

## Loading Instructions

Amiga	In order to destroy any viruses which may be present, switch off your computer for several seconds before attempting to load the game. If you have an Amiga 1000, you can now insert your Kickstart disk. As soon as the 'Workbench' screen appears, insert the Rock 'n' Roll Disk 1 into disk drive df0. The program will start automatically. All further instructions will appear on your screen.
Atari ST	Insert your Rock 'n' Roll Disk into disk drive A and press the RESET button on your computer. The program will start automatically. Further instructions will appear on your screen.
C64 Disk	After inserting side 1 of your Rock 'n' Roll disk into the disk drive type <b>L O A D</b> <b>*****.8.1</b> and then press RETURN. The program will start automatically. Please follow further instructions which will appear on the screen.
C64 Cassette	Insert side 1 of the Rock 'n' Roll cassette into your tape recorder and rewind it to the beginning. Now press the SHIFT and RUN-STOP keys simultaneously and press PLAY on your tape recorder. The program will start automatically. Please follow further instructions which will appear on the screen.

## Controls

*Amiga*  
The ball can be controlled with the mouse. The faster the mouse is moved in a given direction, the faster the ball will roll across the landscape. Be careful, hectic mouse-movements won't help you at all. Cautiousness and single-mindedness are what are required. With the right mouse button the various extras can be selected and with the left mouse button they will be utilized. For precise ball-control, please ensure that your mouse is clean and that you use a mouse-pad.  
F1 : Music on/off  
F2 : Sound effects on/off  
Esc: Restart level less one life  
Del: End game

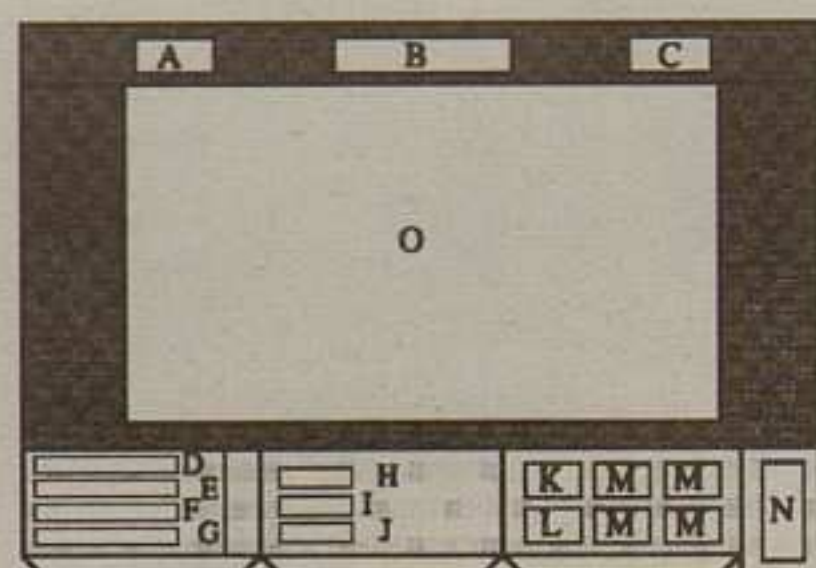
*Atari ST*  
You can either control the ball with the mouse, or with the joystick. We recommend using the mouse, as it is more precise and sensitive. The faster the mouse is moved in a given direction, the faster the ball will roll across the landscape. Be careful, hectic mouse-movements won't help you at all. Cautiousness and single-mindedness are what are required. With the right mouse button the various extras can be selected and with the left mouse button they will be utilized. For precise ball-control, please ensure that your mouse is clean and that you use a mouse-pad. If you prefer to play with the joystick, the extras can be selected with the spacebar and utilized by pressing the firebutton.

*C64*  
The ball is controlled with the joystick in port 2. The extras are selected with the spacebar and utilized by pressing the firebutton.

In some areas it is possible to build a path using the repair-sets. To do this you should select the appropriate 'extra' symbol and then, whilst keeping the left mouse button / firebutton pressed, you should roll the ball over the area where you wish to build the path. To explode a bomb simple select the bomb symbol and press the left mouse button / firebutton when the ball is situated on the spot where you wish the bomb to explode. The bomb is automatically lit and will explode shortly afterwards.

