

10th FRAME™ Pro Bowling Simulator

By Roger and Bruce Carver

Get out that shirt, put on your bowling shoes and get ready to roll with 10th FRAME! This simulation gives you the look of 'real' bowling through outstanding graphics and a true perspective view. With multiple levels of play, realistic pin action and automatic scoring, 10th FRAME is a bowling experience the whole family can enjoy.

- Power and Hook Control
- Automatic Scoring
- Outstanding Sound and Pin action
- Scorecard Printout
- Up to 8 Different Players including League Play

© 1987 Access Software. All rights reserved. Licensed to Kixx®.

Screen shots are from various formats and may differ from the version you have purchased.

Y COMPRIS INSTRUCTIONS FRANÇAISES MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

CBM 64/128

10th FRAME™



10th FRAME™

LOADING

CBM 64/128 Cassette:

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. When "Select League" or "Open Bowling" screen appears, game has loaded. Use joystick port # 2. Leave **PLAY**, **FAST FORWARD** or **REWIND** button down while playing or the game will not operate. Adjust sound + or - keys.

SETTING UP GAMEPLAY

Up to 8 players can play. If you select League Play press **L** or **O** for select Open Bowling. If league play is selected you will have to supply the following information: Team names, Number of players, Players' names and ability and Number of games to play (up to 5). If Open Bowling is selected you will have to supply the following information: Number of players, Players' names and ability and Number of games to play.

Entering player names and ability: Type name of player and press **RETURN/ENTER**. Then select ability level by pressing **K** for Kids, **A** for Amateur or **P** for Professional. A description of each level follows:

Kids - Designed for children (4 - 8). Speed of ball is automatically set and the ball will go straight to where it is aimed with no hook.

Amateur - Beginner's level. Throws are affected by the selected speed setting and amount of hook put on the ball.

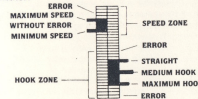
Professional - Advanced level. Accuracy in using speed/hook indicator is critical. Errors create poor throws.

PLAYING THE GAME

Aiming Your Throw: Position both bowler and "mark".

Push joystick **FORWARD** to activate "mark" and position it by moving joystick **LEFT/RIGHT**. Position bowler by pulling **BACK** on the joystick to de-activate "mark" then move joystick **LEFT/RIGHT**.

Throwing the Ball: Set the speed and throw the ball straight or with a hook. It requires timing and concentration to be viewed using the Speed/Hook Indicator.



To start approach press **FIRE** button. To set speed release **FIRE** button when indicator reaches desired zone.

Releasing button at the bottom gives you minimum speed. When the button is released the setting you have chosen is locked on the indicator.

Set hook by pressing **FIRE** button when indicator is in hook zone.

SCOREBOARD

When each player bowls, a line score appears on the top portion of the screen and shows the last five frames' scores. An overall scoreboard appears after bowlers have completed a frame. Press **FIRE** button to resume play after the scoreboard.

BOWLING STRATEGIES

No matter whether you bowl a straight or hook shot,

the best position to aim for is the pockets between the front 3 pins for your initial shot.

BOWLING FOR SPARES

To be successful you must be able to make spares that is to knock down any pins left after your first ball with the second ball.

SCORING

A game consists of 10 frames. A strike counts 10 pins with the first ball plus the total number of pins knocked down by the following 2 balls (shown as ■ on scoreboard).

A spare counts 10 pins, plus the number of pins the bowler knocks down with the first ball in the next frame. (Spare shown as ► on Scoreboard.)

When a bowler fails to make a strike or a spare, only the knocked down pins count and no scoring is carried over to the next frame. A perfect game is 12 consecutive strikes to score a maximum of 300. This includes 1 strike for each of the 10 frames plus 1 strike for each of the 2 extra, or bonus chances the bowler receives for scoring a strike in the 10th FRAME.

