

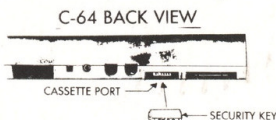


LOADING INSTRUCTIONS CBM 64/128 Disk

A security key has been provided. The disk is not protected and you may make back-up copies for your archives. The security key must be plugged into the cassette port in order to load properly. Plug a joystick into port # 2 (rear port). Turn on disk drive, monitor and computer. If you have a Commodore 64/128, hold down the Commodore Key when turning on.

Type **LOAD "*,8,1** and press **RETURN**. First you will see the title screen and then a few moments later the 'Select League' or 'Open Bowling' screen.

NOTE: SECURITY KEY
MUST BE INSERTED
FOR GAME TO OPERATE
PROPERLY.



CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together, then press **PLAY** on the cassette recorder. Game will then load and when the 'Select League' or 'Open Bowling' screen appears, the tape has finished loading. (Plug joystick into port #2).

NOTE: You must leave the **PLAY**, **FAST FORWARD** OR **REWIND** button down while playing. (The **FAST FORWARD** key is recommended). You may remove the cassette if you wish, but this must be done while in the 'Select League' or 'Open Bowling' screen. At any other point one of the above buttons must be down or the game will not operate.

Spectrum 48K Cassette

Type **LOAD""** and press **Enter**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Amstrad Disk

Type **RUN""FRAME** and press **ENTER**.

Amstrad Cassette

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** and press any key. Press **PLAY** on your cassette recorder.

Keyboard Controls (Spectrum and Amstrad)

Q = Up **A** = Down **O** = Left **P** = Right

Caps = Fire (Spectrum) **Shift or CTRL** = Fire (Amstrad)

ADJUST YOUR SOUND (CBM only)

10th FRAME™ is designed to provide the highest quality sound possible on the C64/128 sound chip. However, some machines have variations in the sound filter hardware which may cause your sound to be either muffled or scratchy. If the sound on your computer is unsatisfactory, you may modify the filter settings for optimum clarity. While in the 'Select' screen, press the + key to make the sound brighter, press the - key to make the sound softer. The maximum adjustment is approximately 64 increments in each direction. The sound you hear is the sound of the ball hitting the pins.

SETTING UP FOR GAME PLAY

10th FRAME™ can accommodate up to eight players in league or open bowling. When the '**SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING**' prompt appears, press **L** for league play or **O** for open bowling. If league play is chosen, you will have to supply the following information:

1. Team names.
2. Number of players on each team (up to 4).
3. Player names and ability levels.
4. Number of games to play (up to 3).

If open bowling is chosen, you will be asked to supply the following information:

1. Number of players (up to 8).
2. Player names and ability levels.
3. Number of games to play (up to 5).

ENTERING PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS

Type in the name of a player (up to 9 characters) and press **RETURN** (Spectrum **ENTER**). Now select the ability level for the first player. Each player can compete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press **K** for Kids, **A** for Amateur or **P** for Professional. Below is a description of each level.

ABILITY

Kids

DESCRIPTION

This level has been designed so that younger children (4-8) can play the game. When a ball is thrown on this level, the amount of speed is automatically set and the ball will go straight where the shot is aimed with no hook. Kids level **should not** be considered the beginning level as most of the elements of skill have been eliminated.

Amateur

This can be considered the 'Beginning Level'. Throws are affected by your selected speed setting and the amount of 'hook' you put on the ball.

Professional

Advanced Level - On this level your accuracy using the speed/hook indicator is critical. Any error made will greatly increase the chances of making a poor throw. This is the level you should work toward for true tournament play.

PLAYING THE GAME

Aiming Your Throw

Before the ball is thrown, both the bowler and his 'mark' must be positioned. Pushing **FORWARD** on the joystick will activate the 'mark'. While the 'mark' is active it may be positioned by moving the joystick left or right. To position the bowler, pull **BACK** on the joystick to de-activate the 'mark'. Now moving left or right will move the bowler.

Throwing the Ball

Once the bowler has been positioned and the direction set, there are only three more things to do before the ball is on its way: start the approach, set the speed and throw the ball straight or with a hook. The control is accomplished during the approach of the ball and requires timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the **Speed/Hook Indicator**.