## Screen Structure

- A: The number of the current level
- B: The name of the current level
- C: If the level has a time limit, the time will be shown here
- D: This displays the fastest time in which this level has ever been completed
- E: Your individual time
- F: The highest score that has ever been achieved
- G: Your individual score
- H: How much money is to be found in your account
- I: How much longer your ball will be equipped with spikes or armour
- J: This display tells you how much energy the ball has left
- K: The number of 'speed-up's that are momentarily being used
- L: This is where the various extras are selected
- M: With the appropriate keys, many doors will remain locked...
- N: How many balls you have left
- O: The playing field



## Shopping Tips

To buy an extra you must simply roll the ball over the appropriate symbol. The price is shown to the right of the symbol. The money will be booked from your account and the shop will then close. If you haven't got enough money to pay for the extra, there is an alternative. It is possible to pay with energy. To make such a risky deal the ball needs to remain on the symbol for a few seconds. Only then will such an arrangement be accepted (providing you have enough energy).

## Speed-Up

The right tip for all high-speed freaks. Whoever shops here will armour their ball with effective additional power. Up to four of these 'speed-up's can be used simultaneously. Unfortunately this speed-thrill remains for only 90 seconds, after which the ball will change down a gear.

## Armor

High-tech makes it possible. If you go for this extra your ball will be wrapped in a tough, protecting shell for a short period of time. Although the ball cannot penetrate the normal barriers, fragile ones are no longer problematic obstacles.

## Repair-Set

Unfortunately some of the tracks may be interrupted. This is where the repair-sets come in useful with which you can build a new path. You should use these repair-sets sparingly as there are seldom more sets than are absolutely necessary...

## Parachute

Despite the fact that parachuting may not be your favorite passtime, you will soon learn to value them very much. They can be your last hope when you roll off of the path into the precipice. If you react fast enough and open the parachute before the ball hits the ground, you will once again have saved a life.

## Continue

If you should be lucky enough to come across one of these shops, don't stop to think. If you possess one of these powerful extras, you are able to continue playing in the level where you lost your last ball. Is that an offer?

## Bombs

Bombs: Warning Explosives These bombs tend to be quite dangerous but very effective. It's never a bad thing to have one or more of these in your pack. But don't hang around too long in the explosive area - that could be painful....

## Spikes

It's no secret that control is difficult on an icy surface. Spikes, with which it is possible to equip your ball for a short time, naturally make stopping easier. The question remains, though, can you buy something more important with your money?

?????

Hummmm, we didn't really want to give anything away about that. We will just say enough for you to know that it's always worth popping into this shop. Information which will make life easier will be given in return for an admittedly high price.

## Game-Elements

### Keys & Doors

Restricting doors can be opened with the appropriate keys (distinguished by their color). You need only roll against the door - the door will be opened if the correct key is handy.

### Diamonds

The players eyes widen in delight. These diamonds will be collected in your account. A red diamond is worth 300 bonus points, a yellow diamond is worth 700 bonus points, a green diamond is worth 1500 bonus points and a blue diamond is worth 4000 bonus points.

### Ice

Without spikes you must be extremely careful - on ice you'll be slipping and sliding all over the place. Slow down !

### Fragile Platforms

Not all platforms are pleasant. It is only possible to roll over these fragile platforms 1, 2 or 3 times, depending on how strong they are, after which they disappear. Therefore think carefully about where you roll !

### Eggs

If you roll the ball over these eggs, you will, of course, squash them. It seems at first sight as though there is no advantage in this, but who knows... Pleasant surprises rarely come at the wrong time.

### Eyes

The more eyes that are collected, the more of the level map you will be able to see. For technical reasons this element is not available on the C64.

### Fragile Barriers

Unlike the fragile platforms, fragile barriers are not unpleasant. Armored balls can ram obstacles away and free a new path - who knows, perhaps you'll build a shortcut....

### Small Balls

These small ball are definitely not simple obstacles. A new platform will always appear in the area where they are pushed over the edge into the precipice. This is a safe, although somewhat strange way to build a new track.

### Acid

Acid also has unpleasant effects on your ball. Energy-loss will result.

### Bombs

Do not make the mistake of thinking that bombs can be exploded anywhere. That would be much too easy. Bombs can only be ignited on special, reinforced platforms. The areas which are left after the bomb has exploded are not necessarily precipices. The result will be different from level to level.

### Tubes:

The tubes are favoured means of transport. If you roll in one side, you will automatically come out at the other side.

### Teleporters

The teleporter is for urgent cases. Practically without time-loss you will be transported to another area.

