

Ballistix

AMIGA/ATARI ST/PC

First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the BALLISTIX master disk.

■ ATARI ST VERSION

Insert the BALLISTIX disk into Drive A. Then switch on the monitor/television followed by your computer.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

Two joysticks are required for the two-player game.

■ AMIGA VERSION

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the BALLISTIX disk into the internal drive.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

Two joysticks are required for the two-player game.

THE LAWS OF THE GAME

Ballistix is a game of skill between two players. Each player attempts to blast balls at the puck and cannon it into his opponent's goal. In addition, there is a one-player option where the pitch is tilted towards your own goal.

If you want to get onto the pitch straightaway, simply select a one or two player game on the Level Selection screen by pressing 1 or 2. Press the fire button or the left-hand mouse button at any time to begin play.

You can also adjust which game level you start on at this point by moving the joystick left or right. There are 50 levels in the one-player game and 80 in the two-player game. All the levels are different and the pitches in the one-player game are not the same as those in the two-player game. Note that you cannot enter all levels from the level selection screen; some can only be played by winning through earlier screens first.

If you take no action at this stage, the program will proceed to cycle through the Option Screens and will enter demo mode. To exit from demo mode, wait until a game is in progress and then press F10.

Unlike other games, *Ballistix* allows you to re-program the game-play according to your own particular taste. These options are presented on the two Option Screens. Once you have selected one or two players, you may — instead of pressing the fire-button or left-hand mouse button — move onto the Option Screens by pressing the spacebar. Once you have made your choices from the two option screens, press the fire-button/left-hand mouse button to begin play. Note that pressing the spacebar at this point will return the program to demo mode, showing the effects on gameplay of the selections you have made.

Options are selected by moving the joystick forwards and backwards, and the alternative values for each option are entered by moving the joystick left and right. The options available are as follows:

OPTION SCREEN ONE

FIRE FROM ARROW/AT SIGHT

In *FIRE FROM ARROW* mode, the balls are blasted at the puck from the position currently occupied by the player's arrow-cursor. In *FIRE AT SIGHT* mode the balls are blasted from the player's goal mouth to the position occupied by the player's sight-cursor when the fire button was pressed. **NOTE:** In *FIRE AT SIGHT* mode during two-player games, ensure that *BALL LIFE SPAN* (see below) is set to a high value, otherwise you risk stranding the puck in a central position where neither player can move it, since the balls will 'die' before they can travel the distance from goal-mouth to puck.

BALL SPEED 1-8

Determines the speed at which balls travel across the pitch.

BALLS 2-18 (even values only)

Determines the number of balls available to players during the game. Balls 'die' when they have exceeded their lifespan on the pitch (see below) or when they are collected in pockets at each end of the pitch. Note that in a one-player game all dead balls are returned to the player immediately. In a two-player game, they are divided between the players according to their position when they die.

If, in a two-player game, all balls accrue to one player, the other player may not fire until either (a) his opponent has fired some

balls that transfer to him or (b) his opponent delays firing for a few seconds, after which all balls are then instantly transferred to the other player as a penalty.

AUTO REPEAT 0-9

Determines the rate at which balls are fired when the fire-button is kept depressed. A value of zero means that the button must be pressed repeatedly to fire each ball individually — useful for precision play.

OPTION SCREEN TWO

BALL LIFE SPAN 1-9

Determines the length of a ball's 'life' on the pitch. Balls are removed from the pitch and placed in one of the players' ball parks either when they die or when they are collected in pockets at the ends of the pitch.

ARROW POWER 1-9

Many pitches feature arrows which accelerate the ball in the indicated direction. The force of acceleration can be adjusted using this feature.

GOALS TO WIN 1-5

Each game is played across a single pitch until one player wins the number of goals specified here.

GAMES TO WIN 1-9

Each match is played over a set of games. In a two-player match, the pitch is changed after each game until one player has the required number of wins. In the one-player match, the pitch is changed after each win, but the game terminates if the computer wins ANY game! Exploring the later screens of the one-player game is a challenge only for the toughest players!

If the ball becomes "Stuck" the RETURN Key will "Rock" the pitch to release the ball back into play.

TIPS FOR BEGINNERS

Ballistix is a game of skill and like any sport requires practice before you can put yourself at the top of a hi-score table. Start by selecting different play options to get a feel for their effects on game play. A good tactic for novice players is to fire from the arrow, set the ball speed near maximum, the ball life span at about 5, arrow power at 1, auto-repeat at 9, and the number of balls at maximum. Remember to keep an eye on your score as well as your opponent's goal. You can gain score bonuses during the game by various means, including collecting letters to spell the word RICOCHET. Watch out for them!

BALLISTIX PC LOADING INSTRUCTIONS

Type from DOS prompt BALLISTIX (RETURN)

TITLE SCREEN

Start game press - RETURN Options cycle - SPACE

1 player game - 1 or F1

2 player game - 2 or F2

Redefine Keys - R

Exit to DOS - Esc

DEMO MODE

Return to title screen press any key

OPTIONS CYCLE

Next options screen - SPACE

Change options - Cursor Keys

Return to the title screen - ESCAPE

Redefine Keys - Follow on-screen prompts

GAME

Player 1 'Q' - up 'A' - down 'O' - left 'P' - right

SPC - FIRE Note: these keys are redefinable

Player 2: Cursor keys to move - Ins - Fire

Note: these keys are redefinable

Pause - Num Lock Abort - Escape

THE LAWS OF THE GAME

Ballistix is a game of skill between two players. Each player attempts to blast balls at the puck and cannon it into his opponent's goal. In addition, there is a one-player option where the pitch is tilted towards your own goal.