ADDITIONAL FEATURES

CBM 64/128 ONLY

Abort Game: Return to "Select" screen at any time by pressing **I**.

Replay Feature: To restart at first frame without changing names etc., press **P** from "Select" screen.

Automatic Demo: If left for one minute computer will demo. Press **D** from "Select" screen to start manually.

© 1986 ACCESS Software Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX. Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

10th FRAME™

POUR CHARGER LE JEU

CBM 64/128 Cassette:

Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassette. Le jeu va se charger; le chargement cesse quand l'écran "Select League" ou "Open Bowling" apparaît (enfichez le joystick dans le port 2). Il est essentiel de laisser enfoncé le bouton **PLAY**, **FAST FORWARD** ou **REWIND** pendant le jeu.

PREPARATION AU JEU

10th FRAME peut se jouer à huit au maximum, en catégorie ou en ouvert. Quand l'écran affiche "Select League" ou "Open Bowling", appuyez sur **L** pour la catégorie ou **O** pour le tournoi ouvert. Si vous choisissez la catégorie, vous devez fournir les informations suivantes: Noms des équipes, Nombre de joueurs dans chaque équipe (4 maximum), Nom et niveau de chaque joueur, Nombre de parties à jouer (3 maximum). Si vous avez choisi le tournoi ouvert, le système vous demande de fournir les renseignements suivants: Nombre de joueurs (8 maximum), Nom et niveau de chaque joueur, Nombre de parties à jouer (5 maximum).

Pour Entrer les Noms et Niveaux des Joueurs: Tapez le nom d'un joueur et appuyez sur **RETURN/ENTER**. Choisissez ensuite un niveau pour le premier joueur. Appuyez sur **K** pour 'enfants', sur **A** pour 'amateur' ou sur **P** pour 'professionnel'. Nous expliquons ci-dessous chaque niveau:

Enfants (K) - Ce niveau permet aux jeunes enfants (4 - 8 ans) de jouer. La vitesse est automatiquement réglée et la boule se dirige droit au but visé, sans "effet".

Amateur (A) - Peut être considéré comme niveau 'débutant'. Les coups sont affectés par la vitesse sélectionnée et le type d'effet de boule appliqué.

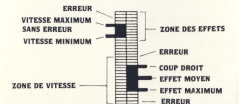
Professionnel (P) - Niveau élevé - A ce niveau, votre précision dans l'emploi de l'indicateur de vitesse/effet augmente considérablement les risques d'un coup raté.

POUR JOUER

Tout d'abord, visez: Il faut placer le joueur et sa 'cible'. En poussant le joystick vers l'**AVANT**, on active la 'cible'. Tant qu'elle demeure active, on peut la positionner en déplaçant le joystick vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**. Pour placer le joueur, **TIREZ** le joystick vers l'**ARRIERE** pour désactiver la 'cible', puis poussez le joystick vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour placer votre joueur.

Pour Lancer le Boule: Amorcez l'approche, réglez la vitesse et lancez la boule, soit tout droit, soit avec un 'effet'. Le contrôle s'effectue durant l'approche de la boule et exige concentration et précision dans le temps. Pour visualiser la séquence, consultez le Speed/Hook Indicator. Commencez votre approche en appuyant sur le bouton de joystick. Pour régler la vitesse, relâchez le bouton de joystick au moment où l'indicateur atteint le niveau requis dans cette zone.

Une fois que vous relâchez le bouton, le réglage sélectionné est verrouillé sur l'indicateur.



Réglez l'effet en appuyant sur le bouton quand l'indicateur se trouve dans la zone des effets.

AFFICHAGE DU SCORE

Quand chaque joueur lance, un score linéaire apparaît en haut de l'écran. Il indique les cinq dernières reprises de score d'un joueur. Chaque fois que les joueurs terminent une reprise (2 joueurs ou davantage), le score total est affiché. Une fois le score affiché, appuyez sur le bouton du joystick pour continuer le jeu.

