

COGNITION



AMIGA MAGAZINES GROEISPEL

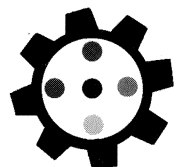
COGNITION

Ergens ver verscholen achter de bergen van Kristallica leefde eens een zeer welvarend volk. De rijkdom van de Kristallianen werd veroorzaakt door de geweldige hoeveelheid kristallen die in de grotten van Kristallica te vinden was. De Kristallianen ontdekten een flink aantal toepassingen voor de kristallen. Nog ver voordat de westerse wereld van zonnepanelen gehoord had, voorzagen de Kristallianen al in hun eigen energiebehoefte door kristallen op de juiste manier in het zonlicht te plaatsen.

Omdat de kristallen van levensbelang waren voor het volk, leefden de Kristallianen goed afgesloten van de buitenwereld. Slechts één onderaardse gang leidt naar Kristallica. Deze gang werd door de Kristallianen echter hermetisch vergrendeld met zestien mechanische deuren. Elke deur bevat een raderwerk van tandwielen. Elk tandwiel is voorzien van vier kristallen. Toegang tot het volgende vertrek kan men zich alleen verschaffen door de tandwielen zó te draaien dat de juiste kristallen tegenover elkaar liggen.

Lange tijd bleken de deuren een voldoende bescherming. Alleen Kristallianen die de tandwielen op de juiste manier wisten te draaien, konden zich toegang verschaffen.

Hoewel de kristallen de tijd meer dan uitstekend hebben doorstaan, geldt dat niet voor de stenen tandwielen waarin zij gemonteerd zijn. Langzaam maar zeker breken er tandjes af. Het slot van de eerste deur, dat het meest aan de buitenlucht is blootgesteld, bezit al helemaal geen tanden meer. Al naar gelang men zich verder in de gang begeeft zijn de tandwielen echter meer intact, waardoor het steeds moeilijker wordt om de kristallen tegenover elkaar te draaien.



VERDRAAID

Om Kristallica te bereiken dient de speler de afgesloten deuren één voor één te openen. De eerste puzzel verschijnt als u in het introductiescherm op de F1-toets drukt. Op het scherm ziet u een aantal tandwielen, elk voorzien van kleurige kristallen. Een tandwiel is te verdraaien door de muispijl onder één van de kristallen te plaatsen en de linker muisknop in te drukken. U geeft het tandwiel als het ware een zetje omhoog. Als u het linker kristal aanwijst, zal het tandwiel rechtsom draaien. Voor een linksdraaiende beweging wijst u het rechter kristal aan.

Draai nu net zo lang aan de tandwielen tot de kristallen van eenzelfde kleur tegenover elkaar liggen. Een groen kristal van het ene tandwiel dient dus het groene kristal van het andere tandwiel te 'raken'. De beste score wordt bereikt door de tandwielen in zo min mogelijk bewegingen goed te draaien. Wie alle zestien 'kristalpuzzels' opgelost heeft en daar minder draaiingen dan zijn voorganger voor nodig had, mag zijn naam in de high-score tabel invoeren. Vervolgens is het spel met de F1-toets weer opnieuw te starten.

INSTALLATIE

Voordat u het spel Cognition start, raden we u aan om eerst een kopie van de originele diskette te maken. Hiervoor gaat u als volgt te werk:

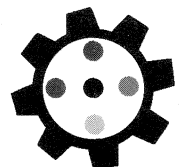
- Stop de diskette in de interne diskdrive van de Amiga en wacht tot het icoon verschijnt.
- Activeer het icoon door de muispijl erop te plaatsen en de linker muistoets éénmaal in te drukken.
- Selecteer vervolgens de 'Copy' of 'Kopieer' functie in de menubalk en volg de aanwijzingen op.
- Plaats nu de kopie in de interne diskdrive.
- Activeer het icoon en kies 'Hernoem' of 'Rename' in de menubalk.
- Verander de naam van de diskette in 'Cognition' en selecteer de 'OK' knop.

