

Rollstix

PC 1989

Diese Produkt unterliegt dem COPYRIGHT

Wir von Psygnosis haben es uns zum Ziel gesetzt, Ihnen die bestmögliche Unterhaltungs-Software zu bieten und unsere Software stets dem neuesten Entwicklungsstand anzupassen.

Daher bedeutet Entwicklung neuer Produkte immer monatelange harte Arbeit.

Wir bitten Sie daher, dies zu respektieren und keine illegalen Kopien unserer Spiele anzufertigen, da dies unseren Entwicklungs-Etat empfindlich schmälert, und außerdem auch noch strafbar ist.

Dieses Software-Produkt mit allen Bildschirmgrafiken, Konzept, Geräuscheffekten, Musik und Programmcode wird von der Psygnosis Ltd. vertrieben, die alle damit verbundenen Rechte, einschließlich des Urheberrechtes, besitzt. Der Verkauf des Produktes gibt dem rechtmäßigen Eigentümer ein Nutzungsrecht, das sich auf das Einlesen des Programmes vom Speichermedium in den Arbeitsspeicher des speziell dafür vorgesehenen Rechners beschränkt. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung wie Kopieren, Vervielfältigen, Verkauf, Vermietung, Verleih oder andersgeartete Verteilung, Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen bedeutet eine Verletzung der Rechte der Psygnosis Ltd., sofern nicht die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt Ballistix der Programmcode, die Handbücher und alle zu diesem Produkt gehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Ltd., die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, der Programmcode und die übrigen Teile dürfen weder im Ganzen noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, vermietet, verliehen oder auf irgendeine Weise übertragen, übersetzt oder in ein elektronisches Medium umgewandelt bzw. in maschinenlesbare Form gebracht werden, wenn keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Psygnosis ® und die dazugehörigen Firmenemblem sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd. Psyclapse ® und die dazugehörigen Firmenemblem sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd. Die Ballistix - Titellillustration und das Poster unterliegen dem Urheberrecht von Melvyn Grant/© Psygnosis 1989. ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® und TOS® sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp. Amiga™, Amiga DOA™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore, Amiga Inc.

**PSYGNOSIS LTD.
122 Century Buildings
Tower Street
Brunswick Business Park
Liverpool L3 4BJ**

Tel: (051) 709 5755

**COPYRIGHT © 1989 by PSYGNOSIS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED**

Guten Abend, meine Damen und Herren!

. . . und herzlich willkommen im ausverkauften Ballistix-Stadion!

Beim Einzug der beiden Spieler herrscht eine prickelnde Atmosphäre, erwartet man doch eines der unterhaltsamsten und packendsten Spiele des Jahres.

Und schon geht es los!

Spieler 1 greift sofort an, schlägt den Ball quer über das Spielfeld und . . . um Gottes Willen! Kurz bevor er den ersten Punkt machen kann verschwindet der Ball in einer der vielen Röhren, die heute auf dem Feld verteilt sind. Das war Pech, Jimmy . . .

Jetzt springt der Ball aus der Röhre geradewegs in die Hälfte von Spieler 2. Und der wirft den Ball mit äußerster Geschicklichkeit um die Säurepfütze, über die Bumper, weit in das gegnerische Feld. Ja, das war ein Super-Tor!!!

Nun hat Spieler 2 den Anstoß, doch sein Ball fällt in eine der Mulden, und es ist nicht klar, wer nun in den Ballbesitz kommt.

Der Ball ist im Aus und der Magnet entscheidet, daß Spieler 1 den Ball erhält. Er treibt ihn nach vorne, hat er doch gerade ein braunes Schild erhalten, das sein eigenes Tor schützt. Er schießt den Ball in einen der "Hyperspace-Tunnel", doch der landet im Aus. Aufgrund seiner günstigen Position kann er den Ball erneut nach vorne bringen, und nun beschleunigen die roten Pfeile den Ball auf eine unvorstellbare Geschwindigkeit. Spieler 1 ist im Vorteil, er ist weit in das gegnerische Feld eingedrungen, aber der Ball schlägt gegen einen Splitter und . . .

Jetzt befinden sich 16 Bälle im Spiel, das ist echte Unterhaltung! Spieler 1 macht nach wie vor das Spiel und . . . und . . . endlich macht er den Punkt, der Ball ist im Netz, es ist unglaublich, ein tolles Tor!

Ballistix ist wirklich eines der aufregendsten Spiele, die ich je gesehen habe!

LADEANWEISUNGEN PC

Starten Sie Ihren PC wie gewohnt. Geben Sie Ballistix ein und drücken auf RETURN.