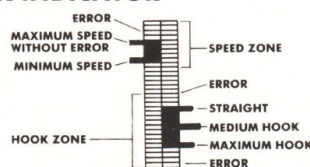
STEP 1

Start the approach by **PRESSING** the joystick button. To help your timing, three short bars will appear on the indicator as the bowler starts his delivery. After three bars, the indicator will move quickly toward the speed zone (see below). To set the speed, **RELEASE** the button when the indicator reaches the desired level within the zone.

STEP 2

The speed zone is noted on the left side of the **Speed/Hook Indicator**. Releasing the button at the bottom will give you minimum speed. If you release the button in the red area, a direction error will occur. The indicator moves quickly so maximum concentration is needed to hit the desired level of speed. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.

SPEED HOOK INDICATOR



STEP 3

Set the Hook by **PRESSING** the button when the indicator is within the hook zone. Pressing the button near the top of the hook zone will cause the ball to be thrown straight. The amount of hook increases as the indicator moves downward. Pressing the button at the bottom of the hook zone will produce a curving shot with maximum hook. As in the speed zone, stopping the indicator in the red area will produce a direction error.

The overall sequence is **PUSH THE BUTTON TO START - RELEASE THE BUTTON TO SET THE SPEED - PUSH THE BUTTON AGAIN TO SET THE AMOUNT OF HOOK.**

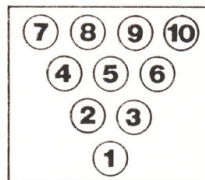
NOTE: Your speed setting affects the amount the ball will curve as it travels down the alley. When you throw with less speed, it maximizes the hook's effect. The greater the speed, the less the ball will hook.

SCOREBOARD

When each player bowls, a line score will appear on the top portion of the screen. The line score will show the last five frames of a bowler's score. An overall scoreboard will appear after bowlers have completed a frame (2 or more players). When the scoreboard is displayed, press the joystick button to continue play.

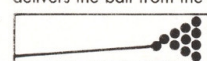
BOWLING STRATEGIES

Bowling pins are set up in a form of triangle. Each pin has its own number. Spares and splits are named by the number of pins left standing after a ball has been rolled. **19th FRAME** bowlers can throw two kinds of balls - a straight ball or a hook. No matter what kind is used, a bowler should aim for the pocket between the one and three pins.

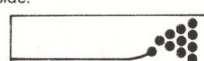


BOWLING FOR SPARES

A successful bowler must be able to make spares, which means to knock down with his second ball all the pins left standing after his first ball in a frame. An arrangement of pins with more than one pin space between is called a split. A bowler usually rolls from the left side of the lane if the remaining pins are on the right side of the lane. If the pins stand on the left side of the lane, he generally delivers the ball from the right side.