De diskette is nu klaar voor gebruik.

HARDDISK

Cognition laat zich eenvoudig op uw harde schijf installeren:

- Maak op uw harde schijf een lade met de naam 'Cognition' aan.
- Kopieer het bestand 'Cognition' van de originele diskette naar deze lade.
- Start de Shell of CLI en type "Assign Cognition: HD0:Cognition". Op de plaats van 'HD0' vult u de naam van uw harde schijf in. Op een Amiga met Workbench 2.x of 3.x kunt u het kommando ook geven door 'opdracht uitvoeren' uit de menubalk te kiezen. De genoemde Assign-opdracht is uitsluitend nodig als u gebruik wilt maken van de Load- en Save-opties van het spel.
- Voeg de Assign-opdracht eventueel aan uw Startup-sequence of User-startup toe.

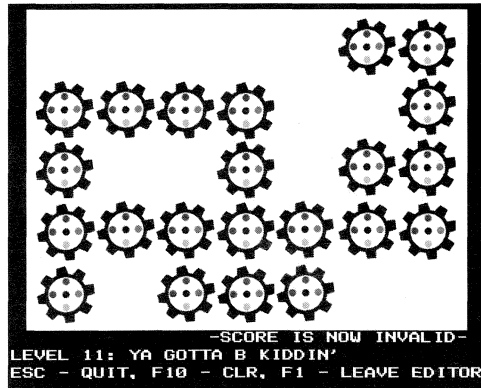


NIEUWE LEVELS

Hoewel het aantal mogelijkheden per puzzel zeer groot is, weten de meeste spelers na verloop van tijd de snelste manier wel te vinden. Cognition is dan echter zeker niet 'uitgespeeld'. De zestien 'ingebakken' puzzels zijn namelijk stuk voor stuk of in hun geheel te vervangen. Er zijn twee manieren om Cognition van nieuwe levels te voorzien:

1) LEVEL CODES

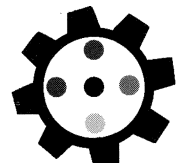
In Amiga Magazine treft u regelmatig 'level codes' aan. Hiermee kunt u een nieuw level kreëren. Kies in het introductiemenu voor 'Enter codes' (F2). Vervolgens vraagt de Amiga welk level u in wilt voeren. Daarna krijgt u de mogelijkheid de 36 codes die een level specificeren in te vullen. Geef voor de codes die u niet bezit een 0 (nul). Als alle codes ingevoerd zijn, keert u terug naar het introductiemenu.



2) LEVEL EDITOR

Het is ook mogelijk om eigen levels te ontwerpen. Hiervoor gaat u als volgt te werk: Kies F1 in het introductiemenu om het spel te starten. Cognition presenteert vervolgens het eerste level. Met de help-toets kunt u naar een volgend level stappen. Als u de puzzel die u wilt veranderen hebt bereikt, druk dan op F1 om de level-editor op te roepen. Deze biedt de volgende functies:

- Linker muistoets: Hiermee plaatst u een tandwiel op het speelveld. In eerste instantie verschijnt er een tandwiel met twee tanden. Door nogmaals de linker muistoets in te drukken, kunt u de andere vormen selecteren.
- Rechter muistoets: Deze gebruikt u om een tandwiel van het scherm te verwijderen.
- 1-4: Met de toetsen 1, 2, 3 en 4 kunt u de kleur van de vier kristallen veranderen. Plaats hierbij eerst de muispijl boven het betreffende tandwiel.



Spatiebalk:	Hiermee activeert u de regel-editor waarmee u de naam van het level in kunt voeren.
F10:	Met deze funktietoets wist u het komplette speelveld.
F1:	Ga naar de testmode.
Esc:	Verlaat de level-editor en ga terug naar het introductiemenu.

Zorg ervoor dat u in de editor een puzzel maakt die 'klopt'. Met andere woorden: een puzzel waarbij van alle tandwielen de juiste kristallen tegenover elkaar liggen. Kies daarna F1 om de editor te verlaten.