If you want to get onto the pitch straightaway, simply select a one or two player game on the Title screen by pressing 1 or 2. Press fire at any time to begin play.

You can also adjust which game level you start on at this point by pressing 'space' to reach option screen 2.

There are 50 levels in the one-player game and 80 in the two-player game.

Note that you cannot enter all levels from the level selection screen; some can only be played by winning through earlier screens first.

If you take no action at this stage, the program will enter demo mode. To exit from demo mode press any key.

Unlike other games, **Ballistix** allows you to re-program the game-play according to your own particular taste.

These options are presented on the two Option Screens. Once you select one or two players, you may move on to the Option Screens by pressing the SPACEBAR. Once you have made your choices from the two Option Screens, press RETURN key to begin to play.

Options are selected by using the up and down cursor keys and the alternative values for each option are entered by using the left and right cursor keys. The options available are as follows:

OPTION SCREEN ONE

Gravity Power (3-5)

the force of acceleration can be adjusted using this feature.

Arrow Power (1-9)

Many pitches feature arrows which accelerate the ball in the indicated direction. The force of acceleration can be adjusted using this feature.

Goals to Win (1-5)

Each game is played across a single pitch until one player wins the number of goals specified here.

Games to Win (1-9)

Each match is played over a set number of games. In a two-player match, the pitch is changed after each game until one player has the required number of wins. In the one-player match, the pitch is changed after each player win, but the game terminates if the computer wins ANY Game!

Exploring the later screens of the one-player game is a challenge for the toughest players!

If the ball becomes 'Stuck' the RETURN Key will 'Rock' the pitch to release the ball back into play.

OPTION SCREEN TWO

Balls (2-18)

Determines the number of balls available to players during the game. Balls 'die' when they have exceeded their life span on the pitch (see below) or when they are collected in pockets at the end of the pitch. Note that on a one-player game all dead balls are returned to the player immediately. In a two player game, they are divided between the players according to their position when they die.

If, in a two player game, all balls accrue to one player, the other player may not fire until either (a) his opponent has fired some balls that transfer to him or (b) his opponent delays firing for a few seconds, after which balls are then instantly transferred to the other player as a penalty.

Start screen:

Allows you to select the game start level.

Fire from Arrow/At Sight

In FIRE FROM ARROW mode, the balls are blasted at the puck from the position currently occupied by the player's arrow-cursor. In FIRE AT SIGHT mode, the balls are blasted from the player's goal mouth to the position occupied by the player's sight-cursor when the fire-button was pressed.

NOTE: In FIRE AT SIGHT mode during the two player games, ensure that BALL LIFE SPAN (see below) is set to a high value, otherwise you risk stranding the puck in a central position where neither player can move it, since the balls will 'die' before they can travel the distance from goalmouth to puck.

Ball life span (1-9)

Determines the length of a balls 'life' on the pitch. Balls are removed from the pitch and placed in one of the players' ball parks either when they die or when they are collected in pockets at the end of the pitch.

TIPS FOR BEGINNERS

Ballistix is a game of skill and like any sport requires practice before you can put yourself at the top of the hi-score table. Start by selecting different play options to get the feel for their effects on gameplay. A good tactic for novice players is to set the life span at around 5, arrow power at 1 and balls at maximum. Remember to keep an eye on your score as well as your opponent's goal. You can gain score bonuses during the game by various means, including collecting letters to spell RICOCHET. Watch out for them!

WARRANTY LIMITATIONS: The disk/cassette included in this product is guaranteed to be in correct working order. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disk/cassette which have manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

When returning damaged product please return the disks/cassettes only. The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for virus damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds prior to loading this product. If disks have been destroyed by a virus then please return them directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY.

COPYRIGHT: This game is sold subject to the following conditions: all authorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Psygnosis ®, Sizzlers® and all associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

Code, design and concept by Reflections

Music by Ray Norrish

Cover Illustration by Melvyn Grant

Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Ballistix – French

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette BALLISTIX.

■ VERSION ATARI ST

Insérez le disquette BALLISTIX dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette BALLISTIX dans le lecteur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

REGLES DU JEU

Ballistix est un jeu d'adresse entre deux joueurs. Chaque joueur doit essayer d'envoyer le palet dans les buts de l'adversaire en le bombardant de balles. De plus, il y a un mode à un seul joueur, dans lequel le terrain de jeu est incliné de sorte que le palet a tendance à revenir vers vos propres buts.

Si vous voulez commencer à jouer immédiatement, choisissez simplement un jeu à un ou deux joueurs dans l'écran de sélection en appuyant sur la touche 1 ou 2. Appuyez sur le bouton de gauche de la souris pour commencer à jouer.

Vous pouvez également choisir le niveau de départ en déplaçant le joystick à droite ou à gauche. Il y a 50 niveaux pour le jeu à un et 80 pour le jeu à deux. Tous les niveaux sont différents et les terrains du jeu à un sont différents des terrains du jeu à deux. Notez que vous pouvez choisir n'importe quel terrain à partir de l'écran de sélection, mais certains ne peuvent être joués qu'après avoir réussi les terrains précédents.

