélérer les opérations ?

A. Dans certains cas, nous nous sommes aperçus qu'une résolution d'écran supérieure (par ex. 1024x768) accélère le jeu. Reportez-vous aux instructions fournies à la section précédente pour modifier la résolution d'écran. Pour obtenir des performances optimales, il est préférable d'exécuter PINBALL CONSTRUCTION KIT seul, sans aucune autre application chargée.

Q3. Lorsque j'exécute PINBALL CONSTRUCTION KIT sous Windows 95, la barre de tâches s'affiche à l'avant-plan et je ne vois plus le bas du flipper. Comment s'en débarrasser ?

A. Il est possible de 'dissimuler' la barre de tâches dans PINBALL CONSTRUCTION KIT en procédant comme suit :

Cliquez le bouton droit de la souris sur la barre de tâches.

Sélectionnez l'option Propriétés.

Cliquez sur la zone à gauche de Masquer automatiquement.

Cliquez sur le bouton Appliquer.

Cliquez sur le bouton OK.

La barre de tâches disparaît. Pour réafficher la barre de tâches, déplacez la souris vers le bas de l'écran.

Q4. Je rencontre des problèmes d'affichage en exécutant PINBALL CONSTRUCTION KITl. Aucun autre jeu ne génère ce problème. Que faire ?

A. La première chose à faire est de lancer PINBALL CONSTRUCTION KIT en utilisant une résolution d'écran différente. Pour savoir comment le faire, reportez-vous à Q1. Si le problème persiste, c'est probablement en raison d'une incompatibilité entre votre carte vidéo et le jeu. Nous nous efforçons d'éliminer les problèmes vidéo de ce type mais, en raison du nombre de cartes vidéo disponibles actuellement, il est inévitable qu'un tel problème finisse par se produire. Nous vous conseillons de contacter le constructeur de la carte vidéo et de lui expliquer le problème. Il existe parfois des programmes de 'correction' disponibles pour rectifier les anomalies produites par la carte vidéo depuis sa production.

Q5. Je rencontre des problèmes en mode de jeu DOS et mon économiseur d'écran ne marche pas.

A. Evitez d'utiliser les économiseurs d'écran des fournisseurs indépendants avec PINBALL CONSTRUCTION KIT. Il n'est pas possible de garantir un fonctionnement intégral avec les économiseurs d'écran des fournisseurs indépendants. Nous n'avons pas rencontré de problème avec les économiseurs d'écran intégrés.