STRATEGIES DU BOWLING

Quel que soit le type utilisé, le joueur doit viser l'espace entre les quilles **UN** et **TROIS**.

POUR ABATTRE DES 'SPARES'

Un bon joueur doit pouvoir faire des 'spares', c'est-à-dire renverser avec sa seconde boule toutes les quilles qui restent debout après sa première boule d'une reprise.

SCORE

Une partie de bowling se compose de 10 reprises. Une strike compte pour 10 quilles plus le nombre total de quilles qu'abat le joueur avec les deux boules suivantes. En cas de 'Strike', le marqueur inscrit un X dans le petit carré qui se trouve au coin du carré plus grand du tableau. (Figure comme un ■ sur le score) Un Spare compte pour 10 quilles, plus le nombre de quilles abattues par le joueur avec la première boule lancée durant la reprise suivante. (Figure comme un ► sur le score). Lorsqu'un joueur ne marque ni strike, ni spare, seules les quilles abattues comptent, et le score n'est pas reporté à la reprise suivante. Pour marquer 300 - une partie "parfaite" - un joueur doit exécuter 12 strikes consécutives, lesquelles comportent une 'strike' pour chacune des 10 reprises, plus une pour chacune des deux

chances supplémentaires qui reviennent à joueur ayant marqué une "strike" durant la 10ème reprise.

FONCTIONS ADDITIONNELLES CBM 64/128

Fonction d'abandon – Vous pouvez revenir à l'écran "Select" à partir de presque n'importe quel point du jeu en appuyant sur /. Ceci annule le jeu en cours.

Fonction de reprise du même jeu (replay) – Pour recommencer à la première reprise, sans changer les noms, etc., appuyez sur P de l'écran "Select".

Démonstration automatique – S'il demeure "seul" pendant une minute, l'ordinateur commence un jeu de démonstration. Vous pouvez le faire manuellement, en appuyant sur D de l'écran "Select".

© 1986 ACCESS Software Inc. Tous droits réservés. Sous licence à KIXX. La copie, la location ou la revente par quelque moyen que ce soit sont strictement interdites.

10th FRAME™

LADAEANWEISUNG

CBM 64/128 Cassette: Taster **SHIFT** und **RUN/STOP** niederdrücken, dann die **PLAY**-Taste am Kassettengerät betätigen. Der Ladevorgang wird somit eingeleitet und endet bei Erscheinen der Wahlseite "Select League"/"Open Bowling". (Den Steuerknüppel in Steckplatz # 2 stecken). Während des Spiels muß die Taste **PLAY**, **FAST FORWARD** oder **REWIND** niedergedrückt bleiben.

SPIELVORBEREITUNG

10th FRAME kann von bis zu acht Spielern als Liga- oder Einzelwettkampf gespielt werden. Bei Erscheinen der Aufforderung "Select League" oder "Open Bowling" drückt man entweder **L** (für das Ligaspiel) oder **O** (für

eine Einzelspiel als offener Wettbewerb). Bei Wahl eines Ligaspiels sind die nachstehenden Einzelheiten einzugeben: Mannschaftsbezeichnungen, Anzahl Spieler in jeder Mannschaft (höchstens 4), Namen und Fähigkeitsstufen der Spieler, Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 3).

Bei Wahl eines offenen Wettbewerbsspiels sind die nachstehenden Einzelheiten einzugeben: Anzahl Spieler (höchstens 8), Namen und Fähigkeitsstufen der Spieler, Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 5).

Eingabe der Spielernamen und Fähigkeitsstufen: Den Namen eines Spielers eingeben und die **RETURN/ENTER**-Taste drücken. Dann die Fähigkeitsstufe des ersten Spielers bestimmen. Die Spielbedingungen werden somit auf die Fähigkeit und Erfahrung der einzelnen Teilnehmer ausgerichtet. **K** ist für Kinder gedacht, **A** ist für Amateure oder Anfänger geeignet und **P** ist für Profispieler, wie unten beschrieben.