Si vous ne faites rien sur cet écran, le programme va afficher en boucle les écrans d'options et va entrer en mode démo. Pour sortir du mode démo, attendez qu'une partie soit en cours et appuyez sur F10.

Contrairement à certains autres jeux, Ballistix peut être entièrement reprogrammé selon vos goûts. Ces options sont proposées sur les deux écrans d'options. Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs, vous pouvez - plutôt que d'appuyer sur Fire ou sur le bouton de gauche de la souris - aller au premier écran d'options en appuyant sur la barre d'espace. Une fois que vous avez effectué vos choix sur les deux écrans d'options, appuyez sur Fire ou sur le bouton de gauche de la souris pour commencer à jouer. Notez que si à ce stade vous appuyez sur la barre d'espace, le programme retourne en mode démo, ce qui a pour effet de vous montrer les modifications que vous avez apportées.

Pour choisir une option, il suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas, et pour modifier une option, de le déplacer vers la droite ou la gauche. Voici les options disponibles:

ECRAN D'OPTIONS 1

FIRE FROM ARROW/AT SIGHT

Dans le mode "Fire from arrow" (tir à partir de la flèche), les balles sont envoyées vers le palet à partir de la position occupée par la flèche du joueur. Dans le mode "Fire at sight" (tir à partir du viseur), les balles sont envoyées des buts du joueur vers la position occupée par le viseur (la croix) du joueur lorsque le bouton Fire a été enfoncé. NOTE: Dans le mode "Fire at sight" lors d'un jeu à deux, assurez-vous que la durée de vie de la balle (Ball Life Span, voir ci-dessous) est suffisante, sinon la balle se bloquera dans une position centrale où aucun des deux joueurs ne pouvant l'atteindre, cas les balles "mourront" avant d'avoir pu franchir la distance qui s'étend entre les buts et le palet.

BALL SPEED 1-8

Détermine la vitesse à laquelle la balle se déplacera à travers le terrain.

BALLS 2-18 (VALEURS PAIRES UNIQUEMENT)

Détermine le nombre de balles disponibles pour les joueurs pendant le jeu. Les balles "meurent" lorsque leur durée de vie est dépassée (voir ci-dessous) ou lorsqu'elles tombent dans les blouses (les trous à chaque extrémité du terrain). Notez que lors d'un jeu à un seul joueur, les balles mortes sont renvoyées au joueur immédiatement. Dans le jeu à deux, elles sont réparties entre les deux joueurs selon la position qu'elles occupaient au moment de leur mort.

Si, dans un jeu à deux, toutes les balles échoient à un seul joueur, son adversaire ne peut plus tirer tant que a) il n'a pas récupéré une balle lancée par l'autre joueur, ou b) l'autre joueur ne tire pas pendant quelques secondes, auquel cas toutes ses balles sont transférées à l'adversaire (penalty).

AUTO-REPEAT 0-9

Détermine la fréquence à laquelle les balles sont envoyées lorsque le bouton Fire est maintenu enfoncé. Une valeur de zéro signifie que le bouton doit être enfoncé pour chaque balle - utile pour jouer subtil.

ECRAN D'OPTIONS 2

BALL LIFE SPAN 1-9

Détermine la durée de "vie" d'une balle sur le terrain. Les balles sont retirées du terrain et placées dans la poche de l'un des joueurs lorsqu'elles sont mortes, ou lorsqu'elles tombent dans les blouses aux extrémités du terrain.

ARROW POWER 1-9

Beaucoup de terrains comportent des flèches qui accélèrent la balle dans la direction indiquée. La force de cette accélération peut être modifiée en ajustant ce paramètre.

GOALS TO WIN 1-5

Chaque partie se joue sur un seul terrain, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait marqué le nombre de buts spécifié ici.

GAMES TO WIN 1-9

Chaque match se compose d'un certain nombre de parties. Dans un match à deux, le terrain change à chaque partie jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait atteint le nombre de parties requis (spécifié ici). Dans un match à un seul joueur, le terrain est changé après chaque victoire du joueur, mais le match est perdu dès que l'ordinateur gagne une partie. Ainsi, joueur sur les tout derniers terrains ne sera réservé qu'aux plus forts . . .

Si la balle est "bloquée", la touche "Return" permet de la débloquent.

CONSEILS AUX DEBUTANTS

Ballistix est un jeu d'adresse, et comme n'importe quel sport, il demande de l'entraînement avant que vous puissiez vous inscrire dans les High-Scores, commencez par choisir différentes options de jeu pour bien sentir leurs effets sur la façon de jouer. Une bonne tactique, pour les novices, consiste à tirer à partir de la flèche, en réglant la vitesse de la balle proche du maximum, la durée de vie à 5, la puissance d'accélération des flèches à 1, l'auto-répétition à 9, et le nombre de balles au maximum. Faites attention à bien surveiller votre score en même temps que les buts de votre adversaire. Vous pouvez gagner des bonus pendant le jeu de diverses manières, y compris en ramassant les lettres qui composent le mot RICOCHET. Ne les ratez pas!

