

IPM

digital disasters

**A FREEWARE PINBALL GAME
for MS-WINDOWS**

Music by Rainer Schulte

- [english](#)
- [deutsch](#)

IPM - the pinball game

This program is freeware.

INTERNATIONAL PINBALL MACHINES

It may be copied and given away without any restriction.

IPM is a pinball game for MS-Windows offering the following features:

- multiball
- multi-flipper
- auto and demo mode
- digital sounds
- midi music (standard and optimized for Soundblaster AWE)

IPM is created by JUL2EXE, part of the pinball engine [JULIETTA 5.0](#)

- [required](#)
- [how to play](#)
- [setup](#)
- [how it scores](#)
- [Music](#)
- [names of the players](#)
- [about](#)
- [MORE](#)

IPM - Ein Freewareflipper

Dieses Programm ist Freeware.

Es darf ohne Einschränkung kopiert und weitergegeben werden.

INTERNATIONAL PINBALL MACHINES

Das Programm bietet:

- Multiball
- Multiflipper
- Auto- und Demomodus
- digitalen Sound
- Midimusik (Standard und optimiert für Soundblaster AWE)

IPM wurde entwickelt mit JULIETTA 5.0

- Systemvoraussetzung
- Wie es geht
- Einstellungen (Setup)
- Die Wertung
- Musik
- Namen der Spieler
- über
- MEHR!

Required:

- AT 386 or higher (better higher)
- Mouse
- MS Windows 3.1 or higher
- optional: sound card

Windows should run in hi color mode!
256 color mode is not supported.

Systemvoraussetzung

- AT 386 o. höher (mind. 486 mit 8 MB RAM empfohlen)
- Maus
- MS Windows ab 3.1
- optional: Soundkarte

Windows sollte im HI-Color-Modus laufen um die Grafiken optimal darzustellen.

Der 256-Farb-Modus wird nicht unterstützt.

How to play

The Keys

- adjust power: [Up arrow][Down arrow]
- launch: [Return]
- left flipper: [Left arrow] or [Ctrl]
- right flipper: [Right arrow] or [Shift]
- pause: [Pause]
- bump the table: [Space]

[Escape] moves the ball that is next to the cursor position.

Mouse

To adjust the power move cursor up and down inside the 'power' frame and keep left mouse button pressed.

To launch release left mouse button.

To control the flippers use left and right mouse button (and keep the cursor inside the window while you play).

Start

When you start a game, a select box will appear.

Enter the number of players and the mode.

- auto
means that the computer plays instead of a human player 1.
- Demo:
means that the computer plays alone indefinitely.

Wie es geht:

Die Tasten

- Abschlußkraft: [Pfeil oben][Pfeil unten]
- Abschluß: [Return]
- linker Flipper: [Pfeil links] oder [Ctrl (Strg)]
- rechter Flipper: [Pfeil rechts] oder [Shift (Umsch.)]
- Unterbrechen: [Pause]
- Stoßen: [Leertaste]

[Escape] bewegt diejenige Kugel zur Cursorposition, die dem Cursor am nächsten ist.

Maus

Kursor im 'power'-Rahmen bei gedrückter linker Taste auf und ab bewegen bis Abschlußkraft stimmt, dann Taste loslassen.

Steuern der Flipper mit linker bzw. rechter Maustaste.

Start

Wenn Sie ein Spiel starten, erscheint eine Auswahlbox.
geben Sie hier die Anzahl der Spieler an und den Modus.

- normal
bedeutet einfach, daß der Computer nicht mitspielt.
- auto
bedeutet daß der Rechner die Rolle von Spieler 1 übernimmt.
- Demo:
Der Computer spielt ganz alleine (das ist was fürs Schaufenster).

Set Up

You can set the 'physical behaviour' of the game, the colour of the balls ...

- **Speed:**

You may change the number of computations per frame here. This will not affect to the physics of the game.

- **Impact:**

Select how the balls will be reflected when they hit a passive element. Like a rubber ball thrown against a wall or like a ball falling on sand.

- **Speed up:**

The energy of the yellow arrows.

- **Repunch:**

The energy of the bumpers.

- **Balls max. simult.:**

Select the number of balls you want to play with at the same time. Extra balls will only appear if the number of balls on the screen is lower than this value.

- **Balls per game:**

This value means the number of rounds to be played.

- **Blaster:**

To hear digital sound your sound card and the MCI-drivers must be configured correctly.

- **Midi:**

To hear MIDI-Music the MCI-drivers and the MIDI-Mapper must be configured correctly.