Kinder – Diese Spielstufe ist für jüngere Teilnehmer (4 – 8 Jahre alt) geeignet. Dabei wird die Geschwindigkeit der Kugel automatisch festgelegt und ein Geradeauswurf (Straight-Ball) läuft immer in gerader Richtung.

Amateur – Diese Spielstufe ist als 'Anfängerstufe' zu betrachten. Der Wurf wird hier von der vorgewählten Geschwindigkeit und dem 'Hakenverhalten' beeinflusst.

Profi – Eine Spielstufe für Köhner, in der alles von der Spielpräzision, d.h. der Wahlstellungen an der Geschwindigkeits-/Richtungsanzeige abhängt. Jeder Fehler erhöht die Wahrscheinlichkeit eines schlechten Wurfes.

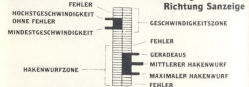
SPIELVERLAUF

Zielen: Vor Werfen der Kugel muß man die Ausgangsstellung des Spielers und der Kugel bestimmen. Zum Verstellen der Kugellage ist zunächst

der Steuerknüppel nach **VORNE** zu drücken, um die Kugelausrichtung in Betrieb zu setzen. In diesem aktivierten Zustand kann man die Kugelausgangslage durch **LINKS**- oder **RECHTS**bewegen des Steuerknüppels verstellen. Um den Spieler zu positionieren, zieht man den Steuerknüppel nach **HINTEN** – was die Kugelausrichtung außer Betrieb setzt – und bewegt ihn nach **LINKS** oder **RECHTS**.

Werfen: 1. Einleiten des Vorlaufs, 2. Wahl der Geschwindigkeit, 3. Wahl zwischen Geradeaus – oder Hakenwurf. Die Steuerung erfolgt während des Vorlaufs der Kugel und erfordert gute Zeitkontrolle und höchste Konzentration. Der Ablauf ist an der Geschwindigkeit und Richtungsanzeige (Speed/Hook Indicator) ersichtlich.

Dern Vorlauf einleiten, indem man auf den **FEUERKNOPF** am Steuerknüppel drückt. Um die Geschwindigkeit zu bestimmen, den **FEUERKNOPF** loslassen, wenn die erwünschte Wurfgeschwindigkeit erreicht ist. Nach Freigabe des Feuerknopfes wird der gewählte Einstellwert gespeichert und auf der Anzeige verriegelt.



Den Wurfhaken bestimmen, indem man den Feuerknopf bei der erwünschten Zieherstellung in der Hakenwurfzone Drückt.

Der allgemeine Spielablauf ist also wie folgt: **FEUERKNOPF** zum einleiten Drücken – **FEUERKNOPF** für die Geschwindigkeitswahl loslassen – **FEUERKNOPF** für die Wurfart erneut Drücken.

PUNKTANZEIGE

Für jeden Spieler erscheint eine Trefferzeile oben am Bildschirm, die die Treffer der letzten Spielrunden anzeigt. Eine Gesamtbewertung aller Spieler erscheint nach Abschluß jeder Runde (2 oder mehr Spieler). Bei Anzeige dieser Gesamtbewertung wird das Spiel nach Drücken des Feuerknopfes weitergeführt.

SPIELSTRATEGIE

Bei beiden Wurfarten ist jedoch immer auf den Zwischenraum zwischen Kegel Nr. 1 und Nr. 3 zu zielen.

SPIELZIEL

Ein guter Spieler sollte die nach dem ersten Wurf verbleibenden Kegel mit dem zweiten Wurf derselben Runde umwerfen können. Ein Umwerfen aller Kegel mit zwei Würfen nennt man ein 'Spare'. Wenn die nicht getroffenen Kegel um mehr als einen Zwischenraum voneinander entfernt sind, was ein Abräumen mit einem Wurf unmöglich macht, nennt man die Stellung ein 'Split'. Stehen die verbleibenden Kegel auf der rechten Bahnseite, wirft der Spieler meistens von links. Wenn sich die nicht getroffenen Kegel auf der linken Bahnseite befinden, wirft man üblicherweise von rechts.

PUNKTERTEILUNG

Obwohl die Bewertung und Aufzeichnung der Treffer im **10th FRAME** automatisch erfolgt, braucht man die Grundregeln der Punkterteilung zu kennen, um das Spiel vollständig zu meistern. Ein Spiel besteht aus 10 Runden. Jeder Spieler wirft zweimal in jeder Runde, es sei denn, alle Kegel werden schon beim ersten Schub abgeräumt (Strike). Für ein Abräumen mit einer Kugel (Strike) erhält man die 10 Punkte der umgeworfenen sowie die Gesamtzahl der Treffer, die mit den nächsten zwei Kegeln erzielt werden. In einem solchen Falle trägt

der Anschreiber ein X in das kleine Feld in der Ecke des größeren Feldes auf dem Anschreibebrett ein (auf dem Bildschirm als ■ dargestellt.) Für ein Umwerfen aller Kegel mit 2 Würfen (Spare) erhält man die 10 Punkte der getroffenen Kegel sowie die Anzahl Punkte, die mit der ersten Kugel der nächsten Runde erzielt werden. Hier trägt der Anschreiber eine Diagonale in das kleine Feld ein (auf dem Bildschirm als ► dargestellt). Falls die 10 Kegel weder mit der ersten noch der zweiten Kugel derselben Runde abgeräumt werden, zählen nur die tatsächlich umgeworfenen Kegel und es erfolgt kein Uebertrag auf die nächste Runde. Für ein perfektes Spiel d.h. 300 Punkte insgesamt, benötigt man 12 aufeinanderfolgende Abräumungstreffer. Diese Höchstpunktzahl ergibt sich aus den 10 Abräumungsrunden und einem Volltreffer in den beiden zusätzlichen oder Prämienrunden, die man erhält, wenn man in der 10. Runde alle Kegel umwirft.

ZUSÄTZLICHE MERKMALE CBM 64/128

Spielabbruch – Durch Drücken von / kann man aus praktisch jeder Spielstellung zum anfänglichen Wahlbild zurückkehren. Das angefangene Spiel wird dabei gelöscht.

Spielwiederholung – Um ohne Aenderung der Spielbedingungen, Spielernamen usw. zur ersten Runde zurückzukehren, drückt man **P** bei Anzeige des Wahlbildes.

Automatischer Vorführrmodus – nach einer Spielpause von einer Minute schaltet der computer den Vorführrmodus ein. Diese Betriebsart kann auch von Hand nach Drücken der Taste **D** vom Wahlbild aus eingeleitet werden.

© 1986 ACCESS Software Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz von KIXX. Unerlaubtes Kopieren. Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens untersagt.

10th FRAME™

CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassette: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Quando appaiono le videate "Select League" (Selezione Serie) o "Open Bowling" (Bowling Libero), il gioco è caricato. Usare joystick nella porta # 2. Mentre si gioca, lasciare schiacciati i pulsanti **PLAY**, **FAST FORWARD** o **REWIND**, altrimenti il gioco non viene eseguito. Regolare il sonoro con i tasti + o –.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

Possono partecipare fino a 8 giocatori. Se si seleziona una partita di serie, premere **L**, oppure **O** se si preferisce Bowling Libero. Nel caso di selezione di serie, occorre fornire le seguenti informazioni. Nomi delle squadre, Numero di Giocatori, Nomi dei Giocatori e livello di abilità e numero di partite da giocare (fino a 5). Se si è selezionato Bowling Libero, occorre fornire le seguenti informazioni. Numero di giocatori, Nomi dei Giocatori e livello di abilità e Numero di partite da giocare.

Per registrare i nomi dei giocatori e livello di abilità: Digitare il nome del giocatore e premere **RETURN/ENTER**. Quindi selezionare il livello di abilità premendo **K** per Kids (Ragazzi), **A** per Amateur (Dilettanti) o **P** per Professional (Professionisti). Ecco una descrizione dei vari livelli:

Kids – Disegnata per ragazzi (4 – 8). La velocità della biglia è impostata automaticamente e viaggia dritta quando viene lanciata senza curva.

Amateur – Livello di principianti. I lanci sono influenzati dalla velocità selezionata e dall'ammontare di curvatura impressa alla biglia.

Professional – Livello avanzato. L'accuratezza nel

dosaggio di velocità/curvatura è fondamentale. Un errore comporta lanci scandenti.

IL GIOCO

Prendere la mira: Posiziona il lanciatore e il "mark". Spingi il joystick **AVANTI** per attivare il "mark" e posizionalo muovendo il joystick a **SINISTRA/DESTRA**. Posiziona il lanciatore tirando **INDIETRO** il joystick per disattivare il "mark", poi muovi il joystick a **SINISTRA/DESTRA**.

Lancio della Biglia: Imposta la velocità e lancia la biglia con lancio dritto o con curvatura. Questo richiede sincronia e concentrazione che puoi osservare usando l'Indicatore di Velocità/Curvatura.



Per iniziare la rincorsa premi il bottone di **FUOCO**. Per impostare la velocità, rilascia il bottone di **FUOCO** quando arrivi alla zona desiderata.

Se rilasci il bottone quando sei sul fondo della zona, ottieni la velocità minima. Quando rilasci il bottone, l'impostazione prescelta si fissa sull'indicatore.

La curvatura si imposta premendo il bottone di **FUOCO** quando l'indicatore arriva sulla zona di curvatura.

PUNTEGGIO

Quando ogni giocatore lancia sulla parte superiore dello schermo appare il punteggio con il riepilogo dei punti degli ultimi cinque turni. Finito un turno, appare una classifica generale. Per ricominciare, premi il bottone di **FUOCO**.

STRATEGIE

Indipendentemente dal tipo di lancio, sia curvato che dritto, l'obiettivo migliore per il lancio iniziale è di mirare agli spazi tra i premi tre birilli.

LANCIO DI RECUPERO

Per avere successo, devi poter buttare giù i birilli rimasti in piedi con la tua seconda biglia.

PUNTI

Una partita consiste di 10 turni. Una bocciata si calcola con 10 birilli con la prima biglia più il totale dei birilli abbattuti con le 2 biglie seguenti (indicato sulla ■ tabella punti). Il secondo lancio vale dieci punti, più il numero dei birilli abbattuti con la prima biglia nel prossimo lancio (il secondo lancio appare sulla ► tabella come). Quando un giocatore non riesce a bocciare o a recuperare, si contano solo i birilli abbattuti e i punti non vengono riportati al prossimo turno. Una partita perfetta si ottiene con 12 bocciate di seguito per un massimo di 300 punti. Questo comprende una bocciata per ogni turno più una per ogni due supplementari, che il giocatore ottiene come premio per aver fatto una bocciata nel 10 turno.

ALTRE CARATTERISTICHE

SOLO CBM 64/128

Abortire il Gioco: Premendo / si ritorna alla videata "Select" in ogni momento.

Ripetizione: Per ricominciare al primo turno senza cambiare nomi ecc. premere **P** sulla videata "Select".

Dimostrazione: Se il computer viene lasciato per un minuto, entra in dimostrazione automatica. Per inizio manuale premere **D** da videata "Select".

© 1986 della ACCESS Software Inc. Tutti i diritti riservati. Concesso su licenza alla KIXX. Qualsiasi copia, noleggio o rivendita in qualunque modo effettuate, se prive di autorizzazione sono strettamente proibite.