U bevindt zich vervolgens in de testmode. Hierin is de 'puzzel' met de muis door elkaar husselen. U kunt net zo vaak van de testmode naar de editor (en terug) springen als u wilt. De 'playmode' van Cognition wordt pas weer ingeschakeld als u, met de ESCape-toets, helemaal terugkeert naar het introductiescherm.

OPSLAAN EN LADEN

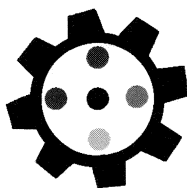
Door in het introductiescherm op de F3-toets te drukken, activeert u de Save- en Load-opties van Cognition. Als u vervolgens op F2 (save) drukt, vraagt de Amiga om de naam van het bestand dat u aan wilt maken. Daarna wordt het level-pakket met de bijbehorende high-score opgeslagen.

Het laden van een level-pakket (en high-score) gaat op een soortgelijke manier: kies hiervoor eerst F3, daarna F1 en geef de bestandsnaam.

HIGH SCORES

Cognition houdt een high-score bij van ieder level-pakket. Deze 'lijst der giganten' wordt samen met de levels opgeslagen. Het spel zorgt hier niet zelf voor! Als er veranderingen in de high-score lijst zijn, kunt u het beste het level-pakket opnieuw opslaan. Cognition start altijd met de (ingebakken) basispuzzels en een lege high-score. Het inlezen van een oude high-score kan alleen als u deze de vorige keer als levelpakket opgeslagen heeft.

Op het moment dat u de level-editor activeert, of met behulp van de Help-toets een level overslaat, wordt de high-score gewist. Hierdoor is het niet mogelijk om op een oneerlijke manier bovenaan te staan. Wie in de high-score staat, heeft deze plaats ook echt verdiend!



Cognition
© 1994 Uitgeverij DIVO
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer

Reinier van Vliet

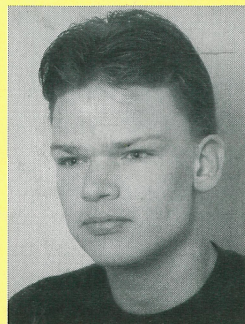
Reinier van Vliet is de 680x0 Wizard van Amiga Magazine. Die eretitel verdient hij volkomen, want hij heeft al heel wat fraais in machinetaal bij elkaar geprogd. Naast 'Mugician' en 'Hoi' maakte hij 'Clockwiser' en dit speciale Amiga Magazine spel 'Cognition'.

Om je dagenlang in een klein kamertje met je Amiga op te sluiten zijn enkele jeugdtrauma's onontbeerlijk.

Waarschijnlijk hebben we al die mooie programma's dan ook aan één van Reinier's eerste baantjes te danken: in een amusementspark rondlopen als toekan (de vogel die symbool staat voor het Van der Valk imperium). 'Hoeveel mensen je dan uitschelden en tegen je aan duwen is ronduit ongelofelijk!'

Het veilige bestaan van programmeur is echter ook niet alles, getuige de volgende anekdote die zich afspeelde in gezelschap van Ramon Braumuller (de muzikmaker achter de genoemde programma's) en Metin Seven (artwork). De moeder van Ramon: 'Dus als ik het goed begrijp maakt Metin de tekeningen, mijn zoon maakt de muziek...maar Reinier...wat doe jij dan nog?'

Hoe strak Reinier de Amiga in zijn macht heeft, bleek kort na het verschijnen van de Amiga 1200. Zonder ook maar één regeltje dokumentatie van Commodore maakte hij de allereerste AGA-demo ter wereld, waarover de BBS-en nationaal en internationaal de loftrompet staken. Nu nog rijk worden, maar dat zit voorlopig niet zo mee. Een speciale girorekening voor shareware-bijdragen kent een saldo van - f 5,10. Minus vijf gulden omdat de pincode zo'n uit de krachten gegroeide stuiver kost en minus tien cent vanwege de cumulatieve rente... - snif-



Cognition
© 1994 Uitgeverij DIVO
Cyclaamrood 2
2718 SE Zoetermeer