TITELBILD

Starten des Spiels: RETURN drücken

Auswahlbildschirm: Leertaste

1 Spieler-Modus: 1 oder F1 2 spieler-Modus: 2 oder F2 oder F3

Tasten neu belegen: R Zurück zu DOS: ESC

DEMO-MODUS

um zum Titelbild zurückzukehren, eine beliebige Taste

AUSWAHLBILDSCHIRM

Nächsten Auswahlbildschirm: Leertaste drücken

Auswahl ändern: Cursor Tasten Zurück zum Titelbild: ESCAPE

Tasten neu belegen: Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm

SPIEL

Erster Spieler:

Q – nach oben A – nach unten D – nach links P – nach rechts

Leertaste: Feuer Anmerkung: Tasten können neu belegt

werden. Zweiter Spieler: Cursor Tasten für die Steuerung

Ins. – Feuer Anmerkung: Tasten können neu belegt werden.

Pause: Num Lock Abbrechen: ESCAPE

VIRUS-WARNUNG

Psygnosis Ltd. garantiert, dass dieses Produkt frei von Computer-Viren ist.

Psygnosis Ltd. übernimmt daher keine Verantwortung für Schäden, die diesem Programm durch Computer-Viren zugefügt worden sind.

Lassen Sie den Computer stets mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, bevor Sie dieses Programm laden.

So vermeiden Sie, dass sich ein eventuell im Speicher vorhandener Virus auf Ihre Diskette kopiert.

Weitere Informationen finden Sie im Handbuch.

SPIELREGELN

Ballistix ist ein Geschicklichkeitsspiel für 2 spieler. Die Spieler versuchen die Bälle gegen den Puck zu schleudern und ihn in das gegnerische Tor zu schießen. Das Spiel kann auch alleine gespielt werden, dann ist das Spielfeld in Richtung des eigenem Tores gekippt. Wenn Sie direkt auf das Spielfeld gelangen wollen, drücken Sie die Taste 1 oder 2 (Anzahl der Spieler). Drücken Sie die Feuer-Taste um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie die Leertaste drücken, kommen Sie zum zweiten Auswahlbildschirm und können dort bestimmen in welchem Level Sie beginnen. Im Ein-Spieler-Modus stehen 50 und im Zwei-Spieler-Modus 80 Level zu Ihrer Verfügung.

Sie können nicht alle Level durch Anwählen erreichen, da einige den Gewinn eines vorangegangenen Spiels voraussetzen. Wird an dieser Stelle keiner der zur Verfügung stehenden Modi angewählt, zeigt das Programm eine Demonstration des Spiels. Um den Demo-Modus zu verlassen, drücken Sie eine beliebige Taste.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, können Sie den Spiel-ablauf von Ballistix nach Ihren eigenen Vorstellungen verändern.

Die möglichkeiten zeigen Ihnen beide Auswahlbildschirme. Haben Sie sich für den Ein- oder Zwei-Spieler Modus entschieden, können Sie anstatt RETURN, die LEERTASTE drücken um zum Auswahlbildschirm zurückzukehren. Haben Sie Ihre Auswahl von einem der beiden Auswahlbildschirme getroffen, drücken Sie die RETURN Taste um das Spiel zu starten.

Die verschiedenen Spieloptionen werden durch die Cursor Tasten "nach oben" und "nach unten" angewählt. Die Art und Intensität der Option bestimmen Sie durch die Cursor Tasten "nach links" und "nach rechts".

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

AUSWAHLBILDSCHIRM 1

SCHWERKRAFT (3-5):

Mit dieser Option können Sie die Stärke der Beschleunigung wählen.

KRAFT DER PFEILE (1-9):

Viele Spielfelder verfügen über Pfeile die die Bälle in die gewählte Richtung beschleunigen. Mit dieser Option können Sie die Stärke der Beschleunigung wählen.

ANZAHL DER TORE BIS ZUM GEWINN (1-9):

Jedes Spiel wird auf einem einzigen

Spielfeld ausgetragen bis ein Spieler die hier angezeigte Anzahl an Tore erreicht hat.

ANZAHL DER SPIELE BIS ZUM GEWINN (1-9):

Jedes Match besteht aus einer bestimmten Anzahl einzelner Spiele. Im 2-Spieler-Modus wechselt das Feld nach jedem Spiel, bis einer von beiden die benötigte Anzahl an Gewinne erreicht hat. Im 1-Spieler-Modus wechselt das Feld nach jedem Gewinn: das Spiel ist vorbei sobald der Computer gewinnt! Die höheren Level aus diesem Modus sind also eine Herausforderung der sich besser nur fortgeschrittene Spieler stellen sollten.