BALLISTIX PC INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Sous DOS, tapez — BALLISTIX (RETURN)

ECRAN DE PRESENTATION

Pour commencer à jouer — RETURN

Faire défiler les options — ESPACE

Mode 1 joueur — 1 ou F1

Mode 2 joueurs — 2 ou F2

Redéfinir les touches — R

Revenir au DOS — Esc

MODE DEMO

Pour revenir à l'écran de présentation, tapez AUCON CLEF

ECRANS D'OPTIONS

Passer à l'écran suivant — ESPACE

Changer les options — touches du curseur

Retour à l'écran de présentation — ESC

REDEFINIR LES TOUCHES

Suivez instructions à l'écran

COMMENT JOUER

Joueur 1 — 'Q' — Haut, 'A' — Bas, 'O' — Gauche, 'P' — Droite. Espace — Feu.

Note: ces touches sont redéfinissables

Joueur 2 — Touches du curseur, Ins — Feu.

Note — ces touches sont redéfinissables

Pause — Num Lock Arrêter le jeu — Escape

REGLES DU JEU

Si vous voulez commencer à jouer immédiatement, choisissez simplement un jeu seul ou à deux dans l'Ecran de Sélection du Niveau, en appuyant sur 1 ou 2. Appuyez ensuite sur Fire pour commencer à jouer.

Vous pouvez également choisir à quel niveau vous allez démarrer en appuyant sur la barre d'espace pour atteindre l'écran d'options 2. Il y a 50 niveaux dans le jeu à un joueur, et 80 dans le jeu à deux joueurs.

Notez que certains terrains ne sont pas accessibles par l'Ecran de Sélection; il faut réussir les niveaux précédents pour y accéder. Si vous ne faites rien sur cet écran, le programme va faire défiler les écrans d'options, puis va entrer en mode Démo. Pour sortir de ce mode, appuyez sur n'importe quelle touche.

Contrairement à d'autres logiciels. Ballistix vous permet de re-programmer les caractéristiques du jeu selon vos goûts.

Ces options se trouvent sur les deux Ecrans d'Options. Une fois que vous avez choisi un ou deux joueurs, vous pouvez aller sur les Ecrans d'Options en appuyant sur la barre d'espace. Une fois vos choix faits, appuyez sur Return pour commencer à jouer.

Pour choisir une option, utilisez les flèches haute et basse du curseur; une fois l'option choisie, pour modifier sa valeur, utilisez les flèches gauches et droites. Les options disponibles sont:

ECRANS D'OPTIONS 1

GRAVITY POWER (3-5)

La force d'accélération peut être modifiée avec cette option.

ARROW POWER (1-9)

Dans beaucoup de terrains se trouvent des flèches qui accélèrent la balle dans la direction indiquée. La force d'accélération peut être modifiée avec cette option.

GOALS TO WIN (1-5)

Chaque partie se déroule sur un terrain donné, jusqu'à ce qu'un joueur ait marqué le nombre de buts spécifiés ici, auquel cas on passe au terrain suivant.

GAMES TO WIN (1-9)

Chaque match se déroule sur un nombre de parties déterminé. Dans un match à deux joueurs, le terrain est changé à chaque partie, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté le nombre de parties indiqué ici. Dans un jeu seul, le terrain est changé après chaque victoire du joueur, mais le jeu s'achève dès que l'ordinateur a gagné une partie! De sorte que les derniers terrains du mode à un joueur seront réservés aux meilleurs . . .

Si la balle se "coince", un appui sur la touche RETURN la décoincera.

ECRAN D'OPTIONS 2

BALLS (2-18)

Détermine le nombre de balles attribuées aux joueurs pendant le jeu. Les balles "meurent" lorsqu'elles ont dépassé leur durée de vie (voir ci-dessous) ou lorsqu'elles sont tombées dans les poches à chaque extrémité du terrain. Notez que dans le jeu à un joueur, les balles mortes sont immédiatement renvoyées au joueur. Dans le jeu à deux, elles sont partagées entre les deux joueurs selon l'endroit où elles étaient lorsqu'elles sont mortes.

Si, dans un jeu à deux, toutes les balles échoient à un des deux joueurs, l'autre ne peut pas tirer tant que a) son adversaire n'a pas tiré de balles qu'il récupère ou b) son adversaire ne tire pas pendant quelque secondes, auquel cas la balle est transférée à l'autre joueur (penalty).

START SCREEN

Permet de choisir le niveau de départ.

FIRE FROM ARROW/AT SIGHT

Dans le mode TIR DU CURSEUR (Fire from Arrow), les balles sont tirées à partir de la position occupée par le curseur fléché du joueur. Dans le mode TIR A VUE (Fire at Sight), les balles sont projetées à partir des buts du joueur, en direction de l'endroit où se trouvait son curseur lorsqu'il a appuyé sur Fire. NOTE: en mode Tir à Vue dans le jeu à deux, assurez-vous que la longévité des balles (voir ci-dessous) est suffisante, sinon le palet risque d'être bloqué au centre du terrain, là où les balles ne pouvant plus l'atteindre, puisque les balles "mourant" avant de l'avoir touché.

BALL LIFE SPAN (1-9)

Détermine la longévité des balles. Les balles sont enlevées du terrain et placées dans les poches d'un des joueurs soit lorsqu'elles meurent, ou lorsqu'elles tombent dans les poches aux extrémités du terrain.