If you have a Soundblaster-AWE-card select AWE.

- **Default:**

Loads the standard setting.

- **Reload:**

Loads the setting that was saved last (Julietta.INI).

- **Save:**

Stores the current setting (this will not happen automatically).

The program stores its data in JULIETTA.INI (in your windows directory).

I.e. language, code, hisocre, setup ...This file will be created when you start the game for the first time.

It may be deleted if you no longer want to play the Julietta games.

Die Einstellungen

das Programm erlaubt Ihnen, in weiten Grenzen die Physik des Spieles Ihrem Geschmack bzw. Ihrem Rechner anzupassen.

- **Tempo:**

Stellen Sie hier ein, nach wie vielen Berechnungen der Bildschirm neu aufgebaut werden soll. Das physikalische Verhalten bleibt davon unberührt. Je langsamer Ihr Rechner ist, desto höher sollte dieser Wert sein.

- **Gefälle:**

Sie können die Neigung des Tisches von eben bis steil variieren.

- **Stoßdämpfung:**

Dieser Wert gibt an in welchem Maße die Energie einer Kugel beim Aufprall auf ein Hindernis absorbiert wird.

Gering - Die Kugel verhält sich wie ein Gummiball der auf Stein prallt.

Hoch - Die Kugel verhält sich als würde sie auf Sand landen.

- **Beschleunigung:**

Dieser Wert entspricht der Energie der gelben Pfeile.

- **Rückstoß:**

Dieser Wert entspricht der Energie der Bumper.

- **Kugeln maximal gleichzeitig:**

Stellen Sie hier ein, wie viele Bälle zur selben Zeit auf dem Spielfeld sein dürfen.

Extrabälle werden ignoriert, wenn sich mehr Bälle auf dem Tisch befinden als hier angegeben.

- **Kugeln je Spiel:**

Anzahl der zu spielenden Runden.

- **Klang:**

Um digitalen Sound zu hören muß der entspr. MCI-Treiber korrekt konfiguriert sein.

- **Midi:**

um MIDI-Musik zu hören müssen der entspr. MCI-Treiber und der MIDI-Mapper richtig konfiguriert sein.

Wenn Sie eine Soundblaster-AWE-Karte besitzen wählen Sie AWE.

- **Voreinstellung:**

Lädt Standardwerte (Werkseinstellung).

- **Neu Laden:**

Lädt die zuletzt gespeicherte Einstellung

- **Speichern:**

Speichert die aktuelle Einstellung (dies geschieht nicht automatisch).

MIDI and SOUND Setup

To hear Midimusic your sound card, the MCI-drivers and the MIDI-Mapper must be configured correctly.

Some games come with MIDI files, optimised for Soundblaster-AWE-cards.

If such a card is inside your computer select <AWE> in Setup and make sure that the wavetables are in use.

Files with the extension AWE are normal MIDI files (*.MID). So you can find out yourself which type sounds better on your computer.

You will get best results by setting volume of synthesizer to 70 % and volume of wave to 30%.

To adjust volume under Windows 95 click on the loudspeaker symbol (taskbar) with right mouse button.

The music is composed and arranged by **Rainer Schulte**
I'm really proud on 'my' musician.

MIDI- und SOUND-Einstellungen

Um Midimusik zu hören muß eine Soundkarte eingebaut und die MCI-Treiber sowie der MIDI-Mapper müssen richtig konfiguriert sein.

Bei einigen Spielen finden Sie MIDI-Files, die speziell für die Soundblaster-AWE-Karte optimiert sind.

Falls Sie über eine solche Karte verfügen, wählen Sie im Setup <AWE>.

Stellen Sie in diesem Fall sicher, daß die Soundkarte auch die internen Wavetables zur Wiedergabe von Midi nutzt.

Es handelt sich bei den Dateien mit der Endung *.AWE um ganz normale Midi-Files (*.MID), so daß Sie selbst (unabhängig von Ihrer Soundkarte) ausprobieren können welcher Sound Ihnen am besten gefällt.

Ist keine AWE-Datei vorhanden, wird automatisch das jeweilige *.MID-File geladen.

Sie sollten die Lautstärke so einstellen, daß der Wert für Midi etwa doppelt so hoch ist wie der Wert für die Flippergeräusche.

Das Menü zur Lautstärkeeinstellung finden Sie unter Windows 95 indem Sie mit der rechten Maustaste das Lautsprechersymbol am unteren rechten Bildschirmrand anklicken.