### Explosions

You should wait for exactly the right moment to get past these obstacles. If you fail, you will lose energy.

### Switches

The switches are a devilish affair. Nobody knows the exact effect of each individual switch - this varies from level to level and from switch to switch.

### Ventilators

In some areas a harsh wind blows. This tends to be due to ventilators which can cause gusty and uneven gales.

### Magnets

In contrast to the ventilators which blow your ball away from them, magnets pull the ball towards them. Absolute concentration is needed to conquer them.

### Money

You will also come across problems with Rock 'n' Roll if you do not possess the appropriate change. 100, 300 or 500 coins will be credited to your account when you collect the respective symbols.

### Arrows

Unpleasant are these arrows. Your ball cannot resist their influence. It will automatically be pushed in the direction of the arrows. Skillful players can perhaps overcome the power of one or two arrows which happen to be pointing in the wrong direction.

### Energy Barriers and Sliding Doors

You may often come across sliding doors and energy fields near to closed doors. With both of these you must wait for the right moment and then speed through. If you make a mistake, you will loose energy.

### Hall of Fame

Honor to those who have earned it. The reward for all efforts must be a position on the Highscore List. The best Rock 'n' Rollers may register themselves on the highscore list again and again. There is the classic-type Highscore List where those players who have scored the most points may eternalize themselves. There is enough space for the ten best gamers. There is also a special highscore list for each level where the speediest ball-rollers can be found. If you manage to finish a level with a competent time, you'll have a good chance of appearing amongst the five fastest so far. The main attraction of the two highscore lists is that you have the choice of aiming for the fastest time or the most points. Whichever you choose, the Rainbow Arts team wishes you fun, suspense and, of course, success !



## Ladeanweisungen

- Amiga** Sobald auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie einfach 'Rock'n Roll Diskette 1' in Laufwerk 0. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.
- Atari ST** Legen Sie bitte 'Rock'n Roll Diskette' in Laufwerk A und drücken anschließend den Reset-Taster. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.
- C 64 Diskette** Legen Sie bitte Seite 1 der 'Rock'n Roll'-Diskette in das Laufwerk, tippen **L O A D \* . 8 1** auf der Tastatur und bestätigen die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.
- C 64 Kassette** Legen Sie bitte Seite 1 der 'Rock'n Roll'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig und anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

## Steuerung

### Amiga

Die Kugel wird mit der Maus gesteuert. Je schneller Sie die Maus in eine Richtung bewegen, desto rasanter rollt die Kugel durch die Landschaft. Doch Vorsicht, allzu hektische Maus-Aktionen bringen gar nichts. Lieber mit Bedacht, aber zielstrebig steuern. Mit der rechten Maustaste wählt man die Extras aus, durch Druck auf die linke Maustaste werden sie eingesetzt.

- F1 : Musik an/aus  
F2 : Soundeffekte an/aus  
Esc: Level-Neubeginn mit Kugelverlust  
Del: Spiel abbrechen

### Atari ST

Sie können die Kugel entweder mit der Maus oder mit dem Joystick steuern. Wir empfehlen die Steuerung mit der Maus, da sie präziser und gefühlvoller ist. Je schneller Sie die Maus in eine Richtung bewegen, desto rasanter rollt die Kugel durch die Landschaft. Doch Vorsicht, allzu hektische Maus-Aktionen bringen gar nichts. Lieber mit Bedacht, aber zielstrebig steuern. Mit der rechten Maustaste wählt man die Extras aus, durch Druck auf die linke Maustaste werden sie eingesetzt. Wer lieber mit dem Joystick spielt, der kann die Extras mit der SPACE-Taste auswählen und sie anschließend per Druck auf den Feuerknopf einsetzen.

### C 64

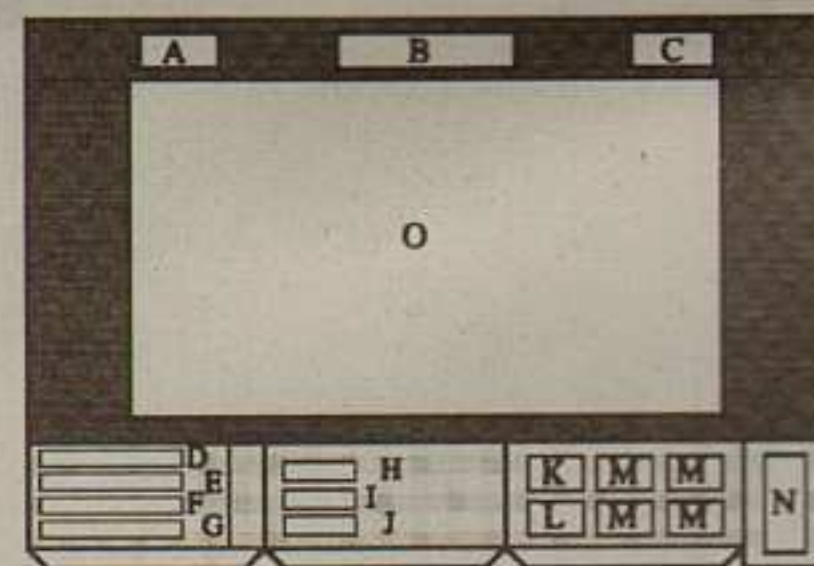
Die Kugel wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Mit Hilfe der SPACE-Taste wählt man die Extras aus, mittels Feuerknopf werden sie eingesetzt.

### Allgemein

Um sich mit Reparatur-Sets selber einen Weg zu bahnen, brauchen Sie nur das entsprechende Symbol anzuwählen und dann mit gedrückter(m) linker(m) Maustaste/Feuerknopf auf die Stelle zu rollen, wo Sie gerne bauen würden. Um eine Bombe zu platzieren, wählen Sie einfach das Bomben-Symbol an, rollen auf den Ort der Sprengung und drücken nun die/den linke(n) Maustaste/Feuerknopf und schon ist die Bombe gezündet und explodiert kurze Zeit später.

## Bildschirmaufbau

- A: Hier sehen Sie die aktuelle Level-Nummer.  
B: So heißt der Level, der gerade gespielt wird.  
C: Wenn der Level ein Zeitlimit hat, dann läuft hier die Uhr erbarmungslos gegen Sie.  
D: Das ist die schnellste Zeit, in der dieser Level bis jetzt beendet wurde.  
E: Hier wird Ihre eigene Zeit angezeigt.  
F: Dies ist die höchste Punktezah, die bislang erzielt wurde.  
G: Zum Vergleich Ihre eigene Punktezah.  
H: So viel Geld befindet sich auf Ihrem Konto.  
I: Hier sieht man, wie lange die Kugel noch mit Spikes beziehungsweise Panzerung ausgestattet ist.  
J: Diese Anzeige gibt Aufschluß, wieviel Energie die Kugel noch hat.  
K: Die Anzahl der Speed-Ups, die momentan wirken.  
L: Hier wählt man zwischen den verschiedenen Extras aus.  
M: Ohne entsprechende Schlüssel bleiben viele Türen verschlossen.  
N: So viele Kugeln hat man noch übrig.



## Einkaufs-Tips:

Man erwirbt ein Extra ganz einfach, indem man über das entsprechende Symbol rollt. Der Preis ist immer rechts daneben zu sehen. Das Geld wird dann von Ihrem Konto abgebucht und der Shop ist geschlossen. Sollten Sie nicht genug Geld haben, um den geforderten Preis zu zahlen, dann gibt es trotzdem einen Ausweg. Sie bezahlen schlicht mit Energie. Um so ein riskantes Geschäft abzuschliessen, muß die Kugel allerdings für eine Sekunde ruhig auf dem Shop verweilen. Erst dann wird der Kauf akzeptiert (vorausgesetzt, die vorhandene Energie reicht dafür aus).

## Speed-Up

Der richtige Tip für alle Hochgeschwindigkeits-Freaks. Wer hier einkauft, der rüstet seine Kugel mit einem effektiven Zusatzantrieb aus. Bis zu vier dieser "Speed-Ups", wie man die Beschleuniger unter eingefleischten Rock'n Roll'ern nennt, können gleichzeitig eingesetzt werden. Leider hält der Geschwindigkeits-Rausch nur für 90 Sekunden, ehe die Kugel wieder einen Gang zurückschaltet.

## Panzerung

High Tech macht's möglich Wer sich für dieses Extra entscheidet, der verwandelt seine Kugel für kurze Zeit in eine gepanzerte Stahlfestung. Zwar schafft es die Kugel auch jetzt nicht, normales Gelände zu durchbrechen, aber schon etwas brüchiges Gelände ist für sie nun kein Hindernis mehr.

## Reparatur-Set

Leider sind die schmalen Pfade, auf denen die Kugel wandelt, manchmal jäh unterbrochen. In diesem Fall hilft nur ein Reparatur-Set, mit dem Sie sich selbst einen neuen Weg bauen kann. Man sollte allerdings immer sparsam mit diesem hilfreichen Extra umgehen, da selten mehr Reparatur-Sets als unbedingt gebraucht werden, zu finden sind...

## Reparatur-Set

Auch wenn Fallschirmspringen nicht gerade zu Ihren Hobbys zählt, so werden Sie dennoch den Fallschirm schon bald sehr zu schätzen wissen. Er kann die letzte Rettung sein, wenn die Kugel in den Abgrund stürzt. Wenn Sie dann schnell reagieren und den Fallschirm ausfallen, ehe die Kugel auf den Boden kracht, haben Sie Ihrer Kugel wieder einmal das Leben gerettet.

## Continue

Wer hier nicht zugreift, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen. Sollten Sie das Glück haben, auf diesen seltenen Shop zu treffen, dann überlegen Sie nicht lange. Wer im Besitz dieses mächtigen Extras ist, der darf das Spiel nach dem Verlust aller Kugeln in dem Level fortsetzen, in dem er zuvor gescheitert war. Ist das ein Angebot?

## Bombe

Vorsicht, Sprengung. Ziemlich gefährlich, aber recht effektiv, so eine Bombe. Eigentlich kann es nie schaden, eine oder mehrere davon im Gepäck zu haben. Halten Sie sich aber nicht zu nahe am Sprengort auf. Das könnte recht schmerzhaft Folgen haben...

## Spikes

Sicherheit auf den Straßen war noch nie billig zu haben. Daß es sich auf Eis recht schwierig steuert, dürfte jedem bekannt sein. Spikes, mit denen Sie Ihre Kugel hier für kurze Zeit ausstatten können, verhelfen natürlich zu einem besseren Halt. Es fragt sich nur, ob man für das Geld nicht etwas Wichtigeres kaufen müßte...

## ????

Huch, davon wollten wir eigentlich gar nichts verraten. Es sei nur so viel gesagt, daß es sich immer lohnt, in diesen Shop mal kurz hineinzuschauen. Informationen, die einem das Leben ganz schön erleichtern, erhalten Sie als Gegenleistung für den zugegebenermaßen stolzen Preis.

## Spielelemente

### Schlüssel und Türen

Mit den entsprechenden Schlüsseln (die Farbe entscheidet), kann man die hinderlichen Türen aufschließen. Einfach mit der Kugel auf die Türen zurollen. Ist der Schlüssel vorhanden, öffnet sie sich wie von Geisterhand. Fehlt er dagegen, wird der Zugang verwehrt.

### Diamanten

Da läßt das Herz des Spielers. Das Punktekonto freut sich bestimmt auch, wenn Sie diese Diamanten aufsammeln. Ein roter Diamant sorgt für 300 Bonuspunkte, ein Gelber für 700, ein Grüner für 1500 und ein Blauer für sage und schreibe 4000.

### Eis

Mann, ist das rutschig. Ohne Spikes muß man hier verdammt aufpassen, denn das Eis kann die Kugel ganz schön ins Schleudern bringen. Unbedingt die Geschwindigkeit drosseln!

### Brüchige Plattformen

Der Zustand der Wege ist manchmal alles andere als erfreulich. Über brüchige Plattformen darf man je nach Zustand höchstens bis zu 3 mal rollen ehe sie verschwinden. Deshalb gut überlegen, wo man entlangrollt.

### Eier

Wenn Sie mit der Kugel über diese Eier rollen, werden sie plattgedrückt. Auf den ersten Blick hat man dadurch zwar keinen Vorteil, aber man kann nie wissen. Angenehme Überraschungen kommen selten zur falschen Zeit, oder?

### Augen

Je mehr Augen-Symbole eingesammelt werden, desto deutlicher wird die Karte eines Levels. Dieses Extra ist bei der C 64-Version aus technischen Gründen leider nicht vorhanden.

### Brüchiges Gelände

Im Gegensatz zu den brüchigen Plattformen ist das brüchige Gelände eher angenehm. Denn mit der gepanzerten Kugel kann man sich den Weg freirammen. Wer weiß, vielleicht verbirgt sich dahinter ja eine Abkürzung...

### Kleine Kugeln

Diese kleinen Kugeln sind keineswegs nur bewegliche Hindernisse. Im Gegenteil - an der Stelle, wo sie in den Abgrund geschubst werden, entsteht nämlich eine neue Plattform. Zugegeben, eine etwas merkwürdige, aber durchaus sichere Art, sich einen Weg zu bahnen. Vergessen Sie aber nicht, daß die kleinen Kugeln nur auf gekennzeichneten Wegen bewegt werden können.

### Säure

Auch Säure hat bei Berührung unangenehme Auswirkungen auf die Kugel. Energie-Abzug läßt sich dann nicht verhindern.

### Bomben

Wenn Sie glauben, daß man Bomben an beliebigen Stellen platzieren kann, dann liegen Sie falsch. Das wäre ja viel zu einfach. Bomben können nur auf speziell dafür vorbereiteten Plattformen gezündet werden. Übrigens, unsere Bomben sind ganz besondere Bomben. Es sind nicht nur zerstörende, sondern zum Teil belebende Bomben. Die Fläche, die durch die Explosion entsteht, muß nicht zwangsläufig ein Abgrund sein. Von Level zu Level kann das Ergebnis der Explosion verschieden sein.

### Röhren

Die Röhren sind recht beliebte Transportmittel. Fährt man auf der einen Seite rein, kommt man auf der anderen wieder raus, sogar ganz automatisch!

### Teleporter

Für ganz Eilige gibt es die Teleporter. Praktisch ohne Zeitverlust wird man an einen anderen Ort versetzt.

### Explosionen

Vor Explosionen sollten Sie sich hüten. Hier gilt es, den richtigen Zeitpunkt abzugewarten, um dieses Hindernis zu überwinden. Gelingt das nicht, wird der Kugel etwas Energie abgezogen.

### Schalter

Die Schalter sind eine heimtückische Angelegenheit. Niemand weiß genau, was die Schalter im einzelnen bewirken. Dummerweise sind die Auswirkungen von Level zu Level und von Schalter zu Schalter verschieden.

### Ventilatoren

In manchen Gegenden weht ein rauher Wind. Vor allem in der Nähe von Ventilatoren ist mit Sturmböen zu rechnen. Seien Sie also auf der Hut.

### Magnete

Im Gegensatz zum Ventilator, der die Kugel wegpustet, zieht der Magnet die Kugel an. Absolute Konzentration ist gefragt, wenn Sie dem Magneten widerstehen wollen.

### Geld

Ohne das nötige Kleingeld kommt man auch bei 'Rock'n Roll' nicht weiter. 100, 300 oder 500 Taler werden auf Ihrem Konto gutgeschrieben, wenn Sie die entsprechenden Symbole aufsammeln.

### Pfeile

Tückisch, tückisch, diese Pfeile. Die Kugel kann ihrem Einfluß einfach nicht widerstehen. Sie wird automatisch in Pfeilrichtung geschubst. Geschickte Spieler können es allerdings schaffen, ein oder sogar zwei Pfeile in entgegengesetzter Richtung zu überwinden.

### Energiebarrieren und Schiebetüren

Neben verschlossenen Türen trifft man auch des öfteren auf Schiebetüren und Energiefelder. Bei beiden müssen Sie den richtigen Moment abpassen und dann mit Karacho durch. Andernfalls droht Energie-Abzug.

### Hall of Fame

Ehre, wem Ehre gebührt. Der Lohn für alle Mühen sind zweifellos die High-Score-Listen. Die besten Rock'n Roll'er dürfen sich in der Hall of Fame eintragen sogar doppelt und dreifach. Zum einen gibt es eine "normale" High-Score-Liste, wo sich nach Spielende die eifrigsten Punkte-Sammler verewigen dürfen. Hier sind die zehn besten Punkte-Jäger vertreten. Zum anderen existiert für jeden Level eine spezielle High-Score-Liste, in der man die rasantesten Kugel-Roller findet. Wer einen Level in einer tollen Zeit beendet, der hat gute Chancen auf einen Platz in den Listen der jeweils fünf Zeitschnellsten. Der Reiz an den beiden High-Score-Listen liegt unter anderem darin, daß man sich in jedem Level aufs neue entscheiden muß, ob man lieber auf Punkte oder auf Zeit spielt. Egal wie Ihr Euch entscheidet, wir von Rainbow Arts wünschen eine unterhaltsame und ergiebige Punkte- beziehungsweise Bestzeit-Jagd.