CONSEILS AUX DEBUTANTS

Ballistix est un jeu d'adresse, et comme n'importe quel sport, il demande de l'entraînement avant que vous puissiez vous inscrire dans les High-Scores. Commencez par choisir différentes options de jeu pour bien sentir leurs effets sur la façon de jouer. Une bonne tactique, pour les novices, consiste à régler la durée de vie (Life Span) à 5, la puissance de la flèche (Arrow Power) à 1 et les balles au maximum. Faites attention à bien surveiller votre score en même temps que les buts l'adversaire. Vous pouvez gagner des bonus pendant le jeu de diverses manières, y compris en ramassant les lettres qui composent le mot RICOCHET. Ne les ratez pas!

Ballistix – German

Bitte schalten Sie Ihren Computer grundsätzlich für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Spiel laden. Es könnte sich sonst ein im Speicher befindlicher Virus auf Ihre Diskette kopieren.

■ AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein, und legen Sie, sofern Sie einen Amiga 1000 haben, die Kickstart-Diskette in das Laufwerk, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Wenn Sie die Aufforderung für die Workbench erhalten, legen Sie bitte die Spieldiskette 1 ins interne Laufwerk. Disk 2 bitte immer einlegen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Steuerung erfolgt über Joystick, der in Port 2 angeschlossen sein muß.

■ ATARI ST

Legen Sie bitte Spieldiskette 1 in Laufwerk A.

Schalten Sie bitte Ihren Computer ein, und immer wenn nach der Spieldiskette 2 gefragt ist, legen Sie diese bitte ins Laufwerk.

Die Steuerung erfolgt über Joystick, der in Port 2 angeschlossen sein muß.

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 eigenen Tores gekippt.

Sie gelangen direkt auf das Spielfeld indem Sie die Taste 1 oder 2 drücken (Anzahl der Spieler). Drücken Sie den Feuerknopf oder eine Maustaste, um das Spiel zu beginnen. Mit Rechts- oder Linksbewegungen des Joysticks bestimmen Sie, in welchem Level Sie beginnen.

Im Ein-Spieler-Modus stehen 50, und im Zwei-Spieler-Modus 80 Level zu Ihrer Verfügung.

Alle Level sind unterschiedlich.

Ebenso unterscheiden sich die Spielfelder im Ein-Spieler-Modus von denen im Zwei-Spieler-Modus.

Sie können nicht alle Level durch Anwählen erreichen, da einige den Gewinn eines vorangegangenen Spiels voraussetzen.

Wird an einer Stelle keiner der zur Verfügung stehenden Modi angewählt, zeigt das Programm eine sich wiederholende Demonstration des Spiels. Um den Demo-Modus zu verlassen, warten Sie, bis eines der Spiele beginnt und drücken dann F10.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen können Sie den Spielablauf von Ballistix nach Ihren eigenen Vorstellungen verändern.

Die Möglichkeiten zeigt Ihnen der Auswahlbildschirm. Haben Sie sich für den Ein-oder Zwei-Spieler-Modus entschieden, können Sie anstatt den Feuerknopf oder die linke Maustaste zu betätigen, durch Drücken der Leertaste zum Auswahlbildschirm zurückkehren. Haben Sie Ihre Auswahl von einem der beiden Auswahlbildschirme getroffen, können Sie durch Drücken des Feuerknopfs oder der linken Maustaste das Spiel beginnen. Drücken Sie zu diesem Zeitpunkt die Leertaste, kehrt das Programm in den Demo-Modus zurück und zeigt Ihnen die Veränderungen im Spiel, die Ihrer Wahl entsprechen.

Die verschiedenen Spieloptionen werden durch Vor- und Rückwärtsbewegungen des Joysticks angewählt. Durch Rechts und Linksbewegungen des Joysticks bestimmen Sie Art und Intensität der Option.

Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

AUSWAHLBILDSCHIRM I

FEUERN MIT PFEIL/ZIEL FEUER:

Im "Feuern mit Pfeil Modus" werden die Bälle aus der, vom Spieler mit dem "Pfeil Cursor" besetzten Positionen, 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.

GESCHWINDIGKEIT DES BALLS 1-8

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich der Ball auf dem Feld bewegt.

ANZAHL DER BÄLLE 2-18

Bestimmt die Anzahl der Bälle, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Die Bälle "sterben", wenn sie ihre Lebensdauer überschritten haben (siehe Lebensdauer), oder wenn sie in einem der "Pockets" gesammelt werden, die sich an jedem Spielfeldrand befinden.

AUTOMATISCHE SCHUBWIEDERHOLUNG 0-9

Bestimmt die Menge der Bälle, die während eines Drucks auf den Feuerknopf ausgelöst werden.

Der Wert "Null" entspricht einem Ball pro Betätigung des Feuerknopfs (nützlich für genaues Spielen).

AUSWAHLBIDSCHIRM 2

LEBENSDAUER DER BÄLLE 1-9

Bestimmt die Länge des Lebens eines Balls auf dem Spielfeld. Die Bälle verschwinden vom Spielfeld:

- a) wenn sie "sterben"
- b) wenn sie in einem der "Pockets" gesammelt werden.

KRAFT DER PFEILE 1-9

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

ANZAHL DER TORE BIS ZUM GEWINN 1-5

Gibt Ihnen die Möglichkeit zu bestimmen, wieviele Tore erzielt werden müssen, um ein Spiel zu gewinnen.

