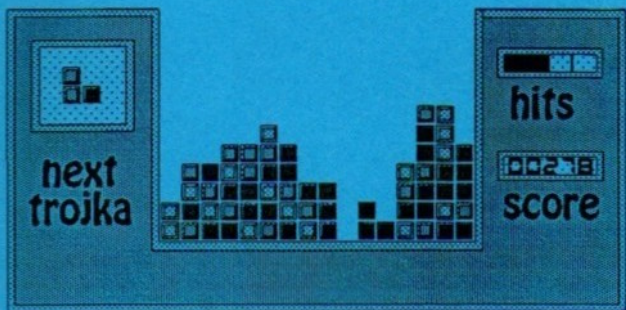


TROJKA



Copyright BCF 1993

INHOUD

- Voorwoord pag. 3
- Benodigheden pag. 4
- Het spel opstaren pag. 5
- Hoe speelt u Trojka? pag. 6
- Het spelscherm pag. 8
- Hoe werkt de besturing? pag. 10
- Speciale items pag. 11
- De muziek pag. 12
- Passwords pag. 13
- Highscores pag. 13
- Highscores uploaden pag. 14
- BCF Garantie pag. 15
- Staf pag. 16

VOORWOORD

Welkom bij Trojka. Trojka is een door BCF uitgegeven denk/actie spel.

We hebben geprobeerd een voor jong en oud aantrekkelijk, verslavend en te betalen spel te maken.

Trojka is een spel voor het hele gezin. Alhoewel Trojka op niet commerciële basis wordt uitgegeven is het niet de bedoeling dat uw originele exemplaar door anderen gekopieerd of 'gebackuped' wordt.

Trojka is dus GEEN public domain. We hopen dat u geen spijt heeft van de aankoop van Trojka en wensen u vele uren spelplezier toe.

De makers.

BENODIGDHEDEN

Om Trojka te spelen hebt u een MSX 2 (of hoger) computer met minimaal 128k RAM geheugen en een diskdrive nodig.

Wanneer u uw computer op een Europese televisie heeft aangesloten dient u (in verband met een frequentie switch) tijdens het opstarten de 'SELECT' toets ingedrukt te houden.

HET SPEL OPSTARTEN:

Om Trojka te kunnen spelen dient u de diskette in drive A te stoppen en de computer aan te zetten. Het spel start nu automatisch op.

Nadat de computer het een en ander geladen heeft komt u in het intro scherm. Wanneer u een knop indrukt verschijnt het menu op het scherm. In dit menu kunt u een keuze maken uit de volgende zaken:

- **Start Game:** het spel opstarten.
- **How to play:** enige uitleg over de bedoeling van het spel.
- **Demonstration:** De computer gaat het spel spelen.
- **Highscores:** Een overzicht van de behaalde highscores.
- **About:** extra informatie over het spel en de namen van de makers.

HOE SPEELT U TROJKA?

Tijdens het spelen van Trojka komen er verschillende figuren vanuit de bovenste rand van het scherm naar beneden vallen. Deze figuren zijn opgebouwd uit blokjes, welke zich van elkaar onderscheiden door hun verschillende kleuren. Na hun val hopen de figuren zich in de bak onderaan het scherm op.

Het is uw taak om de figuren zo te plaatsen dat er zoveel mogelijk blokjes met dezelfde kleur aan elkaar grenzen. Zodra u vier blokjes met dezelfde kleur op een rij hebt (horizontaal, verticaal of diagonaal) dan zullen de betreffende blokjes uit het spel scherm verdwijnen en zal uw score toenemen.

Ieder keer wanneer u een 'hit' hebt zal ook de hitbalk een beetje vollopen. Zodra de balk het rode streepje bereikt heeft gaat u naar de volgende level.

Wanneer u niet vaak genoeg een rij van vier of meer blokjes op een rij plaatst zal

de stapel blokjes in het scherm steeds groter worden.

Zodra de stapel blokjes de rand van de bak bereikt is uw spel voorbij.

In sommige levels is de bak voor een deel gevuld met obstakels. Dit maakt het spelen extra moeilijk.