STRAIGHT BALL

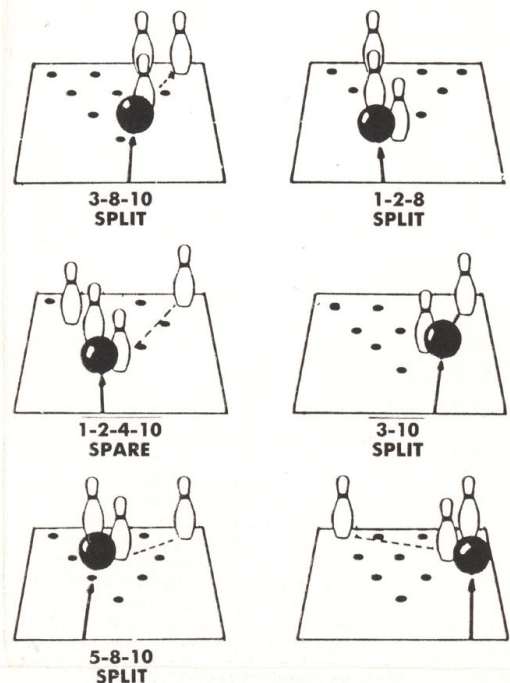


HOOK BALL

SCORING

While scoring in **10th FRAME™** is automatic, the fundamentals of scoring need to be understood in order to fully enjoy the game. A bowling game consists of 10 frames. Each bowler rolls the ball twice in each frame, unless a strike is scored. A **STRIKE** counts 10 pins, plus the total number of pins the bowler knocks down with the next two balls that are thrown. On a strike, the scorer marks an X in the small square in the corner of the larger square on the score sheet. (Shown as a ■ on the scoreboard). A **SPARE** counts 10 pins, plus the number of pins the bowler knocks down with the first ball thrown in the next frame. The scorer marks the diagonal line / through the small square for a spare. (Shown as a / on the scoreboard). When a bowler fails to make a strike or spare, only the pins knocked down count, and no scoring is carried over to the next frame. A bowler must roll 12 consecutive strikes to score 300, a perfect game. This includes one strike for each of 10 frames, plus one strike for each of the two extra, or bonus, chances that a bowler receives for scoring a strike in the 10th frame.

TYPICAL SPARES AND SPLITS



BOWLING TERMS

Brooklyn is a strike made when a right-handed bowler's ball hits on the left side of the head pin, or when a left-handed bowler's ball hits on the right side of the head pin.

Frame is one tenth of a game. A player can roll twice in each frame but the tenth. In the tenth frame, a player can roll up to three times. The score is marked in a frame, or square, on the score sheet.

Line is a complete game of 10 frames.

Loft means to throw the ball into the air so that it drops on the alley beyond the foul line.

Pocket is the space between 1 and 3 pins for a right-handed bowler. A left-handed bowler tries to hit the pocket between the 1 and 2 pins.

Spare occurs when a bowler knocks down all 10 pins with two balls in the same frame.

Split, or **railroad**, occurs when a bowler leaves two or more pins standing that are not close together.

Strike occurs when a bowler knocks down all 10 pins with the first ball.

Turkey is three strikes in a row.

ADDITIONAL FEATURES

Abort Feature - You can return to the 'Select' screen from almost any point in the game by pressing / (Commodore), Caps/Shift and Break (Spectrum), ESC (Amstrad). This will cancel the game in process.

Replay Feature - If you wish to start over at the First Frame without changing names, etc., press **P** from the 'Select' screen.

Automatic Demo - If left unattended for one minute, the computer will start the demo. You may start it manually by pressing **D** from the 'Select' screen.

Score Printout (Commodore only) - At the end of a game, a hard copy printout is available. When 'Print Score Sheet?' appears, type **Y** for Yes and **N** for No.

© 1986. U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Manufactured in the U.K. under licence from ACCESS Software by U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.





POUR CHARGER LE JEU CBM64/128 Disque

Vous disposez d'une clé de sécurité. Le disque n'est pas protégé, et vous voudrez sans doute faire des copies de sauvegarde pour vos archives. Pour bien charger, il faut que la clé de sécurité soit enfoncée dans la cassette. Branchez un joystick dans le port 2 (port arrière). Mettez sous tension votre lecteur de disque, votre moniteur et votre ordinateur. Si vous avez un Commodore 64/128, maintenez la touche Commodore enfoncée pendant la mise sous tension.

Tapez **LOAD "*" ,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Vous allez tout d'abord voir l'écran de titre puis, quelques moments plus tard, l'écran 'Select League' (sélection de catégorie) ou 'Open Bowling' (tournoi ouvert).

VUE ARRIERE DU C-64



CONNECTEUR POUR CASSETTE

CLE DE SECURITE

NOTE : LA CLE DE SECURITE DOIT ETRE EN PLACE POUR QUE LE JEU FONCTIONNE BIEN

CBM64/128 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. (enfonchez le joystick dans le port 2).

NOTE : il est essentiel de laisser enfoncé le bouton **PLAY**, **FAST FORWARD** ou **REWIND** pendant le jeu (nous recommandons la touche **FAST FORWARD**). Vous pouvez retirer la cassette si vous voulez, mais seulement lorsque l'écran affiche 'Select League' ou 'Open Bowling'. A tout autre moment, l'une des commandes précitées doit être enfoncée, sans quoi le jeu ne fonctionnera pas.