Sollte der Ball einmal "festhängen", können Sie ihn durch Drücken der RETURN Taste wieder ins Spiel bringen.

Besitzt einer der Spieler, im 2-Spieler-Modus alle Bälle, sollte sein Gegner solange nicht schießen, bis:

- a) der Spieler der die Bälle besitzt, ihm eine zugeschossen hat.
- b) der Gegner zu lange zögert, was zur Folge hat, daß alle Bälle an den anderen Spieler abgegeben werden müssen.

BILDSCHIRM START:

Um den Level in welchem Sie beginnen möchten anzuwählen.

FEUERN MIT PFEIL/ZIEL FEUER:

Im "Feuern mit Pfeil Modus" werden die Bälle aus der, vom Spieler mit dem "Pfeil-Cursor" besetzten Position, gegen den Puck geschleudert.

Im "Zielfeuermodus" werden die Bälle aus der Toröffnung, auf die vom Spieler mit dem "Sight Cursor" besetzten Position geschossen sobald der Feuerknopf gedrückt wird. Anmerkung: Im Zielfeuermodus (zwei Spieler) sollte die gewählte Lebensdauer des Balles möglichst hoch sein. Ansonsten gehen Sie das Risiko ein, daß der Puck in eine zentrale Position gerät, an der ihn keiner der Spieler erreichen kann. Die Bälle würden, bevor Sie die Strecke Toröffnung-Puck zurückgelegt haben, sterben.

LEBENSDAUER DER BÄLLE (1-9):

Bestimmt die Länge des Lebens eines Balls auf dem Spielfeld. Die Bälle verschwinden vom Spielfeld und werden einem Spieler zugeteilt wenn sie "sterben" oder in einem der "pockets" gesammelt werden.

AUSWAHLBIDSCHIRM 2

BALLE (2-18):

Bestimmt die Anzahl der Bälle die dem Spieler zur Verfügung stehen. Die Bälle "sterben", wenn sie ihre Lebensdauer überschritten haben (siehe unten), oder wenn sie in einem der "pockets" gesammelt werden, die sich an jedem Spiel and befinden. Im 1-Spieler-Modus bekommt der Spieler sofort alle "toten" Bälle zurück. Im 2-Spieler-Modus ist die Zuteilung des "toten" Balls von seiner Position abhängig.

HINWEISE FÜR ANFÄNGER

Ballistix ist ein Geschicklichkeitsspiel und wie bei jeder Sportart ist eine Menge Übung nötig, bevor man an die Spitze der Highscoreliste kommt.

Am besten beginnen Sie damit, die verschiedenen Optionen anzuwählen, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, welchen Effekt Sie durch verändern der einzelnen Optionen erzielen.

Außerdem sollten Sie zunächst folgendes beachten:

- Lebensdauer der Bälle auf 5 setzen.
- Kraft der Pfeile auf 1 setzen.
- Wählen Sie die größte Anzahl an Bällen.
- Halten Sie Ihre Punktzahl und das gegnerische Tor ständig im Auge. Während des Spiels, können Sie Bonuspunkte auf unterschiedliche Weise erzielen: wie z.B. durch Sammeln von Buchstaben, die zusammen das Wort RICOCHET ergeben.

WICHTIGE INFORMATION

PSYGNOSIS garantiert, daß das von Ihnen gekaufte Programm keinen "Virus" enthält.

Achten Sie daher darauf, daß Sie nicht selbst durch Unachtsamkeit einen "Virus" auf diese Diskette bringen, da dies stets zu Störungen im Programmablauf führen wird.

Sollte Ballistix auf Ihrem Computer nicht laufen, liegt dies entweder an Ihrer Hardware, oder die Diskette ist defekt.

Überprüfen Sie in einem solchen Fall erst einmal, ob Sie alles sachgemäß angeschlossen haben, ob die jeweilige Ladeanweisung korrekt befolgt und der Ladevorgang in der richtigen Reihenfolge durchgeführt worden ist.

Wenn dies zutrifft und außerdem noch Ihre übrige Software problemlos läuft, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie dieses Programm gekauft haben.

Bei Duplizier- und Fabrikationsfehlern wird Ihnen das Programm schnellstmöglichst umgetauscht.

CREDITS

PC version by DMA Design

Original Code, design, and concept by Reflections

Cover Picture by Melvyn Grant

This booklet conceived and produced by Partners in Publishing.

COPYRIGHT © 1989 by PSYGNOSIS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED