

KINGPIN

ARCADE SPORTS BOWLING

TEAM 17

ATR

All Terrain Racing

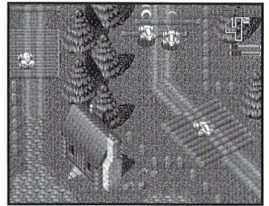
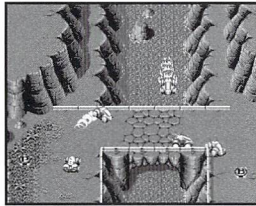
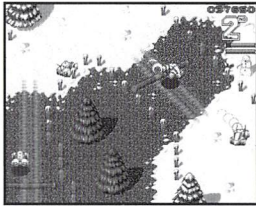
Grab the wheel and rally to victory in Team17's brand new racing extravaganza! For one or two players, ATR combines finely honed gameplay with some of the most visually and sonically exiting touches ever from a game of this kind.

Not only this, but the game has been designed with versatility and user-friendliness firmly in mind. Controls are kept simple, enabling you to completely focus on the race at hand. And the

Options menu is pleasingly comprehensive and adaptable - configure the game to suit you!

- Choose from an array of vehicles with varying capabilities
- Six scenarios: Canyon, Forest, Sports, Mechanical, Alien and Moon
- Power-up your car via a shop or in-race pick-ups

"Very slick, very playable, very good." **Amiga Action Accolade award**

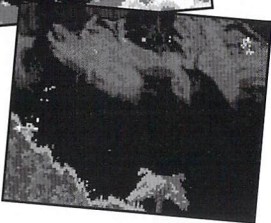
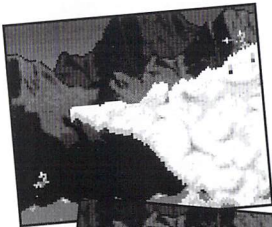


WORMS

The weird and wonderful world of Worms is not like any typical game. Worms is the most bizarre yet hugely playable game of 1995 and of that we are positive. Up to four platoons of Worms wage war against each other over a randomly generated landscape. Yes, it's worms with bazookas, homing missiles and shotguns. And they can punch, too. As well as build bridges. And there's much, much more which can't be squeezed into this space!

- Masses of weapons with which to arm your worms
- Sample your own speech to give your worms added personality!
- Outrageously violent, stunningly spectacular one to 16 player worm warfare

"Absolutely fabulous." **CU Amiga**



comin' at yer...

KINGPIN

Fancy your own pro bowling league in the comfort of your own home?

Imagine, you and up to five other players (any of which can be computer controlled) head to head in an exciting 10 Pin bowling tournament...

The need for imagination is over, KINGPIN has arrived - bringing with it all the thrills and spills of top quality bowling lane action!

Featuring superb graphics, incredible soundfx and stunningly realistic animation featuring computer modelled pins - KINGPIN simply cannot be beaten!

10 Pin Bowling - An Overview

The aim of the game is simple... You have two chances to try and knock as many pins down with your ball as you can, by throwing it down the bowling lane.

These two throws are called a "Frame" and a game consists of ten frames. The winner is the player who manages to knock the most pins down over 10 frames.

If you can knock all the pins down with your first throw, this is called a **STRIKE** and entitles you to bonus scores, which will be explained shortly.

You do not have a second throw if you have thrown a Strike and the current frame ends.

If you manage to get all the pins down on your second go, then you have scored what is called a **SPARE** and this also earns you a bonus score.

You score 1 point for every pin you knock over. If you get a **STRIKE**, then you get 10 points for all the pins you knocked over, plus the amount of pins you hit on your next 2 throws.

If you get a **SPARE** you score 10 points (for all the 10 pins) plus the amount of pins you hit on your next throw. You can score a maximum of 20 for each Spare by following it with a Strike and you can score a maximum of 30 for a Strike by following it with two more!

Do not worry if this all sounds confusing, just like a real bowling alley, Kingpin uses automated computer scoring so you can just work on your technique.

The game continues until all participating players have completed 10 frames and the winner is the one with the most points.

The maximum score possible is 300 (All Strikes!) and an excellent score is one in excess of 200.

Anyway, 10 Pin bowling is all about taking part and having fun - so gather a few friends around, burst open some popcorn, grab your favourite tipples and have some serious competitive fun!

Loading KINGPIN

1.a AMIGA (A500, A500+, A600, A1200, A2000, A4000)

Insert the disk and switch on your machine. The program will auto detect and utilise the appropriate chip-set found in your machine.

For AGA users this means that the game will run with enhanced speed and better sound-fx.

Always ensure that your program disk remains write-protected - for details of how to create a DATA disk, consult section 3, "Preparing a DATA disk".

1.a.i Hard-Drive Installation...

To install King Pin on Hard Drive, you will require at least 1meg of Chip Ram and an additional 1meg of chip or fast ram.

To install the game to hard-drive, boot the game and hold the left mouse button down for instructions.

1.b CD32 & AGA Amiga's fitted with third party CD ROM devices

To load and play, insert the disk, close the lid and reset the machine. King Pin will load and play automatically. The CD32 version offers the enhancements of the AGA version, plus a selection of terrific audio atmospheres. For users with third party CD ROM devices, follow the instructions supplied regarding booting CD32 titles.

1.b.i Note for CD32 users with expansion systems

Instructions relating to CD ROM's and 3rd party expansions such as the SX-1 etc can be found on the CD32 version of the game. Please read it.

1.c IBM PC & Compatibles (Installation & loading)

First, install the game on your hard-drive using the following command at the DOS prompt;

A:INSTALL (Where A: is the floppy drive to install from)

The rest of the installation is automatic, although you will be able to customize where the program will install to. You will need about 1Megabyte of hard-drive space.

For any latest information regarding Kingpin PC, please read the README.DOC that is present in the install program.

To play the game, CD to the directory containing the game and type KINGPIN and press the return key.

Note: PC Users do not need to prepare a DATA disk as any information is stored within the game's directory.

1.d Loading KINGPIN... PC CD ROM

To play KINGPIN, CD to the CD-ROM drive containing the disk (typically D:) and type;

KINGPIN & press return. The game then run and play automatically. You can edit the path of where the game data will be stored, the default being in C:\KINGPIN.

2 **Protection Code Entry**

Before playing KINGPIN, you will be asked to enter a protection code from the booklet enclosed in your box. You have three chances to enter a correct code before the game resets and you have to try again.

3 **Notes for CD ROM versions**

Due to the nature of CD ROM games, these versions do not contain protection sheets or indeed, code entry routines. They do require the CD to run from though!

4 **Preparing a DATA Disk (Amiga disk users only)**

A blank disk is required for the game's information database and saved games. KINGPIN can update your statistics and display all your averages **ONLY** if you save them to the DATA disk and re-load them later (See section on LOAD CHARACTER).

Consult your manuals with regard to formatting a disk and have one ready when you are ready to play. It might also be an idea to regularly back up this disk (or save to 2 copies) when saving data, just in case the disk gets mislaid or damaged by accident.

The disk does not need to be named anything special and must be left with the write protection tab in the OFF position.

DO NOT ATTEMPT TO SAVE DATA TO THE ORIGINAL DISK, ALWAYS KEEP IT WRITE PROTECTED !

Note for Hard Drive Users;

The game information, data, saved games and statistics are all saved automatically to your hard-drive.

5 **Main Menu - Select Game**

5.a **QUICKSTART SERIES**

This offers an opportunity to get into the game quickly, without having the need to load up pre-created players. It plays as a singles series (see below) and no statistics are maintained.

5.b **START GAME**

1 SINGLES SERIES

This is a game of standard bowling, where each player plays for themselves and the match is scored over a pre-determined number of games. There are 10 frames in each game. You can input the number of games that you wish to play in (1, 3 or 5).

Once selected, you go to the player-select menu.

You can also choose to handicap players if you wish. (See section 6).

You may also decide to play MATCHPLAY where the winner must win a set amount of games to triumph, rather than winning by having the biggest cumulative score.

Do not worry if you are playing alone, you needn't be! You can play against any one of the included computer players (up to five at once if you wish) who can be set at various skill levels.

2 PAIRS SERIES

In this variation, you can pair up with a friend and take on another couple (or two couples if you wish), trying to beat them with your combined scores. You can select the number of games to play, if you wish to handicap players or play MATCHPLAY or not.

3 TRIO SERIES

This variation sees two teams of three compete against each other over a set amount of games. Handicapping is optional, as is MATCHPLAY.

5.c SPARES CHALLENGE (Single Player)

This is an arcade challenge mode where players attempt to achieve high scores by knocking down increasingly difficult “splits”. Players have 3 chances to get the split, if they succeed then they move onto the next, scoring more points for getting the pins down the first time, less points for knocking the pins down on the 2nd attempt and no points for hitting them on the third shot.

The game is over when the player misses a split.

This is an excellent game for practising your knock-down and deflective skills - it's also great fun. The top scores can be saved to your data disk if you wish.

Good shots will be rewarded with large cheers and action replays!

5.d CREATE PLAYER

Options

- i Create Player

Further Options

- i Enter Name
- ii Select Male/Female
- iii Select Bowling Hand (Left/Right)
- iv Select Default Bowling Ball Weight (see Sect.7)
- v Select Player's shirt colour
- vi Exit To Menu
- vii Save Player Details

5.e VIEW STATISTICS & PLAYER AVERAGES

Allows you to view the player statistics. Load a player from the ones saved previously... Allows you to see the following information...

Name of bowler	
Games Played	Games Won
Games Drawn	Games Lost
Matches Played	Matches Won
Matches Lost	
Highest Score	Lowest Score
Average Score	# Strikes
# Spares	# Completed Splits
Most Number of Strikes in one Game	
Most Number of Consecutive Strikes in one Game	
Overall Rank depending on average score.	

The Games/Match won/lost/drawn information is only updated if a game is competitive (ie. not a 1 player game!).

5.f PRACTICE

Allows you to practice bowling with different styles/balls. But doesn't allow specific practice of splits (see Section 5.c). No scores or stats are kept.

5.g COMPUTER DEMO MODE

Watch the computer demonstrate how it should - or maybe should not, be done!

6 Handicaps

As in the real game, you can add a handicap to players to even up the competition.

If, after checking the stats, you would like to even up the chances of competing against a semi-pro player, you can handicap their (or your own score) by giving a score which will be deducted against their final total.

7 Ball Weights & Speeds - their implications

You can select from the following balls...

WEIGHT	COLOUR	REMARKS		
8 lb	Orange	Easily Deflected	HighSpeed	Max Curve
10 lb	Green	Medium Deflection	Above Av. Speed	High Curve
12 lb	Blue	Med-Low Deflection	Av. Speed	Above Av. Curve
14 lb	Purple	Low Deflection	Av. Speed	Av-Low Curve
16 lb	Grey	V.Low Deflection	Av. Speed	Low Curve

8 Controls

8.a Amiga Controls

Use a joystick attached to port 2 (usual Joystick port). The mouse is not needed for Kingpin control.

Lining up your shot...

Move the joystick left and right to move your player across the lane, noting where the ball is held in the hand - the bowler will aim this towards the pointer which appears later (discussed shortly).

To control your strength of shot...

The power bar can be moved up & down using the joystick. The more power that you put into a shot, the more dangerous an error can be. Be careful!

To change the ball weight you are using...

Move the joystick down to select low power and hold it down, the balls will then cycle through the available weights. When done, re-select your power. To select all of the above, indicating you are happy and ready to bowl, press the joystick button. When this is done, a small arrow will move across the lane in front of the bowler, indicating the direction you wish to bowl...

At this point, you may either re-adjust your power or position or bowl.

To bowl, press your button again... Your bowler will then spring into life.

As the ball is bowled, you may add "after-touch" to add curve to the ball's path... Be careful of adding too much curve or you'll suffer the embarrassment of a "gutter ball!"

No indication of the amount of curve you add is ever given - you must "feel" the amount. This takes practice and careful consideration of the lane conditions.

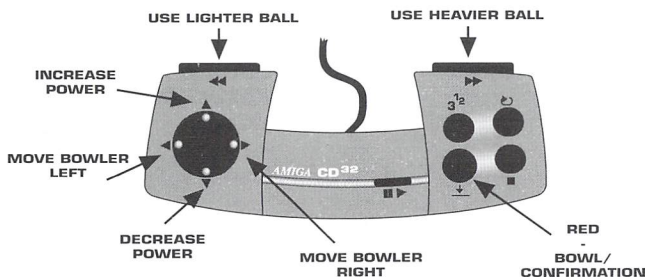
After the curve has been added and the ball is on its way, you can only watch and hope that you'll hit the pocket and experience the euphoria of a match-winning strike!

Additional Controls

Space Bar	View Score-card
ESC	Exit Game (With Confirmation)
F1-F5	Select Ball Weight (8lb -16 lb)
P	Pause Game

8.b CD32 Controls

As for above, with the pad having the following effect;



8.c PC Controls

The PC version can be controlled with a joystick, which then works exactly the same as how the Amiga version operates. It can also be controlled with the cursor keys and ENTER which simulate the joystick movements, with the ENTER button replacing the fire button.

Any PC Joystick must be configured accordingly.

The same additional keys as in the Amiga version can be used on the PC.

Any amendments or additions to Kingpin PC will be included in the documentation in the HD Install or on CD.

9

Displays

Kingpin offers a number of different displays during the game...

MAIN GAME SCREEN

This displays a view above and behind the current bowler, with a depiction of any remaining pins. You can judge your aim and positioning from here. On the right side of the screen you can see the current scores, the ball weight, the bowler in play and the amount of power to be applied to the shot.



ZOOM VIEW

In this view, you watch as the ball rolls towards the pins and view all the Pin-action! As in real life, a small red cross indicates a Strike success! Notice that pins actually wobble and reel and might still stand - this makes for much excitement and underlines just how realistic this game is!

SCORE-CARD

Kingpin uses an authentic scoring system during all games...

All throws are marked, Difficult Splits are marked in RED, Strikes are marked with a RED (X). Splits are marked with a slash sign (/). The total scores including all handicaps are also displayed. Notice that the scores for both Strikes and Spares are not completed until they are possible to calculate, given that a Strike is scored 10 points + the next two throws.

AIM HELP SCREEN

This displays any pins remaining and suggests where you should try and aim for in the shape of a small arrow.

STRIKE/SPARE INDICATOR

In the event of a strike being achieved, this will be indicated, along with the appropriate phrase ("Double", "Turkey" etc). In the event of a Spare, this is also indicated, along with any nickname the spare has in pro-bowling circles.

10

Interesting notes

We have tried very hard to simulate the real thing with KINGPIN and we hope you agree with us that it's incredibly close!

Kingpin takes into account a lot of things invisible to the user, such as the lanes sometimes playing differently (which you have to try and adjust to) and wax wearing off the lane during a game and offering slightly different results!

The pins themselves were ray-traced and rendered on a Pentium PC, in nearly 400 positions, so we could accurately display the action found on real alleys. The pins were modelled by Barry on Imagine, on his Amiga A4000, but then converted into 3D Studio files for rendering.

The audio is all real digitised sound-fx from a bowling alley.

And hey! No need for those embarrassing striped shoes either!

11

King Pin Credits

Amiga Coding	Pieter "Phileas" Opdam
Graphics	Barry "Curls" Armstrong
Sound & Music	Allister "Fluff Bundle" Brimble
Speech	Lynette "Breed" Reade
Playtesting	Andy, Alan, Craig, Paul, Marcus, Mick, Paul, Martyn, Kenny & John.
Producer	Martyn "Chicken Suprise" Brown
PR	Alan "Chunky" Bunker
Packaging	Paul Sharp
Illustration	Steinar Lund

Many thanks to:

Mat & Stefan for maths brain-storming

Dan for help with the 3D Studio Rendered Pins (All 400 or so!)

Mick & Paul for such efficient error spotting & enthusiasm

Marcus for saying "this is cool, let me play it" (constantly)

Pieter for pulling it out of the bag and making a fantastic job of it

"Superbowl 2000" (Doncaster Rd, Wakefield) for help, info and a duff lane 7

"Leeds Bowl" (Merrion Centre, Leeds) for help & advice

Absolutely no thanks at all to Adam Polanski

- who nearly made none of this matter at all.

DISCLAIMER

Kingpin is subject to the art of development. Where possible the game will mirror the instructions as laid out. However, the product design may be subject to slight revision, modification or alteration - in which case please read the documents (should there be any) which may accompany your version.

KINGPIN

Lust auf Ihre eigene professionelle bowling Liga im gemütlichen eigenen Haus?

Stellen Sie sich vor, daß Sie und bis maximal fünf weitere Spieler (von denen jeder über den Computer gesteuert werden kann) gegeneinander einen aufregenden 10 Pin Bowling Wettkampf austragen...

Dies sich vorstellen müssen ist vorbei, es gibt KINGPIN - mit der ganzen Anspannung und Durchhängern auf der Bowlingbahn der Spitzenklasse!

Superbe Grafik, unglaublich echt wirkender Sound und verblüffend realistische Animation mit Pins die vom Computer modelliert wurden - KINGPIN ist einfach unschlagbar!

10 Pin Bowling - Übersicht

Das Ziel des Spiels ist einfach... Mit zwei Würfeln müssen Sie so viele Pins mit der Kugel, die Sie Bowlingbahn entlang rollen müssen, wie möglich umwerfen.

Diese beiden Würfe werden "Frame" genannt und ein Spiel besteht aus zehn Frames. Gewinner des Spiels ist, wer im Verlauf der 10 Frames die meisten Pins umwirft. Wenn Sie mit dem ersten Wurf alle Pins umwerfen, haben Sie einen STRIKE geworfen. Hierfür gibt es Bonuspunkte, was gleich näher erklärt wird.

Wenn Sie einen STRIKE geworfen haben, haben Sie keinen zweiten Wurf. Der Frame ist damit beendet. Wenn Sie mit Ihrem zweiten Wurf die restlichen Pins abräumen, haben Sie einen SPARE geworfen, wofür es ebenfalls Bonuspunkte gibt. Für jeden Pin, den Sie umwerfen, erzielen Sie einen Punkt. Werfen Sie einen STRIKE, so erhalten Sie 10 Punkte für alle umgeworfenen Pins plus die Anzahl der Pins, die Sie mit den nächsten beiden Würfeln abräumen. Werfen Sie einen SPARE, so erzielen Sie 10 Punkte (für alle 10 Pins) plus die Anzahl der Pins, die Sie mit dem nächsten Wurf abräumen.

Maximal erzielen Sie mit einem SPARE 20 Punkte, wenn Sie danach einen STRIKE werfen. Mit einem STRIKE als ersten Wurf erzielen Sie maximal 30 Punkte, wenn Sie mit den beiden nächsten Würfeln jeweils auch einen STRIKE werfen!

Machen Sie sich keinen Sorgen, wenn das alles etwas verwirrend klingt, wie auf einer echten Bowlingbahn, KINGPIN macht die Punktwertung automatisch per Computer, so daß Sie sich auf Ihre Wurftechnik konzentrieren können. Das Spiel läuft so lange, bis alle Teilnehmer 10 Frames vollendet haben. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.

Die maximal erzielbare Punktzahl ist 300 (jeder Wurf ein STRIKE!) und ein gutes Ergebnis liegt bei Wertungen von über 200 Punkten. Jedenfalls, 10 Pin Bowling heißt Spiel und Spaß - versammeln Sie also einige Freunde, holen Sie was zum Knabbern, stellen Sie Ihr Lieblingstrio zusammen amüsieren Sie sich in einem fröhlichen Wettkampf!

1

KINGPIN laden.

1.a. AMIGA (A500, A500+, A600, A1200, A2000, A4000)

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer ein. Das Programm erkennt automatisch den entsprechenden Chipsatz in Ihrem Computer und verwendet diesen dann auch.

Für Benutzer eines AGA Systems bedeutet dies, daß das Spiel mit erhöhter Geschwindigkeit, besserer Grafik und Sound-fx läuft. Achten Sie immer darauf, daß Ihre Programmdiskette schreibgeschützt ist. Einzelheiten zur Erstellung einer Datendiskette erfahren Sie im Abschnitt 3, "Erstellung einer DATENDISKETTE".

1.a.i Installation auf der Festplatte.

Um KINGPIN auf der Festplatte zu installieren, benötigen Sie mindestens 1 meg Arbeitsspeicher und ein zusätzliches meg Speicher oder schnelles RAM.

Um das Spiel auf der Festplatte zu installieren, starten Sie das Spiel, halten die linke Maustaste gedrückt und befolgen dann die Anweisungen, die Sie erhalten.

1.b CD32 & AGA Amigas mit CD ROM Laufwerken anderer Hersteller

Laden und spielen: Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein, schließen Sie das Laufwerk und führen Sie ein Reset des Computers durch.

KINGPIN startet dann automatisch. Die CD32 Version bietet die verbesserte AGA Qualität zuzüglich einiger raffinierten Soundeffekte.

Benutzer von CD ROM Laufwerken anderer Hersteller beachten bitte die Anweisungen für das Laden von CD32 Spielen.

1.b.i Hinweis für Benutzer von CD32 mit Erweiterungssystemen

Anweisungen für CD ROMs und Erweiterungssystemen anderer Hersteller, wie zum Beispiel SX-1 etc, sind der Spielanweisung für die CD32 Version des Spiels zu entnehmen. Lesen Sie diese bitte durch.

1.c IBM PC & Kompatible (Installation & Laden des Spiels)

Installieren Sie zunächst das Spiel auf der Festplatte. Dies führen Sie durch Eingabe des folgenden Befehls aus, nachdem die Eingabeaufforderung auf dem Bildschirm angezeigt wird: A:INSTALL (wobei A: das Laufwerk ist, von dem aus das Spiel installiert werden soll).

Die weitere Installation erfolgt automatisch, wenngleich Sie individuell festlegen können wohin das Spiel installiert werden soll.

Sie benötigen etwa 1Megabyte Speicherplatz auf der Festplatte. Die neuesten Information zu KINGPIN PC lesen Sie in der Datei README.DOC nach, die im Installationsprogramm enthalten ist.

Um das Spiel zu starten, rufen Sie zunächst das Unterverzeichnis auf, in welches das Spiel installiert worden ist (CD Name Unterverzeichnis, ENTER-Taste).

Tippen Sie nun KINGPIN ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Hinweis: PC Benutzer müssen keine Datendiskette erstellen, da alle Daten im Unterverzeichnis des Spiels abgespeichert werden.

1.d KINGPIN... PC CD ROM laden

Um KINGPIN vom CD-ROM Laufwerk zu starten, rufen Sie zunächst das Laufwerk auf (üblicherweise Laufwerk D:), dann tippen Sie KINGPIN ein und betätigen die ENTER-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen. Die können die Pfadangabe für das Speichern der Spieldaten editieren, Standardeinstellung ist C:\KINGPIN.

2 Eingabe des Schutzcode

Bevor Sie KINGPIN spielen können, werden Sie aufgefordert den Schutzcode einzugeben, den Sie den Handreichungen entnehmen, die mit dem Spiel ausgeliefert werden. Sie haben drei Versuchen, den Code einzugeben. Nach dem dritten fehlerhaften Versuch startet das Spiel erneut für den nächsten Versuch.

3 Hinweis für CD ROM Versionen

Üblicherweise gibt es bei CD ROM Spielen keine Schutzcodes und eine Eingabe ist daher nicht erforderlich. Um diese Spielversionen zu starten ist jedoch die CD erforderlich!

4 Erstellung einer DATENDISKETTE (nur für Benutzer von Amigasystemen)

Für das Speichern von Spieldaten und abgespeicherten Spielen ist eine leere Diskette erforderlich. KINGPIN kann Ihre Wertungen nur speichern und anzeigen, NUR wenn Sie diese auf die DATENDISKETTE speichern und später von dieser aufrufen (Siehe den Abschnitt über LOAD CHARACTER this section is missing!).

Lesen Sie in Ihrem Computerhanbuch die entsprechenden Hinweise über die Erstellung von Datendisketten nach und halten Sie eine solche bereit, wenn Sie mit dem Spiel beginnen. Wir empfehlen, diese Datendiskette ebenfalls in regelmäßigen Zeitabständen zu sichern und eine zweite Kopie zu erstellen, für den Fall, daß Sie die Datendiskette verlegen, oder diese beschädigt wird. Diese Diskette muß nicht gesondert bezeichnet werden und ihre Schreibschutzmarke muß auf AUS gestellt werden.

SPEICHERN SIE KEINE SPIELDATEN AUF DIE ORIGINALDISKETTE. LASSEN SIE IMMER DEN SCHREIBSCHUTZ AUF „EIN“ EINGESTELLT !

Hinweis für Festplattenbenutzer:

Spieldaten, gesicherte Spiele und Wertungen/Statistiken werden automatisch auf der Festplatte gespeichert.

5 Hauptmenü - Spiel auswählen

5.a QUICKSTART SERIE

Mit dieser Option können Sie schnell mit dem Spiel beginnen, ohne zuvor erstellte Spieler laden zu müssen. Diese Option ermöglicht das Spiel von Einzelserien (siehe folgender Abschnitt) und es werden keine Statistiken geführt.

5.b SPIEL BEGINNEN

1 EINZELSERIEN

Dies ist die Einstellung für Standardbowling. Jeder Spieler spielt für sich und der Wettkampf wird für den Verlauf der zuvor eingestellten Anzahl der Spielrunden gewertet. Je Spielrunde werden 10 FRAMES ausgeführt. Die gewünschte Anzahl der Spielrunden (1, 2 oder 3) können Sie zuvor eingeben. Nachdem Sie diese Einstellung vorgenommen haben, schalten Sie auf das Menü für die Spielerwahl weiter.

Wenn Sie ein Handicap für Spieler eintragen möchten, können Sie dies ebenfalls durchführen. (Siehe Abschnitt 6).

Sie können auch die Option MATCHPLAY wählen, wobei der Gewinner eine festgelegte Anzahl Spiele gewinnen muß, um als Sieger hervorzugehen, und nicht über die höchste Punktzahl gewinnt. Wenn Sie MATCHPLAY über 3 Spielrunden spielen und ein Spieler gewinnt die ersten zwei Spiele, so wäre damit diese Runde beendet - andernfalls ist das Spiel erst beendet, wenn der letzte Wurf ausgeführt worden ist und die Gesamtwertung durchgeführt worden ist.

Keine Bange, wenn Sie alleine spielen! Sie können gegen jeden beliebigen Computerspieler antreten (maximal 5 gleichzeitig, wenn Sie möchten), den Sie auf eine von 9 verschiedenen Spielstärken einstellen können.

2 PAARSERIEN

In dieser Spieloption spielen Sie zusammen mit einem Freund gegen ein anderes Spielerpaar (oder zwei Spielerpaare, wenn Sie möchten). Die Gesamtpunktzahl des Spielerpaars entscheidet über den Spielgewinn. Sie können die Anzahl der Spiele wählen, ein Handicap für Spieler festlegen oder die Option MATCHPLAY wählen.

3 TRIOSERIEN

In dieser Spieloption treten zwei Mannschaften aus drei Spielern gegen einander über eine zuvor eingestellte Anzahl von Spielrunden an. Handicap und MATCHPLAY sind ebenfalls optional.

5.c SPARES OPTION (Einzelspieler)

Dies ist ein Arcade-Wettkampfmodus, in dem Spieler versuchen, eine hohe Punktzahl zu erzielen, indem sie "SPLITS" mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad des "Bildes" (Aufstellung der Pins) abräumen.

Spieler haben 3 Würfe den Split abzuräumen. Gelingt es ihnen, den Split mit dem ersten Wurf abzuräumen, wird ihnen die nächste Aufstellung vorgelegt und sie erhalten mehr Punkte, als wenn dies erst mit dem zweiten Wurf gelingt. Räumen sie die Pins erst nach dem 3. Wurf ab, erhalten sie keine Punkte.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler einen Split nicht abräumt.

Diese Spielvariante ist hervorragend geeignet, Abräumtechniken und Kugeleffekt (der Kugel beim Abwurf einen Drall geben, damit sie eine bestimmte Bahn nimmt) zu üben. Zudem bereitet sie viel Spaß. Wenn Sie möchten, können Sie die besten Punktwertungen auf die Datendiskette abspeichern. Bei gute Würfeln gibt es Beifall und der Wurf wird als Wiederholung abgespielt!

5.d SPIELER ERSTELLEN

Optionen

1 Spieler erstellen

Weiter Optionen

- i Namen eingeben
- ii Geschlecht des Spielers wählen - männlich/weiblich
- iii Wurfhand wählen (links/rechts)
- iv Kugelgewicht wählen (siehe Abschnitt 7)
- v Trikotfarbe wählen
- vi Zurück ins Menü
- vii Spielerdaten speichern

5.e STATISTIKEN & DURCHSCHNITTPUNKTE DES SPIELERS ANSEHEN

Mit dieser Option können Sie sich die statistischen Werte eines Spielers ansehen. Laden Sie die Daten eines Spielers aus der Liste zuvor abgespeicherter Spieler - es werden die folgenden Informationen angezeigt:

Name	
Spiele	Gewonnene Spiele
Geloste Spiele	Verlorene Spiele
Gespielte Wettkämpfe	Gewonnene Wettkämpfe
Verlorene Wettkämpfe	
Höchste Punktzahl	Niedrigste Punktzahl
Durchschnittliche Punktzahl	Anzahl der Strikes
Anzahl Splits	Anzahl abgeräumter Splits

Höchste Anzahl Strikes in einem Spiel
Höchste Anzahl Strikes nacheinander in einem Spiel
Rangposition bezogen auf die durchschnittliche Punktzahl.

Die Information über gewonnenen/verlorene/geloste Spiele/Wettkämpfe wird nur für Wettkampfs Spiele erfaßt (d.h. nicht für Einzelspiele!).

5.f TRAINING

Diese Option ermöglicht das Training verschiedener Wurftechniken mit unterschiedlichen Kugeln. Das Abräumen verschiedener Splits kann mit dieser Option nicht trainiert werden (siehe Abschnitt 5.c). Punktwertungen und Statistiken werden in dieser Option nicht geführt.

5.g COMPUTER DEMO MODUS

Diese Modus zeigt Ihnen, wie Sie am besten werfen sollten - oder vielleicht auch nicht werfen sollten!

6 Handicaps

Wie im wirklichen Bowling auch, können Sie einem Spieler ein Handicap zuordnen, um für einen ausgeglicheneren Wettkampf zu sorgen.

Wenn Sie nach Durchsicht der Statistiken die Gewinnmöglichkeiten gegen einen semi-professionellen Spieler ausgleichen wollen, können Sie eine Handicappunktzahl festlegen (auch für sich selbst), die dann von der erzielten Gesamtpunktzahl abgezogen wird

7 Kugelgewichte und - geschwindigkeiten - ihre Auswirkungen

Sie können folgende Kugeln wählen:

GEWICHT	FARBE	ANMERKUNGEN
8 lb	Orange	leicht ablenkbar hohe Geschwindigkeit maximaler Bogenwurf
10 lb	Grün	mittlere Ablenkung überdurchschnittliche Geschwindigkeit großer Bogenwurf

12 lb	Blau	mittlere-geringe Ablenkung durchschnittliche Geschwindigkeit überdurchschnittlicher Bogenwurf
14 lb	Rot	geringe Ablenkung durchschnittliche Geschwindigkeit durchschnittlicher - kleiner Bogenwurf
16 lb	Grau	sehr geringe Ablenkung durchschnittliche Geschwindigkeit kleiner Bogenwurf

8 Steuerung

8.a AMIGA Steuerung

Benutzen Sie einen Joystick, der am Port 2 angeschlossen ist (der übliche Anschlußport). Die Maus wird für die Steuerung von KINGPIN nicht benötigt.

Ausrichten Ihres Wurfs...

Durch bewegen des Joysticks nach links und rechts bewegen Sie Ihren Spieler nach links/rechts quer zur Bowlingbahn. Darauf achtend welche Hand die Wurfhand ist, zielt der Werfer auf den Pfeil, der dann auf dem Bildschirm erscheint (Erläuterung folgt gleich).

Wurfstärke...

Der Wurfstärke - Balken wird durch bewegen des Joysticks nach oben/unten verändert. Je stärker Sie werfen, desto stärker kann sich ein Wurf Fehler auswirken. Seien Sie daher vorsichtig !

Gewicht der Kugel verändern...

Bewegen Sie den Joystick nach unten und halten Sie ihn so fest. Nun werden die verfügbaren Kugelgewichte angezeigt. Wird das von Ihnen gewünschte Kugelgewicht angezeigt, lassen Sie den Joystick los und wählen dann Ihre Wurfstärke.

Wenn Sie Ihre Wahl der obigen Punkte getroffen haben, drücken Sie die Joysticktaste. Sie sind jetzt für den Wurf bereit. Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, erscheint ein kleiner Pfeil, der sich quer zur Bahn vor dem Werfer bewegt. Dieser zeigt die Wurfrichtung an. Jetzt haben Sie nochmals die Möglichkeit, Wurfstärke, Kugelgewicht oder Ausrichtung zu verändern. Um den Wurf auszuführen, drücken Sie die Joysticktaste erneut. Der Spieler führt nun den Wurf aus. Im Wurf haben Sie nun noch die Möglichkeit, der Kugel einen Effet zu geben, um einen Bogenwurf zu erzielen. Seien Sie hierbei vorsichtig, sonst werfen Sie Bande !!

Die Effetstärke wird nicht angezeigt - Sie müssen sie erfüllen. Dies erfordert Übung und sorgfältiges abwägen des Zustandes der Bahn.

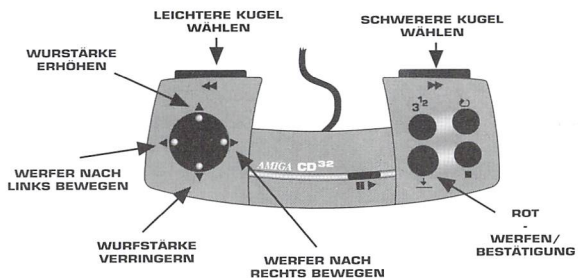
Nachdem Sie der Kugel den Effet gegeben haben, nimmt sie ihre Bahn. Sie können ihr nachschauen und hoffen, daß Sie die Pins treffen und vielleicht einen STRIKE werfen, der das Spiel entscheidet!

Zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten:

Leertaste	Punktekarte ansehen
ESC	Spiel beenden (mit Bestätigung)
F1-F5	Kugelgewicht wählen (8lb -16 lb)
P	Spielunterbrechung (Pause)

8.b CD32 Steuerung

Wie für die obigen Steuerungen haben die Pad-Tasten folgende Auswirkungen:



8.c PC Steuerung

Die PC Version kann über Joystick gesteuert werden. Die Funktionen sind dann mit denen für die Amiga-Version identisch. Die Steuerung kann auch über die Tastatur erfolgen - Cursortasten, wobei die ENTER-Taste als Feuertaste des Joysticks fungiert.

Jeder PC Joystick muß entsprechend konfiguriert werden.

Die zusätzlichen PC Steuerungsmöglichkeiten sind analog zu denen der Amiga-Version. Hinweise zu Änderungen oder Ergänzungen der PC-Version entnehmen Sie der Dokumentation zur Installation auf Festplatte oder auf der CD.

9 Bildschirmdarstellungen

Im Verlauf des Spiels von KINGPIN werden verschiedene Bildschirmdarstellungen angezeigt...

HAUPTBILDSCHIRM DES SPIELS

Es wird die Sicht von hinten und oben des gerade aktiven Werfers dargestellt. Die noch verbliebenen Pins werden ebenfalls dargestellt. Sie können Ihre Position und Ausrichtung Ihres Wurfes in dieser Bildschirmdarstellung beurteilen. Rechts auf dem Bildschirm sehen Sie die aktuelle Punktwertung, das Kugelgewicht, den aktiven Werfer und die Wurfstärke, mit der die Kugel geworfen wird.

ZOOM

In dieser Bildschirmdarstellung sehen Sie wie die Kugel auf die Pins zurollt und Sie sehen die Bewegung der Pins! Wie in der Realität auch leuchtet ein kleines rotes Kreuz auf, wenn Sie einen STRIKE geworfen haben! Beachten Sie, daß die Pins wackeln und sich drehen und dennoch möglicherweise nicht umfallen - dies sorgt in starkem Maße für Spannung und verdeutlicht, wie realistisch dieses Spiel ist!

WERTUNGSKARTE

KINGPIN wertet alle Spiele entsprechend eines realen Wertungssystem...

Alle Würfe werden angezeigt. Schwierige Splits werden rot markiert, Strikes werden mit einem roten (X) gekennzeichnet, Splits werden mit einem Schrägstrich angezeigt (/). Die Gesamtpunkte einschließlich aller Handicaps werden ebenfalls angezeigt. Beachten Sie, daß die Wertungen sowohl für Strikes als auch für Spares nicht eher angezeigt werden bis sie berechnet werden können, nach der Maßgabe, daß ein STRIKE mit 10 Punkten + den Punkten der nächsten beiden Würfe bewertet wird.

HILFSBILDSCHIRM FÜR DIE AUSRICHTUNG DES WURFS

Auf dieser Bildschirmanzeige werden die verbleibenden Pins dargestellt und Sie bekommen einen Vorschlag für die Ausrichtung des Wurfs angezeigt. Dies geschieht in Form eines kleinen Pfeils.

STRIKE/SPARE ANZEIGE

Wird ein STRIKE geworfen, so wird dies angezeigt. Zugleich erscheint der entsprechende Begriff (z.B. "Double", "Turkey" etc). Wird eine Spare geworfen, so wird dies ebenfalls angezeigt. Zugleich erscheint der entsprechende Spitzname aus dem professionellen Bowling auf dem Bildschirm.

10

Anmerkungen

Wir haben uns bemüht KINGPIN so realistisch wie möglich zu gestalten und hoffen, daß Sie uns zustimmen, wenn wir sagen, daß wir dicht an die Wirklichkeit herangekommen sind!

KINGPIN berücksichtigt viele unsichtbaren Dinge im Bowling, wie beispielsweise die Tatsache, daß Bowlingbahnen manchmal unterschiedliche Beispielbarkeiten aufweisen, worauf Sie sich einstellen müssen. Da das Wachs auf den Bahnen im Verlauf eines Spiels abgetragen wird, verändern sich auch die Ergebnisse der einzelnen Würfe!

Die Pins wurden nach der Lichtstrahl-Nachforschungsmethode auf einem Pentium PC in nahezu 400 Positionen erstellt, so daß wir eine der Realität entsprechende Darstellung erzielen konnten. Barry hat die Pins in Imagine auf seinem Amiga A400 modelliert, aber sie dann in 3D Studio Dateien für die Umsetzung konvertiert. Die Geräusche sind echte digitalisierte Sound-fx Aufzeichnungen von einer Bowlingbahn. Ach so - Verwendung für die verrückten gestreiften Schuhe haben Sie wohl nicht, oder!

11

KINGPIN Mitarbeiter

AMIGA Programmierung	Pieter "Phileas" Opdam
Grafiken	Barry "Curls" Armstrong
Sound & Musik	Allister "Fluff Bundle" Brimble
Sprache	Lynette "Breed" Reade
Tests	Andy, Alan, Craig, Paul, Marcus, Mick, Paul, Martyn, Kenny & John.
Produzent	Martyn "Chicken Suprise" Brown

Mat & Stefan für mathematisches Brainstorming

Dan für seine Unterstützung bei der Umsetzung der Pins in 3D Studiodateien (Alle 400 etwa!)

Mick & Paul für ihre gründliche Fehlersuche & ihre Begeisterung

Marcus dafür, daß er immer wieder sagte "das ist cool, laß mich spielen"

Pieter dafür, daß er es aus dem Sack holte und seine phantastische Arbeit

"Superbowl 2000" (Doncaster Rd, Wakefield) für die gewährte Hilfe, Informationen und Duff Lane 7

"Leeds Bowl" (Merrion Centre, Leeds) für Hilfe und Beratung

Keinerlei Dank an Adam Polanski - dem das alles nichts ausmachte.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

KINGPIN wird kontinuierlich verbessert. Das Spiel wird den vorliegenden weitgehend entsprechen, kann jedoch Änderungen unterworfen werden - lesen Sie daher die Dokumentationen, die Ihrer Spielversion beigelegt sind, bitte genau durch, so sie vorhanden.

KINGPIN

Que diriez-vous de participer à un championnat de bowling professionnel sans sortir de chez vous ?

Imaginez-vous, affronté à un maximum de 5 joueurs (pouvant tous être contrôlés par l'ordinateur) dans le cadre d'un tournoi de bowling exaltant... Le règne de l'imagination est terminé. Voici KINGPIN - apportant avec lui toutes les joies et les rebondissements du bowling de grande qualité!

Des graphismes superbes, des sons fx incroyables et une animation d'un réalisme époustouflant mettant en scène des quilles modélisées sur ordinateur - KINGPIN est tout bonnement imbattable!

Le bowling - Aperçu du jeu.

Le but du jeu est simple comme bonjour... Vous avez deux essais pour tenter de renverser autant de quilles que possible en lançant votre boule sur la piste de bowling. Ces deux tirs sont appelés un "Frame" et une partie en comporte dix. Le gagnant est le joueur qui réussit à renverser le plus grand nombre de quilles en 10 frames.

Si vous renversez toutes les quilles au premier tir, vous avez réussi un STRIKE, ce qui vous donne un bonus, que nous expliquerons en détail ci-après. Si vous avez réussi un Strike, vous n'avez pas de deuxième boule et ce frame est donc terminé pour vous.

Si vous renversez toutes les quilles au second tir, vous avez réussi ce qu'on appelle un SPARE, ce qui vous donne également un bonus. Vous marquez 1 point pour chaque quille renversée. Si vous réussissez un STRIKE, vous marquez 10 points pour toutes les quilles renversées plus le total de quilles vous renverserez sur les DEUX tirs suivants.

Si vous réussissez un SPARE, vous marquez 10 points (pour les 10 quilles) plus le total de quilles renversées au prochain tir. En faisant suivre un Spare d'un Strike, vous marquez un maximum de 20 points; de même, vous obtiendrez un maximum de 30 points pour un Strike si vous le faites suivre de deux autres Strike!

Ne vous inquiétez pas si vous avez du mal à suivre, car comme sur une vraie piste de bowling, King Pin totalise automatiquement les scores pour vous permettre de concentrer vos efforts sur la technique.

La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré 10 frames et le gagnant est celui qui remporte le plus de points.

Le score maximum possible est de 300 (que des Strikes!); plus de 200 et votre score est excellent.

De toute façon, l'important au bowling c'est de participer et de s'amuser - alors appelez quelques copains, faites sauter du pop corn, empoignez votre canette préférée et jetez-vous sérieusement dans la compétition !

1 Chargement de KING PIN...

1.a AMIGA (A500, A500+, A600, A1200, A2000, A4000)

Introduisez la disquette et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme détectera automatiquement le jeu de puces présent dans votre ordinateur.

Pour les utilisateurs AGA, ceci signifie que le jeu fonctionnera plus vite, avec des graphismes améliorés et une meilleur son fx. Veillez à protéger votre disquette programme en écriture - pour de plus amples détails concernant la création d'une disquette DATA, consultez la section 3, "Préparation d'une disquette DATA".

1.a.i Installation sur disque dur...

Pour installer King Pin sur le disque dur, vous devez disposer d'au moins 1Mo de mémoire vive sur puce ou de mémoire vive rapide.

Pour installer le jeu sur le disque dur, initialisez le jeu et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris pour obtenir les instructions.

1.b Amiga CD32 & AGA équipés de lecteurs de CD ROM d'autres marques

Pour charger le jeu et jouer, introduisez le CD, fermez le couvercle et ré-initialisez l'ordinateur. King Pin sera chargé automatiquement et vous pourrez commencer à jouer. La version CD32 offre les mêmes améliorations que la version AGA, plus une sélection d'atmosphères sonores fantastiques. Pour les utilisateurs de lecteurs de CD ROM d'autres marques, suivez les instructions concernant l'initialisation des jeux CD32.

1.b.i. Note à l'intention des utilisateurs CD32 munis de systèmes d'extension

Les instructions concernant les CD ROM et extensions tierces, tel que le SX-1 etc se trouvent sur la version CD32 du jeu. Veillez à les parcourir.

1.c IBM PC & Compatibles (Installation & chargement)

Installez d'abord le jeu sur le disque dur en tapant la commande suivante à partir du message de DOS; A:INSTALL (A: représentant le lecteur de disquette à partir duquel vous installez le jeu)

Le reste de l'installation est automatique, mais vous pourrez choisir l'unité sur laquelle installer le programme. Vous devrez disposer d'environ 1 mégaoctet d'espace disponible sur le disque dur. Pour obtenir les informations les plus récentes concernant King Pin PC, consultez le fichier README.DOC se trouvant sur le programme d'installation.

Pour jouer, placez-vous dans le répertoire contenant le jeu à l'aide de la commande CD et tapez KINGPIN puis appuyez sur Retour. Note: les utilisateurs de PC n'ont pas besoin de préparer une disquette DATA car toutes les informations sont contenues dans le répertoire de jeu.

1.d Chargement de KING PIN... CD ROM sur PC

Pour jouer KING PIN, placez-vous dans l'unité de CD-ROM contenant le CD (en général, D:) et entrez; KINGPIN & puis appuyez sur retour. Le jeu sera alors lancé et vous pourrez commencer à jouer. Vous pouvez modifier le chemin d'accès et l'emplacement où seront stockées les données de jeu, le répertoire par défaut étant C:\KINGPIN\.

2

Saisie du code d'accès

Avant de jouer à KING PIN, vous devrez entrer un code d'accès se trouvant dans le fascicule placé dans la boîte. Vous aurez droit à trois tentatives de saisie du code, puis en cas d'échec, le jeu se ré-initialisera et vous devrez essayer à nouveau.



3 Notes s'appliquant aux versions CD ROM

En raison de la nature des jeux CD ROM, ces versions ne contiennent pas de protection ni de code d'accès. Elles requièrent toutefois l'utilisation du CD!

4 Préparation d'un disque DATA (utilisateurs de disquettes Amiga seulement)

Vous devez disposer d'une disquette vierge destinée à la base de données du jeu et à la sauvegarde des jeux. KING PIN pourra mettre à jour les scores et afficher vos moyennes SEULEMENT si vous les avez sauvegardés préalablement sur la disquette DATA puis les rechargez par la suite (Cf. la section concernant le CARACTÈRE DE CHARGEMENT).

Consultez vos manuels pour formater la disquette et préparez celle-ci au moment de jouer. Il est aussi recommandé de faire régulièrement une copie de secours de cette disquette (ou de sauvegarder 2 copies) quand vous sauvegardez les données, juste en cas d'égarement ou d'endommagement accidentel de la disquette.

Vous n'avez pas besoin de donner un nom spécial à cette disquette. La languette de protection en écriture ne doit pas être engagée.

NE TENTEZ PAS DE SAUVEGARDER DES DONNEES SUR LA DISQUETTE D'ORIGINE. VEILLEZ A CE QU'ELLE SOIT EN PERMANENCE PROTEGEE EN ECRITURE!

Note à l'intention des utilisateurs de disque dur;

Les informations sur le jeu, les données, les jeux sauvegardés et les scores sont automatiquement sauvegardés sur le disque dur.

5 Menu principal - Sélection d'une partie

5.a QUICKSTART SERIES

Cette option vous permet d'accéder rapidement au jeu, sans avoir besoin de charger des joueurs créés à l'avance. Cette partie se joue en une fois (voir ci-dessous "Singles Series") et les scores ne sont pas enregistrés.

5.b START GAME (DEBUT DU JEU)

1 SINGLES SERIES (UN JOUEUR)

C'est une partie de bowling standard, chaque joueur jouant pour son propre compte et le match étant remporté sur un nombre de parties déterminé à l'avance. Chaque partie comporte 10 frames. Vous pouvez entrer le nombre de parties auxquelles vous souhaitez participer (1, 3 ou 5). Une fois votre sélection faite, vous passez au menu de sélection de joueur.

Vous pouvez également choisir de donner un handicap au joueur, si vous le souhaitez. (Cf. la section 6).

Vous pouvez aussi décider de jouer MATCHPLAY, c'est-à-dire que le gagnant doit remporter un nombre déterminé de parties pour gagner le match, au lieu de gagner seulement sur la base du score maximum. Si vous jouez matchplay sur 3 parties et qu'un joueur remporte les deux premières, le match est terminé - alors que si vous ne jouez pas matchplay, la partie ne se termine qu'au dernier tir, en totalisant les scores.

Ne vous inquiétez pas si vous êtes seul à jouer, car vous n'avez que l'embarras du choix ! Vous pouvez jouer contre un ou plusieurs des joueurs prédéfinis (même contre 5 joueurs en même temps, si cela vous convient), et leur choisir des niveaux de compétence parmi les 9 niveaux inclus.

2 PAIRS SERIES (PAIRES)

C'est une variante de la partie, vous permettant de faire équipe avec un copain, contre une autre paire de joueurs (ou deux paires si vous le souhaitez), en essayant de les battre sur le total de vos deux scores.

Vous pouvez choisir le nombre de parties à disputer, les handicaps et si oui ou non vous jouez MATCHPLAY.

3 TRIO SERIES (TRIO)

C'est une variante de la partie mettant en jeu deux équipes de trois qui s'affrontent sur un nombre déterminé de parties. En option, handicap et MATCHPLAY.

5.c SPARES CHALLENGE (Un seul joueur)

C'est un mode challenge de type arcade, dans lequel les joueurs tentent d'obtenir les plus hauts scores en renversant des "splits" d'une difficulté croissante. Les joueurs ont 3 essais pour faire un split, et en cas de succès ils passent au suivant, en marquant le plus de points si les quilles sont renversées au premier coup, moins de points au deuxième coup et pas de points du tout au troisième coup.

La partie se termine quand un joueur ne réussit pas un split.

Cette partie s'avère très utile pour vous entraîner et exercer votre doigté, tant pour abattre les quilles que pour tirer en faisant dévier la boule - l'amusement est garanti. Les scores les meilleurs peuvent être sauvegardés sur la disquette de données, si vous le souhaitez. Les meilleurs tirs seront récompensés par des applaudissements et la répétition de l'action!

5.d CREATE PLAYER (CREATION D'UN JOUEUR)

Options;

1 Création du joueur

Autres options;

i Entrer le nom

ii Sélectionner Homme/Femme

iii Sélectionner la main gauche/droite

iv Sélectionner le poids par défaut de la boule (cf. Sect.7)

v Sélectionner la couleur de la chemise du joueur

vi Quitter et revenir au menu

vii Sauvegarder les détails du joueur

5.e AFFICHER LES SCORES & LES MOYENNES DES JOUEURS

Vous permet d'afficher les scores des joueurs. Chargez un joueur parmi ceux qui ont été sauvegardés préalablement... Les informations suivantes sont disponibles...

Nom

Parties jouées

Parties gagnées



Parties ex æquo	Parties perdues
Matches joués	Matches gagnés
Matches perdus	
Meilleur score	Moins bon score
Score moyen	# Strikes
# Spares	# Splits réussis
Meilleur nombre de Strikes en 1 partie	
Meilleur nombre de Strikes consécutifs en 1 partie	
Place au classement selon le score moyen.	

Les informations sur les parties/matches gagnés/perdus/ex æquo ne sont mises à jour que s'il y a au moins deux joueurs dans la partie.

5.f PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Vous permet de vous entraîner au bowling en utilisant divers styles/boules. Vous ne pouvez cependant pas vous entraîner spécifiquement sur des splits (cf. la section 5.c). Les scores ne sont pas sauvegardés.

5.g COMPUTER DEMO MODE (DEMONSTRATION)

Regardez l'ordinateur faire une démonstration de ce qu'il faut faire - ou peut-être ne pas faire!

6 Handicaps

Comme dans une vraie partie, vous pouvez attribuer un handicap aux joueurs pour égaliser les chances au cours du match.

Si, après avoir vérifié les scores, vous souhaitez égaliser vos chances en face d'un joueur semi-professionnel, vous pouvez donner un handicap à son (ou à votre) score sous la forme d'un score à déduire du total final.

7 Poids & vitesse des boules - les répercussions sur le jeu

Vous pouvez choisir parmi les boules suivantes...

POIDS	COULEUR	REMARQUES
8 lb	Orange	facilement déviée vitesse maximum élevée courbe max
10 lb	Verte	déviations moyennes vitesse supérieure courbe importante
12 lb	Bleue	déviations moyennes-faibles vitesse moyenne courbe supérieure
14 lb	Violette	déviations faibles vitesse moyenne courbe moyenne-faible
16 lb	Grise	déviations très faibles vitesse moyenne courbe faible

8.a Commandes Amiga

Utilisez un manche fixé sur le port 2 (port normal du manche). La souris n'est pas nécessaire pour jouer à King Pin.

Aligner votre tir...

Déplacez le manche vers la gauche et la droite pour faire bouger le joueur sur la piste, en notant l'endroit où la boule est tenue dans la main - le joueur tire en visant le pointeur qui apparaît plus tard (mentionné plus loin).

Pour contrôler la force de votre tir...

La barre de puissance peut être augmentée et diminuée en utilisant le manche. Plus vous augmentez la puissance du tir, plus dangereuse sera une éventuelle erreur. Soyez vigilant !

Pour modifier le poids de la boule dont vous vous servez...

Déplacez le manche vers le bas pour sélectionner une faible puissance et maintenez-le dans cette position; la boule passera alors en revue tous les poids disponibles. Une fois le poids sélectionné, choisissez de nouveau la puissance requise.

Pour confirmer la sélection des paramètres ci-dessus et indiquer que vous êtes prêt à jouer, appuyez sur le bouton du manche. Quand vous l'avez fait, une petite flèche se déplacera en sur la piste devant le joueur, indiquant ainsi la direction dans laquelle vous souhaitez tirer... A ce stade, vous pouvez soit réajuster votre puissance ou position, soit tirer.

Pour tirer, appuyez à nouveau sur le bouton... Votre joueur se mettra alors en mouvement.

Pendant que la boule est sur la piste, vous avez la possibilité d'ajouter un "after-touch" (touche correctrice) pour augmenter la courbe de la trajectoire de la boule... Veillez à ne pas en ajouter trop, sinon vous devrez essayer les blagues inévitables de vos partenaires pour "boule dans le couloir" !! Aucune indication ne vous sera donnée sur la quantité de courbure que vous ajoutez - vous devez donc la "sentir" vous-même. Pour y arriver, vous devez vous entraîner et observer soigneusement les conditions présentes sur la piste. Cela s'apprend !

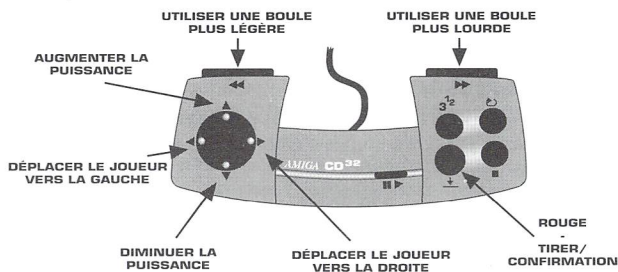
Après avoir ajouté de la courbure et une fois la boule lancée, il ne vous reste qu'à observer et espérer que vous toucherez le gros lot en abattant les 10 quilles et l'euphorie d'un strike qui vous fera remporter le match!

Commandes supplémentaires

Barre d'espace	Afficher la carte de scores
ESC	Quitter la partie (avec confirmation)
F1-F5	Sélectionner la catégorie de boule (8lb -16 lb)
P	Pause pendant la partie

8.b Commandes CD32

Identiques aux commandes ci-dessus, avec les effets suivants pour le pavé :



8.c Commandes PC

La version PC peut être commandée à l'aide d'un manche, qui fonctionne alors exactement comme dans la version Amiga. On peut également jouer en utilisant les touches fléchées du clavier et ENTREE, ce qui simule les mouvements du manche, le bouton ENTREE remplaçant alors le bouton Feu.

Tout manche installé sur un PC doit être configuré correctement.

Les mêmes touches supplémentaires que dans la version Amiga peuvent être utilisées sur le PC. Les corrections et additions à la version King Pin pour PC seront incorporées dans la documentation sur le disque dur d'installation ou sur le CD.

9

Affichages

Vous rencontrerez dans King Pin différents types d'affichages au cours d'une partie...

ECRAN DU JEU PRINCIPAL

Cet écran affiche un point de vue centré au-dessus et derrière le joueur actuel, avec une image des quilles restant debout. Vous pouvez y évaluer votre cible et vous mettre en position. Sur le côté droit de l'écran, vous avez l'affichage des scores actuels, du poids de la boule, du joueur en train de tirer et de la puissance à appliquer au tir.

ZOOM

Dans cet écran, vous observez la boule en train de rouler en direction des quilles: vous avez là toute l'action en direct! Comme dans une vraie partie, une petite croix rouge indique un Strike ! Notez que les quilles vacillent et titubent réellement, sans pourtant tomber - c'est ce qui rend le jeu d'autant plus intéressant et excitant. C'est pour vous dire que cette partie est tout à fait réaliste!

CARTE DE SCORES

King Pin utilise pour toutes les parties un système authentique de notation de scores...

Tous les tirs sont notés, les Splits difficiles sont marqués en ROUGE, les Strikes sont indiqués par un X ROUGE et les Splits par un symbole barre oblique (/). Le total des scores est également affiché, y compris les handicaps. Notez que les scores n'apparaissent pas pour les Strikes et Spires tant qu'ils n'ont pas été calculés, étant donné qu'un Strike remporte 10 points + le total des deux tirs suivants.

ECRAN D'AIDE POUR VISER

Cet écran affiche les quilles restant debout et suggère l'endroit que vous devriez viser par une petite flèche.

INDICATEUR STRIKE/SPARE

Dans l'éventualité d'un strike, celui-ci sera indiqué, accompagné de la mention appropriée ("Double", "Turkey" etc). En cas de Spare, celui-ci est également indiqué, accompagné de l'éventuel surnom que lui réservent les clubs de bowling professionnels.

10

Notes intéressantes

Pour réaliser KING PIN, nous avons fait porter tous nos efforts sur la simulation d'une vraie partie et nous sommes sûrs que vous en conviendrez avec nous: ce n'est pas mal réussi!

King Pin prend en compte un grand nombre de paramètres invisibles pour le joueur, comme la manière dont des pistes réagissent parfois différemment (ce à quoi vous devez essayer de vous adapter) et l'usure de la cire sur la piste au cours d'une partie, donnant ainsi des résultats légèrement différents!

Les quilles ont été elles-mêmes tracées par lancer de rayons et rendues sur un PC Pentium, dans presque 400 positions, de manière à pouvoir afficher précisément la même action que celle qu'on trouve sur les vraies pistes. Les quilles ont été modélées par Barry sur Imagine, sur son Amiga A4000, puis converties en fichiers 3D Studio pour le rendu.

Le son est le vrai son fx numérisé à partir d'une piste de bowling.
Et voilà! Nous ne sommes pas embarrassés non plus de ces atroces chaussures à rayure !

11

King Pin - Crédits

Codage Amiga	Pieter "Phileas" Opdam
Graphismes	Barry "Curls" Armstrong
Son & Musique	Allister "Fluff Bundle" Brimble
Voix	Lynette "Breed" Reade
Test du jeu	Andy, Alan, Craig, Paul, Marcus, Mick, Paul, Martyn, Kenny & John.
Producteur	Martyn "Chicken Surprise" Brown

Nos remerciements vont à:

Mat & Stefan pour leurs idées en maths

Dan pour son aide sur les quilles rendues en 3D Studio (environ 400!)

Mick & Paul pour leur efficacité dans la recherche d'erreurs et leur enthousiasme

Marcus parce qu'il n'a pas cessé de dire "c'est cool, laissez-moi jouer à ça"

Pieter parce qu'il en a hérité et qu'il a fait un travail superbe

"Superbowl 2000" (Doncaster Rd, Wakefield) pour leur aide, leur info et la piste 7 déglinguée

"Leeds Bowl" (Merrion Centre, Leeds) pour leur aide et leurs conseils

Pas de remerciements du tout à Adam Polanski - qui a failli ne pas prendre ceci au sérieux.

RESPONSABILITES

King Pin est sujet aux règles de l'art du développement. Dans la mesure du possible, la partie sera conforme aux instructions telles qu'elles sont rédigées. Le produit est toutefois susceptible d'être sujet à de légères révisions et modifications - dans un tel cas, veuillez consulter les documents (le cas échéant) qui pourront accompagner votre version du jeu.



KINGPIN

Ti piacerebbe ospitare un campionato di bowling restando comodamente a casa tua?

Prova ad immaginarti a confronto faccia a faccia con altri cinque giocatori (tutti controllabili dal computer) in un entusiasmante torneo di bowling a 10 birilli...

Non serve più fantasticare, è arrivato KINGPIN - una riproduzione perfetta dell'eccitante atmosfera delle migliori piste da bowling!

KINGPIN è semplicemente imbattibile grazie alla grafica eccezionale, gli incredibili effetti sonori e le animazioni tremendamente realistiche dei birilli!

10 Bowling - Introduzione.

Lo scopo del gioco è semplice... Hai due possibilità di lancio della boccia lungo la pista per riuscire ad abbattere più birilli possibili. Questi due lanci consecutivi sono detti "Frame" ed una partita consiste di dieci Frame. Vince chi riesce ad abbattere il maggior numero di birilli nel corso dei 10 frame.

Se riesci ad abbattere tutti i birilli con il primo colpo ottieni uno "STRIKE" e ti aggiudichi un bonus punti, come spiegato brevemente in seguito.

Se ottieni uno Strike perdi il diritto al secondo colpo del Frame e il Frame termina.

Se riesci a buttar giù tutti i birilli con il secondo colpo ottieni uno "SPARE" ed guadagni anche un bonus punti.

Per ogni birillo abbattuto ti aggiudichi 1 punto. Se ottieni uno STRIKE vinci 10 punti per tutti i birilli abbattuti più il totale dei birilli buttati giù nei successivi DUE lanci.

Se ottieni uno SPARE vinci 10 punti (per tutti i 10 birilli) più il totale dei birilli abbattuti nel lancio successivo. Per ogni Spare puoi totalizzare fino ad un massimo di 20 punti se lo fai seguire da uno Strike, per ogni Strike puoi ottenere fino a 30 punti se riesci a farne due altri di seguito!

Non preoccuparti se tutto ciò ti suona un po' confuso ma, come nelle vere sale da bowling, anche in King Pin al punteggio ci pensa il computer. A te non resta che concentrarti sulla tecnica. Il gioco procede fino al completamento di tutti e dieci i frame di ciascun giocatore, e vince chi ha totalizzato più punti.

Il punteggio massimo è 300 punti (tutti Strike!) ma superare i 200 è già un eccellente risultato.

Ad ogni modo, nel Bowling a 10 birilli la cosa più importante è partecipare e divertirsi, quindi raduna un paio di amici, fai scorta di popcorn, preparati il tuo drink preferito e tuffati in una divertente competizione!

1 Caricamento di KING PIN...

1.a AMIGA (A500, A500+, A600, A1200, A2000, A4000)

Inserisci il disco e accendi la macchina. Il programma individua autonomamente ed utilizza l'apposito chip-set che si trova all'interno della macchina.

Per gli utenti AGA significa che il gioco gira con maggiore velocità, grafica più dettagliata e migliori effetti sonori.
Assicurati sempre che il disco non sia sovrascrivibile - per maggiori informazioni sulla creazione di un disco DATI, vedi la sezione 3 "Preparazione di un disco DATI".

1.a.i Installazione nel Disco rigido...

Per installare King Pin sul Disco rigido è necessario avere almeno 1Mega di Chip RAM e un altro Mega di Chip o Fast RAM.

Per l'installazione del gioco nel Disco rigido, lancia il gioco, tieni premuto il tasto del mouse e attendi le istruzioni.

1.b Amiga CD32 e AGA equipaggiati con unità CD-ROM di terze parti

Per caricare il gioco, inserisci il disco, chiudi il coperchio e resetta la macchina. King Pin si carica ed avvia in automatico. La versione CD32 offre i miglioramenti della versione AGA oltre ad una selezione di fantastiche atmosfere sonore. Gli utenti che usano unità CD-ROM di terze parti devono seguire le istruzioni relative al caricamento dei CD in versione CD32.

1.b.i Nota per gli utenti CD32 con sistemi di espansione

Puoi trovare le istruzioni relative alle unità CD ROM ed alle espansioni di terze parti come la SX-1 sulla versione CD32 del gioco. Non dimenticare di leggerle.

1.c PC IBM e Compatibili (Installazione e caricamento)

Per prima cosa devi installare il gioco sul Disco rigido usando i seguenti comandi al prompt del DOS:

A:INSTALL (Dove A: è l'unità floppy da cui si effettua l'installazione)

Il resto dell'installazione avviene automaticamente, è tuttavia possibile scegliere dove installare il programma. Occorre circa un 1Megabyte di spazio sul Disco rigido. Per informazioni più recenti su King Pin PC, leggi README.DOC che si trova nel programma di installazione.

Per giocare, passa alla directory contenente il gioco, digita KINGPIN e premi INVIO.

Nota: Gli utenti di PC non devono preparare un disco DATI in quanto tutte le informazioni vengono archiviate nella directory del gioco.

1.d Caricamento di KING PIN... Unità CD ROM del PC

Per giocare a KING PIN, passa alla directory dell'unità CD-ROM contenente il disco (generalmente D:) digita KINGPIN e premi INVIO. Il gioco girerà automaticamente. Puoi cambiare il percorso in cui vengono archiviati i dati del gioco, in quanto il default si trova in C:\KINGPIN\.

2

Immissione del codice di protezione

Prima di giocare a KING PIN, devi immettere il codice di protezione che troverai nel manualetto contenuto nella scatola del gioco. Hai a disposizione tre tentativi per inserire il codice corretto prima che il gioco si ripristini e tu sia costretto a riprovare da capo.

3 Note per versioni CD ROM

A causa della natura dei giochi su CD ROM, queste versioni non contengono protezioni né routine di immissione codice. Tuttavia il gioco non gira senza il CD!

4 Preparazione di un disco DATI (Solo per utenti di Dischi Amiga)

Occorre un dischetto vuoto per copiare il database di informazioni sugli incontri e le partite salvate. KING PIN può aggiornare le tue statistiche e visualizzare tutte le medie conseguite SOLTANTO se le salvi sul disco DATI e le ricarichi in seguito. (Vedi sezione CARICAMENTO GIOCATORE).

Per le istruzioni sulla formattazione di un disco, consulta i tuoi manuali e assicurati di avere un disco a portata di mano quando sei pronto per giocare. Nel salvare i dati, ti consigliamo di fare un regolare backup del disco (o di farne direttamente due copie). Questo per averne sempre una copia valida nel caso dovessi perderlo o danneggiarlo. Il disco non necessita di un nome speciale e deve essere lasciato con la linguetta di protezione nella posizione OFF.

**NON TENTARE MAI DI SALVARE I DATI SUL DISCO ORIGINALE,
CONSERVALO SEMPRE PROTETTO!**

Nota per gli utenti con Disco rigido;

Le informazioni relative al gioco, i dati, le partite salvate e le statistiche vengono salvate automaticamente sul disco rigido.

5 Menu principale - Seleziona gioco

5.a SERIE AVVIO RAPIDO

Offre la possibilità di entrare direttamente nel gioco senza dover caricare i giocatori pre-generati. Si tratta di una serie di partite individuali (vedi qui sotto) e nessuna statistica viene salvata.

5.b AVVIA GIOCO

1 SERIE INDIVIDUALI

Una normale partita di bowling nella quale ciascun giocatore gareggia individualmente e il punteggio del gioco viene calcolato in base ad un numero predeterminato di partite. Ogni partita si svolge sulla distanza di 10 frame. Puoi immettere il numero di partite che desideri giocare (1, 3 o 5), e passare al menu di selezione del giocatore.

Puoi scegliere di svantaggiare gli avversari. (Vedi sezione 6).

Puoi anche scegliere di giocare in modalità MATCHPLAY dove si vince al meglio di un certo numero prestabilito di partite, piuttosto che in base al punteggio cumulato nell'arco di tutte le partite.

E se sei da solo non c'è bisogno di preoccuparsi! Puoi sempre sfidare uno dei giocatori comandati dal computer (fino a cinque, se vuoi) ognuno dei quali può essere impostato su uno dei 9 livelli di abilità disponibili.

2 SERIE COPPIE

In questa variazione puoi giocare in coppia con un amico e sfidare un'altra coppia (o due se preferisci), cercando di sconfiggerli con la somma dei vostri punti.

Puoi selezionare il numero di partite da giocare, svantaggiare i giocatori e giocare o meno in modalità MATCHPLAY.

3 SERIE TRIO

In questa variazione due squadre, composte di tre giocatori ciascuna, si sfidano al meglio di un numero di partite prestabilito. È possibile sia svantaggiare i giocatori che giocare in MATCHPLAY.

5.c SFIDA DI SPARE (Giocatore singolo)

Una modalità arcade dove i giocatori provano a totalizzare più punti possibili abbattendo 'split' (sparsa dei birilli dopo il lancio della prima boccia) sempre più complessi. I giocatori hanno 3 chance per abbattere lo split. Se ci riescono passano alla partita successiva accumulando più punti se buttano giù i birilli al primo lancio, meno punti al secondo, e nessun punto se li abbattono al terzo colpo.

Il gioco termina quando un giocatore manca uno split.

Questo gioco è eccellente per perfezionare la tecnica di colpo ad effetto per abbattere i birilli ed è anche molto divertente. I punteggi più alti possono essere memorizzati nel disco dati.

I lanci più brillanti saranno acclamati a gran voce e rivisti al replay!

5.d CREA IL GIOCATORE

Options

1. Crea il giocatore

Ulteriori opzioni

- i Immetti nome
- ii Selezione maschio/femmina
- iii Selezione mano di lancio (Sinistra/destra)
- iv Selezione peso di default della boccia (vedi Sez. 7)
- v Selezione il colore della maglia del giocatore
- vi Vai a menu
- vii Salva dettagli giocatore

5.e VISUALIZZA STATISTICHE E MEDIE GIOCATORE

Consente di visualizzare le statistiche relative ad un giocatore. Carica un giocatore tra quelli salvati in precedenza... Ti permette di dare uno sguardo alle informazioni seguenti...

Nome

Partite giocate

Partite pareggiate

Incontri giocati

Incontri persi

Partite vinte

Partite perse

Incontri vinti

Punteggio più alto

Punteggio medio

Spare

Punteggio più basso

Strike

Split completati



Massimo numero di Strike in 1 partita
Massimo numero di Strike consecutivi in 1 partita

Classifica generale calcolata in base ai punteggi medi.

Le informazioni relative a Incontri/Partite vinti/persi/pareggiati vengono aggiornate solo in seguito a sfide a più giocatori, cioè il gioco ad un giocatore non aggiorna i dati.

5.f ALLENAMENTO

Ti permette di allenarti con diversi stili/bocce. Non ti consente di fare allenamento specifico di split (vedi Sezione 5.c). Statistiche o punteggi non sono conservati in memoria.

5.g MODALITÀ DEMO

Guarda con attenzione la dimostrazione: come si dovrebbe, o forse come non si dovrebbe fare!

6 Handicap

Come nel gioco vero, è possibile aggiungere un handicap ai giocatori per rendere la competizione ancora più accesa.

Se, dopo aver controllato le statistiche, desideri equilibrare le chance di vittoria tra due giocatori di diverso livello puoi svantaggiare il più bravo (anche te stesso, se sei tu il migliore) affibiandogli un certo numero di punti che gli verranno sottratti dal punteggio finale.

7 Velocità e peso della boccia - Le loro implicazioni

Puoi selezionare tra le seguenti bocce...

PESO	COLORE	CARATTERISTICHE
8 lb	Arancio	Facilmente deflessa Velocità elevata Curva Max
10 lb	Verde	Deflessione media Velocità sopra la media Curva elevata
12 lb	Blu	Deflessione medio-bassa Velocità nella media Curva sopra la media
14 lb	Viola	Deflessione bassa Velocità nella media Curva medio-bassa
16 lb	Grigia	Deflessione molto bassa Velocità nella media Curva bassa

8 Comandi

8.a Comandi Amiga

Usa il joystick collegato alla porta 2 (l'usuale porta del joystick). Per il comando di King Pin non serve il mouse.

Allineamento del colpo...

Muovi il joystick a destra e sinistra per spostare il giocatore da un lato all'altro della pista, facendo attenzione a dove la boccia è tenuta nella mano - il giocatore mira nella direzione del puntatore che appare in seguito (spiegato tra breve).

Per controllare la potenza del colpo...

La barra della potenza di tiro può essere spostata su e giù con il joystick. Più forza dai al colpo e più pericoloso può risultare un errore. Fai attenzione!

Per cambiare il peso della palla che stai usando...

Sposta il joystick verso il basso per selezionare bassa potenza e tienilo abbassato, appaiono quindi a ciclo i vari pesi disponibili. Una volta scelto il peso, risSelected la potenza di tiro.

Per selezionare quanto sopra, il che significa che sei pronto al lancio, premi il pulsante del joystick. A questo punto di fronte al giocatore appare una freccetta che si muove da un lato all'altro della pista indicando la direzione di tiro. Se vuoi sei ancora in tempo per riaggiustare la potenza di tiro o la posizione del giocatore oppure puoi effettuare direttamente il colpo.

Premi di nuovo il pulsante del joystick per lanciare la boccia... Ecco che il giocatore entrerà in azione.

Durante il lancio della boccia puoi aggiungere effetto per incurvarne ulteriormente la traiettoria... Stai attento a non aggiungere troppo effetto altrimenti rischi la figuraccia di far finire la palla nella scanalatura laterale !!

Il livello di incurvatura che aggiungi non è indicato da nessuna parte - sei tu che devi "sentire" quanto ne metti. Ci vuole allenamento e una attenta considerazione sulle condizioni della pista.

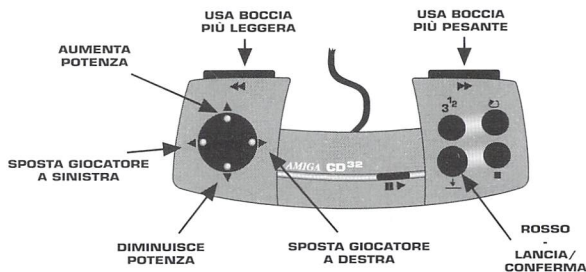
Dopo aver aggiunto l'effetto e lanciato la boccia non ti resta che stare a guardare e sperare di andare a segno per provare l'euforia di uno strike vincente!

Comandi aggiuntivi

Barra spazio	Visualizza tabellone punteggio
ESC	Esce dal gioco (con conferma)
F1-F5	Seleziona peso della boccia (8lb -16lb)
P	Pausa gioco

8.b Comandi CD32

Come sopra, con il Pad che funziona nel seguente modo:\



8.c Comandi PC

La versione PC può essere controllata con un joystick, che funziona esattamente come nella versione Amiga. Può anche essere controllata con i pulsanti cursore e INVIO che simulano i movimenti del joystick, con il pulsante INVIO che funge da pulsante "fire". Configura in questo modo il joystick del PC.

Nel PC puoi usare gli stessi tasti aggiuntivi della versione Amiga.

Eventuali modifiche o aggiunte a King Pin PC saranno incluse nella documentazione per l'installazione nel Disco rigido o nel CD.

9

Schermi

King Pin offre svariati schermi durante il gioco...

SCHERMO PRINCIPALE DEL GIOCO

Inquadra la pista da sopra le spalle del giocatore attuale, facendoti vedere quanti birilli sono rimasti in piedi. In questo modo puoi giudicare la posizione e la mira del tiro.

Sulla parte destra dello schermo è visualizzato il punteggio attuale, il peso della boccia, il nome del giocatore, e la potenza di tiro.

VISTA RAVVICINATA

In questo modo, puoi seguire la boccia mentre rotola verso i birilli e vedere i birilli schizzar via! Come nella realtà, lo Strike viene indicato con una crocetta rossa! Potrai notare che qualche volta i birilli colpiti oscillano e traballano ma poi rimangono in piedi. Questo rende il gioco più entusiasmante e ti dà la misura di quanto realistico sia!

TABELLONE

King Pin usa un sistema di punteggio identico a quello reale...

Tutti i lanci sono segnati, gli Split difficili in ROSSO, gli Strike con una X ROSSA e gli Split con una barra (/). Noterai che i punti sia per gli Strike che gli Spare non vengono segnati fino a che non è possibile calcolarli, infatti per calcolare il punteggio dello Strike vale 10 punti più i punti dei due tiri successivi.

SCHERMO D'AIUTO

Visualizza i birilli rimasti e suggerisce dove mirare visualizzando una freccia in posizione.

INDICATORE STRIKE/SPARE

Gli Strike che ottieni verranno indicati con la frase adatta ("Double", "Turkey" ecc.). Anche lo Spare viene indicato con il soprannome usato nei circoli professionistici.

10

Note interessanti

Abbiamo dato il massimo per rendere KING PIN più simile possibile alla realtà e speriamo tu sia d'accordo con noi nel considerarlo incredibilmente vicino ad essa!

King Pin tiene in considerazione numerosi fattori non visibili al giocatore, tipo la risposta variabile della pista (devi provarla per aggiustare il tiro) e la cera che mano a mano si consuma durante il gioco dando risposte leggermente diverse! Per ottenere l'effetto di una vera e propria sala da bowling la grafica vettoriale e la modellazione dei birilli sono state sviluppate in quasi 400 posizioni su PC Pentium. Barry ha modellato i birilli usando Imagine su Amiga A4000. Li ha poi convertiti in file 3D Studio per il rendering. Il sonoro riproduce gli effetti sonori digitalizzati di una sala da bowling reale.

E niente paura! Non dovrai indossare quelle imbarazzanti scarpette a righe!

Riconoscimenti

Codificazione Amiga	Pieter "Phileas" Opdam
Grafica	Barry "Curls" Armstrong
Sonoro & Musiche	Allister "Fluff Bundle" Brimble
Voci	Lynette "Breed" Reade
Tester del gioco	Andy, Alan, Craig, Paul, Marcus, Mick, Paul, Martyn, Kenny & John.
Produttore	Martyn "Chicken Suprise" Brown

Un ringraziamento particolare:

A Mat e Stefan per la tempesta cerebrale matematica

Dan per l'aiuto dato nel rendering dei birilli (tutti e 400!) con 3D Studio e ancora grazie a Mick e Paul per il loro entusiasmo ed una verifica così accurata del gioco.

Un grazie a Marcus semplicemente per aver detto : "Questo sì che è un gioco, fatemi giocare" e a Pieter per averlo ideato e reso un gioco veramente fantastico.

Un ringraziamento a "Superbowl 2000 (Doncaster Rd, Wakefield) per l'aiuto, le informazioni e la iellata pista 7.

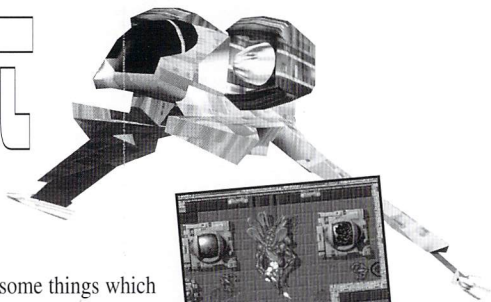
A "Leeds Bowl" (Merrion Centre, Leeds) per l'assistenza e la consulenza.

E neanche il benché minimo ringraziamento va ad Adam Polaski la cui presenza è stata del tutto irrilevante.

AVVISO

King Pin è soggetto all'arte dello sviluppo. Dove possibile il gioco corrisponderà alle istruzioni per esso fornite. Tuttavia, il design del prodotto potrà essere soggetto a leggere revisioni, modifiche o alterazioni, nel qual caso siete pregati di leggere la documentazione (se allegata) fornita con la versione.

TOWER ASSAULT



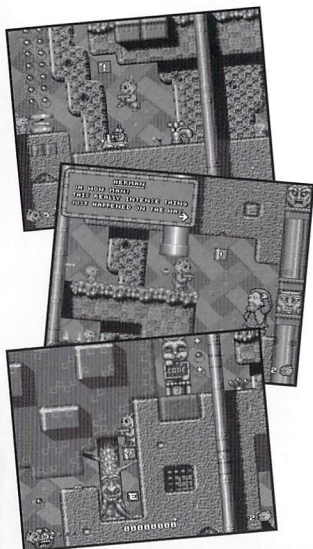
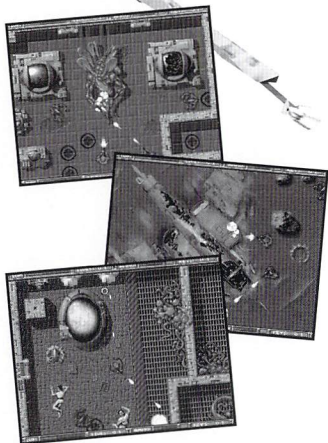
Tower Assault is the latest gun-toting, gobsmacking sequel to the fantastic and unbeatable Alien Breed series!

More levels, more monsters, more blood, guts and other gruesome things which are just too scary to mention. In fact, it's your favourite Breed ingredients with a tasty spicy sauce dripping deliciously over the top.

Regarded by the specialist press as the best Breed game to date, no shoot'em-up fanatic should be without Tower Assault. It's a blast!

- Over 270 different routes to game completion
- Dark stages where your torchlight and weapon are your only comforts
- Ten minutes of the most spectacular 3D rendered scenes ever seen on CD32

"The definitive Alien Breed game." C&VG



Pussies Galore

Team17 show their prowess once more with a highly original and imaginative platform caper involving cats, kittens and captivating gameplay.

- Can you save Kittenkind from extinction?
- Can you rescue every imprisoned feline and then guide them to their respective exits?
- Can you do this as much as eight times out of 10?
- Do you suffer from furballs and go by the name of Arthur?

If you can answer 'yes' to at least three of the above, then Pussies Galore will have you purring in delight.

- Six enormous worlds to claw your way through
- Use the kittens' individual abilities to overcome the many puzzles and problems
- A platform puzzler laced with humour, variety and a touch of class

"Highly impressive." Amiga Action

ALIEN BREED 3D

•• IT'LL BITE YOUR HEAD CLEAN OFF ••



Team 17 Software Ltd
Longlands House,
Wakefield Road,
Ossett,
West Yorkshire, WF5 9JS

TEAM 17

Telephone : (01924) 271637

E-Mail
Cix : team17@cix.compulink.co.uk
Internet : help@team17.demon.co.uk