REGLEZ VOTRE SON (Seulement dans la version Commodore)

10th FRAME a été conçu pour produire un son de la plus haute qualité sur la puce son du C64/128. Cependant, le matériel de filtrage sonore varie selon les machines, et le son peut sembler assourdi ou inégal. Si le son produit avec votre ordinateur ne vous plaît pas, vous pouvez modifier les réglages de filtrage pour obtenir une clarté maximum. Quand l'écran 'Select' est affiché, appuyez sur la touche + pour rendre le son plus clair, ou sur la touche - pour l'adoucir. Réglage maximum + ou - 64 incréments. Le son que vous entendez est celui de la boule frappant les quilles.

Spectrum Cassette

Tapez **LOAD ""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

Amstrad Cassette

Appuyez sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER** et appuyez sur n'importe quelle touche. Appuyez sur la touche **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

Amstrad Disque

Tapez **RUN "FRAME"** et appuyez sur la touche **ENTER**.

Commandes au clavier (Spectrum et Amstrad)

Q - vers le haut **A** - vers le bas
O - à gauche **P** - à droite

CAPS - pour tirer (Spectrum)

SHIFT ou **CONTROL** - pour tirer (Amstrad)

PREPARATION AU JEU

10th FRAME peut se jouer à huit au maximum, en catégorie ou en ouvert. Quand l'écran affiche '**SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING**', appuyez sur **L** pour la catégorie, ou sur **O** pour le tournoi ouvert. Si vous choisissez la catégorie, vous devez fournir les informations suivantes :

1. Noms des équipes.
2. Nombre de joueurs dans chaque équipe (4 maximum).
3. Nom et niveau de chaque joueur.
4. Nombre de parties à jouer (3 maximum).

Si vous avez choisi le tournoi ouvert, le système vous demande de fournir les renseignements suivants :

1. Nombre de joueurs (8 maximum).
2. Nom et niveau de chaque joueur.
3. Nombre de parties à jouer (5 maximum).

POUR ENTRER LES NOMS ET NIVEAUX DES JOUEURS

Tapez le nom d'un joueur (9 lettres maximum) et appuyez sur **RETURN**. (Spectrum : **ENTER**). Choisissez ensuite un niveau pour le premier joueur. Chaque joueur peut concourir dans des conditions adaptées à son niveau et à son expérience. Appuyez sur **K** pour 'enfants', sur **A** pour 'amateur' ou sur **P** pour 'professionnel'. Nous expliquons ci-dessous chaque niveau.

NIVEAU Enfants (K)

Ce niveau permet aux jeunes enfants (4 - 8 ans) de jouer. Quand une boule est lancée à ce niveau, la vitesse est automatiquement réglée et la boule se dirige droit au but visé, sans 'effet'. Ce niveau ne doit pas être confondu avec un niveau 'débutant', car la plupart des éléments relatifs à l'adresse en ont été éliminés.

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 un vrai tournoi professionnel, c'est à ce niveau que vous devez vous entraîner.

POUR JOUER

Tout d'abord, visez :

Avant de lancer la boule, 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 la boule

Une fois le joueur en place et le sens de lancement défini, il vous reste trois choses à faire avant que la boule parte : 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**.

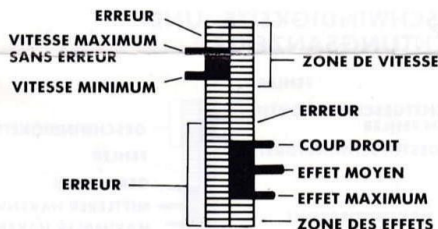
PHASE 1

Commencez votre approche en **APPUYANT** sur le bouton du joystick. Pour vous aider à bien juger le moment, trois barres courtes apparaîtront sur l'indicateur au moment où le joueur commencera à lancer, puis l'indicateur se déplacera rapidement vers la zone de vitesse (cf. ci-dessous). Pour régler la vitesse, **RELACHEZ** le bouton de joystick au moment où l'indicateur atteint le niveau requis dans cette zone.

PHASE 2

La zone de vitesse est indiquée à gauche du **Speed/Hook Indicator**. Si vous relâchez le bouton en bas de la zone, vous obtenez la vitesse minimum. Si vous le relâchez dans la zone rouge, il surviendra une erreur de direction. L'indicateur se déplace rapidement : il faut donc vous concentrer au maximum pour atteindre la vitesse désirée. Une fois que vous relâchez le bouton, le réglage sélectionné est verrouillé sur l'indicateur.