HET SPELSCHERM

- 1) **De vallende figuur:** U kunt deze figuur met de cursortoetsen of joystick besturen.
- 2) **De bak met blokjes:** Hier blijven de eerder gevallen blokjes liggen.
- 3) **Next trojka:** In dit kader is de figuur te zien die na de huidige figuur zal vallen. Hierdoor is het mogelijk 'vooruit te denken'.
- 4) **Score:** In dit kader wordt uw score aangegeven.
- 5) **Hits:** In dit kader is een balk afgebeeld die elke keer wanneer u vier of meer blokjes op een rij heeft een stukje verder volloopt.
- 6) **Hits needed:** Zodra de Hits balk dit rode streepje bereikt heeft heeft u het level behaald en gaat u verder naar de volgende level.
- 7) **Rand van de bak:** Wanneer uw stapel blokjes tot deze rand gerezen is zal de stapel instorten. Uw spel is voorbij.



next trojka

7

3

2

5

6

4

hits

score

HOE WERKT DE BESTURING ?

U kunt de vallende figuren zowel met de joystick als met de cursor besturen.

Hieronder ziet u welke actie waartoe leidt:

- | | |
|--------------------|--|
| vuur/spatie | : figuur draait één slag. |
| rechts | : figuur wordt één stap naar rechts verplaatst. |
| links | : figuur wordt één stap naar links verplaatst. |
| omlaag | : figuur valt versneld naar beneden. |
| omhoog | : figuur draait één slag (gelijk aan vuur/spatie). |
| [STOP] | : Pause; Het scherm wordt zwart totdat u opnieuw op [STOP] drukt. |
| [F-1] | : De geluidseffecten worden aan/uit gezet. |
| [ESC] | : Zelfmoord. Uw spel wordt beëindigd. |

SPECIALE ITEMS:

Soms valt er in plaats van een blokje een speciaal item.

er zijn twee items; bommetjes en verfpotjes.

De bommetjes zullen, nadat ze hun val beëindigd hebben, ontploffen. Door de ontploffing vergruizen de aan het bommetje grenzende blokjes.

Een verfpotje kleurt de omringende blokjes in zijn eigen kleur.

DE MUZIEK

De muziek bij het spel is gemaakt met 'Moonblaster'. Deze muziek gebruikt de MSX Audio en/of MSX Music chip.

Wanneer u deze muziekitbreidingen beide bezit dan wordt de muziek in stereo afgespeeld. U kunt deze optie afzetten door tijdens het opstarten de 'M' toets ingedrukt te houden.

Wanneer u geen van beide muziek uitbreidingen bezit dan zult u niet van de muziek kunnen genieten. Wel brengt de computer tijdens het spelen een aantal geluidseffecten ten gehore.

PASSWORDS

Iedere keer wanneer u een level behaald hebt geeft het spel u een password.

Hierdoor kunt u later het nieuwe level beginnen zonder alle voorgaande levels te moeten doorlopen.

Voordat u gaat spelen heeft u de mogelijkheid het password in te voeren.

HIGHSCORES

Het spel houdt de behaalde highscores bij op de disk. Iedere keer wanneer u een nieuwe highscore heeft behaald zal uw naam gevraagd worden. De ingegeven naam zal in de highscore lijst (welke op de disk bewaard wordt) bijgeschreven worden. Deze highscore lijst is te bekijken vanuit het hoofdmenu.

HISCORES UPLOADEN

In het BCF BBS wordt een algemene highscore lijst bijgehouden. Het is mogelijk de door u behaalde highscores naar het BBS te uploaden. Uw highscores zullen door het BBS in de algemene lijst bijgezet worden. Hierdoor is het mogelijk met andere Trojka bezitters een competitie op te zetten.

U kunt uw highscores uploaden door een Philips of Telcom II modem in een van de sloten van uw computer te steken en Trojka op te starten met de 'U' toets ingedrukt.

Er zal door het spel een verbinding met BCF BBS opgezet worden waarna uw highscores 'geupload' worden.

BCF BBS is natuurlijk ook normaal te bereiken:

Tel 038-657131
sysop: Jan Smit
24 uur online

BCF GARANTIE

BCF draagt grote zorg voor haar produkten. Mocht er ondanks dat iets mis zijn met het aan u geleverde produkt, stuur dan de diskette naar:

**BCF
Postbus 2266
5500 BG Veldhoven**

U kunt ons ook telefonisch bereiken:

**Koert van Mensvoort
tel 040-533079**

STAF

**Spelprogramma:
Dennis Lodewijks**

**Intro, menu en extro programma:
Koert van Mensvoort**

**Muziek:
Dennis Lodewijks**

**Graphics:
Koert van Mensvoort**

**BBS routines:
Bastiaan Visser**

**Handleiding:
Koert van Mensvoort**

TROJKA

MSX 2 GAME / 128 Kb / SS / BCF 1992