Die beigefügten Midi-Files stammen von **Rainer Schulte**, dem ich an dieser Stelle auf das herzlichste dafür danke.

How it scores

If a ball hits an element the following will happen:

The player will get a number of points depending on the element and the number of the **yellow stars** lit up.

$\text{new score} = \text{old score} + \text{value} + \text{value}/10 \times \text{number of illuminated yellow stars}.$

in other words: each yellow star lit up will add 10% to the value.

The **bonus** will increase depending on the element and the number of the lit up green lights.

$\text{new bonus} = \text{old bonus} + \text{value}/10 \times \text{number of green lights on}.$

If a ball gets into a **green hole**, the bonus multiplied with the number of green lights lit will be added to the current players score.

$\text{new score} = \text{old score} + \text{bonus} \times \text{number of green lights turned on}.$

if no green light is on the bonus will be lost.

If a ball gets into a **blue hole**, the player will get 100 points plus 100 points for each blue light on.

$\text{new score} = \text{old score} + 100 + 100 \times \text{number of blue lights on}.$

if a yellow star is lit up:

$\text{new score} = \text{old score} + (100 + 100 \times \text{number of blue lights on}) \times (1 + 0.1 \times \text{yellow stars on}).$

If all the **nuggets or bricks** are hit they will appear again and the sum of their points will be given to the current player.

If all **red-green arrow symbols** show the same face you will get an **extra ball**.

If you hit all **drop-down targets** or yellow lights you will get a **golden ball**. A golden ball works like other balls, but all points you make with it will be multiplied by 5.

Die Bewertung

Die folgende Beschreibung gilt für alle Flipperprogramme, die mit Julietta erstellt wurden.

Dieses Programm weist daher evtl. nicht alle hier beschriebenen Elemente auf.

Jedem Element ist ein Grundwert zugeordnet.

Stößt die Kugel an ein Element, so geschieht folgendes:

Der Kontostand des Spielers erhöht sich um den Grundwert plus einem Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten **gelben Sterne**.

Anders ausgedrückt: Jeder leuchtende gelbe Stern erhöht den Grundwert um 10%.
 $\text{Konto Neu} = \text{Konto Alt} + \text{Grundwert} + \text{Grundwert} / 10 \times \text{leuchtende Sterne}$

Gleichzeitig erhöht sich der **Bonus** um ein Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten grünen Lämpchen.

$\text{Bonus Neu} = \text{Bonus Alt} + \text{Grundwert} / 10 \times \text{leuchtende grüne Lämpchen}$

Gerät die Kugel in ein **grünes Loch**, so erhöht sich der Kontostand um den Bonus multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. leuchtenden grünen Lämpchen. Brennt gerade kein grünes Lämpchen, so geht der Bonus verloren.

$\text{Konto Neu} = \text{Konto Alt} + \text{Bonus} \times \text{leuchtende grüne Lämpchen}$

Gerät die Kugel in ein **blaues Loch**, so erhöht sich der Kontostand um 100 plus weitere 100 für jedes brennende blaue Lämpchen. Die Werte erhöhen sich auch hier um 10 % für jeden leuchtenden gelben Stern.

$\text{Konto Neu} = \text{Konto Alt} + (100 + 100 \times \text{leuchtende blaue Lämpchen}) \times (1 + 0,1 \times \text{leuchtende Sterne})$

Haben Sie alle **gelben Nuggets** abgeräumt, so werden sie neu aufgebaut und die Summe ihrer Grundwerte wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

Für den **Extraball** sind die **rot-grünen Pfeilsymbole** zuständig. Diese schalten bei Berührung um. Zeigen alle das gleiche Bild, so erhalten Sie einen Extra-Ball.

Werden alle **drop-down-targets** abgeschossen oder alle **gelben Lampen** getroffen, so erhält der Spieler eine **goldene Kugel**.

Alle mit einer goldenen Kugel erzielten Treffer bringen die fünffache Punktzahl.

Vereinfacht ausgedrückt: Je Lämpchen desto Punkte.

The Names of the Players

You need to enter the names of the players only once.

The program will not ask for your name any time you break a record.

The score of the three best players will be stored.

Die Namen der Spieler

Geben Sie hier die Namen der Spieler ein.

Das Programm fragt nicht bei jedem neuen Rekord nach.

Die Punktzahl der jeweils drei besten Spieler wird unter dem Namen gespeichert, der hier eingetragen ist.

More? More!

For more programs please visit my homepage:

<http://members.aol.com/achthaler/root.htm>

You will find more pinball games here and **Golph** - a strange mixture of pinball, billard and crazy golf.

unlimited versions of GOLPH 1-3 also available on CD Rom

**Systema Verlag GmbH
Frankfurter Ring 224
D-80807 Muenchen
ISBN 3-634-41008-6 (DM 29.90)**

<http://www.systema.de>

Mehr? Mehr!

Weitere Programme finden Sie auf meiner Homepage:

<http://members.aol.com/achthaler/root.htm>

Sie finden hier weitere Flipper und u.a. **Golph** - eine eigenartige Mischung aus Flipper, Poolbillard und Minigolf.

Die uneingeschränkte Vollversion von Golph 1-3 ist auch auf CD Rom erhältlich.

**Systema Verlag GmbH
Frankfurter Ring 224
D-80807 München
ISBN 3-634-41008-6 (DM 29.90)**

<http://www.systema.de>

Diese CD bietet Ihnen insgesamt 60 gemeine Bahnen.
'Bahn' bedeutet bei Golph nicht: einmal um die Ecke, gegen zwei Banden und ins Loch.

Sondern: Rampen, Abgründe, Trampolins, Transmitter, Tunnel

Damit auch richtig Stimmung aufkommt bekommt jeder Spieler mehrere Bälle, die sich alle gleichzeitig im Spiel befinden.

Dabei lässt es sich manchmal leider nicht verhindern, dass man einen fremden Ball anschubst und dieser dummerweise in einem Minenfeld landet.

Julietta 5.0

The Pinball Factory

Julietta is a pinball game for MS-Windows with multiball, multi-flipper and a large number of tables...

Version 5.0 will accept user defined bitmaps in high color and it will play MIDI music.

And: It will create EXE-FILES like this one!!!

It will be available december 1997.

With **level generator** to create own tables easily.

The program JUL2BMP will help you to create own bitmaps that fits on your pinball tables.

Another tool, JUL2POV, builds sourcecode for the freeware raytracer **PERSISTENCE OF VISION (POV)** - the easy way to create realistic images in a few minutes.

JUL2EXE.EXE will create an executable EXE-file like this one.
THIS PROGRAM IS CREATED BY JUL2EXE !!! It only needs an image and a table edited with JULED500.

Julietta 5.0

Die Flipperfabrik

Julietta ist eine Flippersimulation für MS-Windows mit Multi-Ball und Multi-Flipper-Modus sowie einer ständig wachsenden Anzahl von Spielfeldern. Das Programm unterstützt nun auch eigene Grafiken (Hicolor) und MIDI-Musik.

Und: Es erzeugt selbständig laufende Programme (EXE-Dateien).

Es wird vorauss. Dezember 1997 erhältlich sein.

Mit **Editor** (level generator) zum einfachen Herstellen eigener Tische.

Das Programm JUL2BMP hilft Ihnen, eigene Grafiken herzustellen bzw. für den Flipper aufzubereiten.
Fotos hineinkopieren, Schatten erzeugen, Umrisszeichnungen anfertigen ...

Ein anderes Werkzeug, JUL2POV, erzeugt zu einem Tisch Quellcode für den sagenhaften, phantastischen, unglaublichen, ich krieg mich gar nicht mehr ein, Freeware Raytracer **PERSISTENCE OF VISION (POV)** - der total einfache Weg in wenigen Minuten ein fotorealistisches Bild für den Flipper zu erzeugen.
Chromelemente auf Mahagoni, Bumper aus Glas, Marmor auf Gold
Ich kann es selbst kaum fassen.

Das Programm JUL2EXE erzeugt aus den mit dem Editor erzeugten Dateien und einer Grafik ein 'richtiges Programm'
AUCH DIESES PROGRAMM WURDE MIT JUL2EXE GENERIERT !!!

digital disasters

Copyright © 1994-97 by

**Hubert Achthaler
Kongress Str. 6
D-52070 Aachen**

All rights reserved.

Tel.: +49 241 90 28 07
Fax: +49 241 90 28 76
email: Achthaler@T-Online.De

URL: <http://members.aol.com/achthaler/root.htm>

Music by
Rainer Schulte

digital disasters

Copyright © 1994-97 by

**Hubert Achthaler
Kongress Str. 6
D-52070 Aachen**

Alle Rechte vorbehalten

Tel.: (02 41) 90 28 07
Fax: (02 41) 90 28 76
email: Achthaler@T-Online.De

URL: <http://members.aol.com/achthaler/root.htm>

Musik von
Rainer Schulte