Im Ein-Spieler-Modus kehren alle "toten" Bälle sofort zum Spieler zurück, im Zwei-Spieler-Modus ist die Zuteilung des toten Balls von seiner Position abhängig.

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

- a) der sich im Ballbesitz befindende Spieler einige Bälle abgeschossen hat, die ihn erreichen.
- b) der Gegner zu lange zögert, was zur Folge hat, daß alle Bälle an den anderen Spieler abgegeben werden müssen.

ANZAHL DER SPIELE BIS ZUM GEWINN 1-9

Jedes Match besteht aus einer Reihe einzelner Spiele, bis einer der Spieler die benötigte Anzahl von Gewinnen erreicht hat.

Im Ein-Spieler-Modus wechselt das Feld nach jedem Gewinn; das Spiel ist vorbei, sobald der Computer ein Spiel gewinnt. Die höheren Level sind also eine Herausforderung, der sich besser nur fortgeschrittene Spieler stellen sollten.

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 auszuwählen, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, welchen Effekt Sie durch Verändern der einzelnen Optionen erzielen.

Außerdem sollten Sie zunächst folgendes beachten:

- 1) Wählen Sie die höchstmögliche
- 2) Geschwindigkeit.
Lebensdauer des Balls: 5; Kraft der
- 3) Pfeile: 1 automatische Schußwiederholung: 9
Wählen Sie die größte Anzahl an Bällen.

- 4) Halten Sie Ihre Punktzahl und das
 - 5) gegnerische Tor ständig im Auge. Einen Bonuspunkt können Sie während des Spiels auf ganz unterschiedliche Weise erzielen; wie z.B. durch Sammeln von Buchstaben, die zusammen das Wort RICOCHET ergeben.
- Sollte der Ball einmal "festhängen", können Sie ihn durch Drücken der RETURN-Taste wieder ins Spiel bringen.

BALLISTIX PC LADEANWEISUNGEN

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

TITLEBILD

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

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

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 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, können Sie zum zweiten Auswahlbildschirm und können dort bestimmen in welchem Level Sie beginnen. Im Ein-Spieler-Modus stehen 50 und im Zwei-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 Auswahlbildschirm. 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.

AUSWAHLBILDSCHIRM 2

Bälle: (2-18):

Bestimmt die Anzahl 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 Spielrand 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.

Besitzt einer der Spieler im 2-Spieler-Modus alle Bälle, sollte Gegner solange nicht schießen, bis: a) der Spieler der die Bälle besitzt, ihm einige 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 den Spielfeld. Die Bälle verschwinden vom Spielfeld und werden einem Spieler zugeteilt wenn sie "sterben" oder in einem der "pockets" gesammelt werden.

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 RICHOCHET ergeben.

Ballistix – Italian

Primo: spegni sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fai, rischi la contaminazione da virus del dischetto madre di BALLISTIX.

■ VERSIONE ATARI ST

Inserisci il dischetto di BALLISTIX nell'Unità A. Poi accendi il monitor/televisore seguito dal computer.

Il gioco si esegue con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

Per giocare in due, occorrono due joystick.

■ VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Se appare il sollecito per il dischetto Kickstart, inseriscine uno nell'unità interna. Quando appare il sollecito per il dischetto Workbench, inserisci il dischetto di BALLISTIX nell'unità interna.

Il gioco si esegue con un joystick collegato alla seconda porta joystick.

Per giocare in due, occorrono due joystick.

LE REGOLE DEL GIOCO

Ballistix è un gioco di abilità tra due partecipanti. Ognuno cerca di sparare al dischetto (puck) per scaraventarlo nella porta avversaria. Inoltre, esiste un'opzione per il gioco da soli in cui il campo viene inclinato verso la tua porta.

Se vuoi scendere direttamente in campo, basta selezionare il gioco da soli o a due sulla videata Selezione Livello premendo 1 o 2. Per iniziare a giocare, premi Fuoco o il pulsante sinistro del mouse in qualunque momento.

A questo punto, puoi anche regolare il livello di avvio muovendo il joystick a sinistra o a destra. Nel gioco da soli ci sono 50 livelli, mentre in quello a due ce ne sono 80. Tutti i livelli sono diversi e i campi nel gioco da soli non sono uguali a quelli del gioco a due. Nota che non puoi accedere a tutti i livelli dalla videata di selezione livello: alcuni di questi possono essere eseguiti solo vincendo prima quelli iniziali.

Se a questo punto non prendi iniziative, il programma gira tra le Videate di Opzione ed entra in modulo dimostrativo. Per uscirne, aspetta che il gioco sia in corso e poi premi F10.

A differenza di altri giochi, Ballistix ti permette di riprogrammare il modo di giocare a seconda delle tue preferenze. Queste opzioni sono presenti sulle due Videate di Opzione. Una volta selezionato il gioco da soli o a due, puoi — invece di premere il bottone di fuoco o il pulsante sinistro del mouse — spostarti sulle Videate di Opzione premendo la barra spaziatrice. Fatte le tue scelte, premi il bottone di fuoco/pulsante sinistro del mouse per iniziare a giocare. Nota che premendo la barra spaziatrice a questo punto, riporta il programma in modulo dimostrativo, visualizzando gli effetti sul gioco delle selezioni effettuate.

Le opzioni si selezionano muovendo il joystick avanti e indietro, mentre i valori alternativi per ciascuna opzione si inseriscono muovendo il joystick e a destra. Le opzioni disponibili sono le seguenti:

VIDEATA DI OPZIONE I

SPARA DA FRECCIA/A MIRINO

In modulattà SPARA DA FRECCIA (FIRE FROM ARROW), le palle vengono sparate sul dischetto dalla posizione attualmente occupata dalla freccia cursore del giocatore. Nella modalità SPARA A MIRINO (FIRE AT SIGHT), le palle vengono sparate dalla porta del giocatore sulla posizione occupata dal cursore mirino al momento di premere il bottone di fuoco. **NOTA:** Nella modalità SPARA DA MIRINO nelle partite a due, assicurati che la DURATA DELLA PALLA (BALL LIFE SPAN) (vedi sotto), sia regolata su valori alti, altrimenti rischi di impantanare il dischetto in una posizione centrale dove nessuno dei due può muoverlo, dato che le palle 'muoiono' prima di coprire la distanza dalla porta al dischetto.

VELOCITA'DELLA PALLA 1-8

Determina la velocità del percorso della palla sul campo.

PALLE 2-18 (solo valori pari)

Stabilisce il numero di palle disponibili per i giocatori durante la partita. Le palle 'muoiono' quando superano il loro limite di durata sul campo (vedi sotto) oppure quando finiscono nelle tasche alle due estremità del campo. Da notare che, nel gioco da soli, tutte le palle morte vengono ridate immediatamente al giocatore. Nelle partite a due, esse vengono suddivise tra i giocatori a seconda della posizione al momento della morte.

Se nelle partite a due, tutte le palle finiscono ad un giocatore, l'altro non può sparare fino a che (a) l'avversario non ha sparato una palla che finisce a te, oppure (b) l'avversario ritarda a sparare di qualche secondo, dopodiché tutte le palle vengono istantaneamente trasferite all'altro come penalizzazione.

RIPETIZIONE AUTOMATICA 0-9

Determina il ritmo in cui vengono sparate le palle quando tieni schiacciato il bottone di fuoco. Un valore di zero significa che il bottone deve essere premuto ripetutamente per sparare ogni singola palla — utile per un gioco di precisione.

VIDEATA OPZIONE 2

DURATA DELLA PALLA 1-9

Stabilisce la durata della 'vita' di una palla sul campo. Le palle vengono tolte dal campo e messe in uno dei parcheggi dei giocatori quando muoiono o quando finiscono nelle tasche alle due estremità del campo.

FORZA DELLA FRECCIA 1-9

Molti dei campi presentano delle frecce che accelerano la palla verso la direzione indicata. La forza dell'accelerazione può essere regolata mediante questa caratteristica.

RETI PER VINCERE 1-5

Ogni partita si gioca su un solo campo fino a che un giocatore non raggiunge il numero di reti specificate.

PARTITE PER VINCERE 1-9

Ogni incontro si gioca su una di partite. Negli incontri a due, il campo viene cambiato ad ogni partita, fino a che un giocatore non ottiene il numero di vittorie richiesto. Negli incontri da soli, il campo viene cambiata dopo ogni vittoria del giocatore, ma il gioco termina se il computer vince QUALUNQUE partita! Avventurarsi nelle videate superiori del gioco da soli è una sfida per i più duri. Se la palla rimane Incastrata (Stuck), il tasto di RITORNO Scuote (Rock) il campo per rimetterla in gioco.

CONSIGLI PER PRINCIPIANTI

Ballistix è un gioco di abilità e come ogni sport richiede molta pratica prima di poter arrivare in cima alla tabella di punteggio elevato. Inizia selezionando diverse opzioni di gioco per prendere la mano sugli effetti provocati. Una buona tattica per i principianti è di sparare dalla freccia mettendo la velocità della palla quasi al massimo, stabilendo la durata della palla su circa 5, la potenza della freccia su 1 e il numero della palla al massimo, stabilendo la durata della palla su circa 5, la potenza della freccia su 1 e il numero delle palle al massimo. Ricorda di tenere d'occhio il tuo punteggio, oltre che la porta del tuo avversario. Durante il gioco puoi fare altri punti in modi diversi, compreso raccogliere lettere per sillabare la parola RICOCHET (RIMBALZO). Occhio a queste!

BALLISTIX ISTRUZIONI DI CARICAMENTO — PC

Al sollecito DOS, digita BALLISTIX (RITORNO)

VIDEATA TITOLO

Per avviare il gioco, premi RITORNO, pr girare tra le Opzioni, premi la BARRA

Gioco da soli (1 giocatore) — 1 o F1, Gioco a 2 — 2 o F2

Per ridefinire i tasti — R, per tornare al DOS — Esc

MODO DIMOSTRAZIONE

Per tornare alla videata titolo, premi un tasto qualsiasi

GIRARE TRA LE OPZIONI

Videata opzioni seguente — BARRA, Cambio di opzioni — Tasti Cursore

Per tornare alla videata titolo — ESCAPE

Per ridefinire i tasti — Segui le indicazioni sullo schermo

IL GIOCO

Giocatore 1: Q — su, A — giù, O — sinistra, P — destra, BARRA — FUOCO

Nota: questi tasti sono ridefinibili

Giocatore 2: Tasto cursore per muovere — Tasto Ins per Fuoco, Nota: questi tasti sono ridefinibili

Pausa — BlocNum, Annulla — ESCAPE

LE REGOLE DEL GIOCO

Ballistix è un gioco di abilità tra due partecipanti. Ognuno cerca di sparare al dischetto (puck) per scaravantarla nella porta avversaria. Inoltre, esiste un'opzione per il gioco da soli in cui il campo viene inclinato verso la tua porta.

Se vuoi scendere direttamente in campo, basta selezionare il gioco da soli o a due sulla videata Titolo premendo 1 o 2. Per iniziare a giocare, premi Fuoco in qualunque momento.

A questo punto, puoi anche regolare il livello di avvio premendo la Barra per andare alla 2a videata opzione.

Nel gioco da soli ci sono 50 livelli, mentre in quello a due ce ne sono 80.

Nota che non puoi accedere a tutti i livelli dalla videata di selezione livelli: alcuni di questi possono essere eseguiti solo vincendo prima quelli iniziali.

Se a questo punto non prendi iniziative, il programma va in modulo dimostrazione. Per uscirne, premi un tasto qualsiasi.

A differenza di altri giochi, Ballistix ti permette di riprogrammare il modo di giocare a seconda delle tue preferenze.

Queste opzioni sono presenti sulle due Videate di Opzione. Una volta selezionato il gioco da soli o a due, puoi spostarti sulle Videate di Opzione premendo la barra spaziatrice. Fatte le tue scelte, premi il tasto di RITORNO per iniziare a giocare.

Le opzioni si selezionano mediante i tasti cursore a sinistra e a destra. Le opzioni disponibili sono:

VIDEATA DI OPZIONE 1

FORZA DI GRAVITA' (3-5)

La forza dell'accelerazione può essere regolata utilizzando questa caratteristica

FORZA DELLA FRECCIA (1-9)

Molti dei campi presentano delle frecce che accelerano la palla verso la direzione indicata. La forza dell'accelerazione può essere regolata mediante questa caratteristica.

RETI PER VINCERE (1-5)

Ogni partita si gioca su un solo campo fino a che un giocatore non raggiunge il numero di reti specificate.

PARTITE PER VINCERE (1-9)

Ogni incontro si gioca su una serie di partite. Negli incontri a due, il campo viene cambiato ad ogni partita, fino a che un giocatore non ottiene il numero di vittorie richiesto. Negli incontri da soli, il campo viene cambiato dopo ogni vittoria del giocatore, ma il gioco termina se il computer vince **QUALUNQUE** partita!

Avventurarsi nelle videate superiori del gioco da soli è una sfida per i più duri.

Se la palla rimane Incastrata (Stuck), il tasto di RITORNO Scuote (Rock) il campo per rimetterla in gioco.

VIDEATA OPZIONE 2

PALLE (2-18)

Stabilisce il numero di palle disponibili per i giocatori durante la partita. Le palle 'muoiono' quando superano il loro limite di durata

sul campo (vedi sotto) oppure quando finiscono nelle tasche alle due estremità del campo. Da notare che nel gioco da soli, tutte le palle morte vengono ridate immediatamente al giocatore. Nelle partite a due, esse vengono suddivise tra i giocatori a seconda della posizione al momento della morte.

Se nelle partite a due, tutte le palle finiscono ad un giocatore, l'altro non può sparare fino a che (a) l'avversario non ha sparato una palla che finisce a te, oppure (b) l'avversario ritarda a sparare di qualche secondo, dopodiché tutte le palle vengono istantaneamente trasferite all'altro come penalizzazione.

VIDEATA DI AVVIO

Ti permette di selezionare il livello di inizio del gioco.

SPARA DA FRECCIA/A MIRINO

In modalità SPARA DA FRECCIA (FIRE FROM ARROW), le palle vengono sparate sul dischetto dalla posizione attualmente occupata dalla freccia cursore del giocatore. Nella modalità SPARA A MIRINO (FIRE AT SIGHT), le palle vengono sparate dalla porta del giocatore sulla posizione occupata dal cursore mirino al momento di premere il bottone di fuoco.

NOTA:

Nella modalità SPARA DA MIRINO nelle partite a due, assicurati che la DURATA DELLA PALLA (BALL LIFE SPAN) (vedi sotto), sia regolata su valori alti, altrimenti rischi di impantanare il dischetto in una posizione centrale dove nessuno dei due può muoverlo, data che le palle 'muoiono' prima di coprire la distanza dalla porta al dischetto.

DURATA DELLA PALLA (1-9)

Stabilisce la durata della 'vita' di una palla sul campo. Le palle vengono tolte dal campo e messe in uno dei parcheggi dei giocatori quando muoiono o quando finiscono nelle tasche alle due estremità del campo.

CONSIGLI PER PRINCIPIANTI

Ballistix è un gioco di abilità e come ogni sport richiede molta pratica prima di poter arrivare in cima alla tabella di punteggio elevato. Inizia selezionando diverse opzioni di gioco per prendere la mano sugli effetti provocati. Una buona tattica per i principianti è di stabilire la durata della palla su 5, la potenza della freccia su 1 e le Palle al massimo. Ricorda di tenere d'occhio il tuo punteggio, oltre alla porta del tuo avversario. Durante il gioco puoi fare altri punti in modi diversi, compreso raccogliere lettere per sillabare la parola RICOCHET (RIMBALZO). Occhio a queste!