INDICATEUR VITESSE/EFFET



PHASE 3

Réglez l'effet en **APPUYANT** sur le bouton quand l'indicateur se trouve dans la zone des effets. Si vous appuyez lorsque l'indicateur se trouve près du haut de la zone des effets, vous faites lancer la boule tout droit. L'effet augmente au fur et à mesure que l'indicateur descend. Un appui sur le bouton en bas de cette zone produit un coup incurvé à effet maximum. Comme pour la zone de vitesse, un appui quand l'indicateur est dans la rouge provoque une erreur de direction.

La séquence totale est donc : **POUSSEZ** sur le bouton pour commencer - **RELACHEZ** le bouton pour régler la vitesse - **POUSSEZ** à nouveau sur le bouton pour régler l'effet.

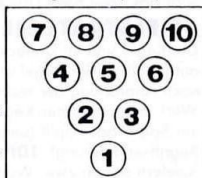
NOTE : votre réglage de vitesse se répercute sur le degré de déflexion de la boule le long de la piste du bowling. Moins vous lancez vite, plus la boule prend d'effet. Plus vous lancez vite, plus la boule va droit.

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.

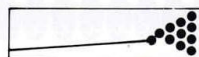
STRATEGIES DU BOWLING

Les quilles de bowling sont disposées en triangle. Chaque quille possède son propre numéro. Les 'spares' et 'splits' sont désignés par le nombre de quilles demeurant debout après qu'une boule a roulé. Les joueurs du **10th FRAME** peuvent lancer* deux types de boules - une boule droite ou une boule à effet. Quel que soit le type utilisé, le joueur doit viser l'espace entre les quilles UN et TROIS.

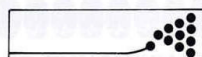


POUR ABATTRE RESS 'SPARES'

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. Un groupe de quilles séparées par plus d'un espace de quille s'appelle un 'split'. Le joueur fait généralement rouler sa boule à partir de la gauche de la piste si les quilles restantes sont à droite de celle-ci. Si les quilles se trouvent à gauche de la piste, il lance en général à partir de la droite.



BOULE DROITE

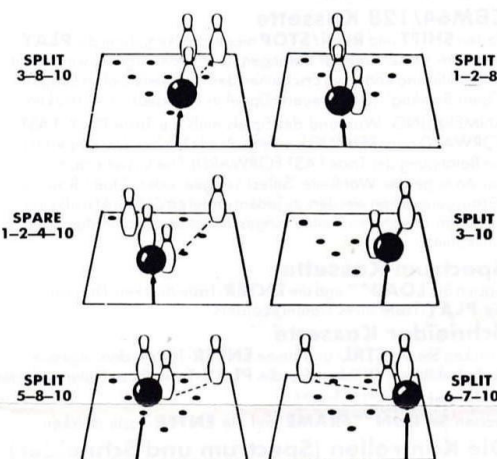


BOULE A EFFET

SCORE

Bien que le calcul du score de **10th FRAME** soit automatique, il faut tout de même comprendre les principes des points pour apprécier le jeu au maximum. Une partie de bowling se compose de 10 reprises. Chaque joueur lance la boule deux fois par reprise, sauf en cas de 'strike'. 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 un joueur ayant marqué une 'strike' durant la 10ème reprise.

SPARES ET SPLITS CARACTERISTIQUES



TERMES DE BOWLING

Brooklyn : lorsqu'une boule lancée de la droite du joueur frappe le côté gauche de la quille de tête, ou qu'une boule lancée de la gauche du joueur frappe le côté droit de cette quille.

Frame (reprise) : un dixième de partie. Un joueur peut lancer deux fois par 'frame', sauf dans le dixième, où il peut lancer trois fois. Le score est marqué dans un 'frame', ou encadré, sur le score-sheet.

Line : un jeu complet de dix reprises ou frames.

Pocket : l'espace entre les quilles 1 et 3 pour un joueur droitier.

Un joueur gaucher peut frapper l'espace entre les quilles 1 et 2.

Spare : survient quand un joueur abat les 10 quilles avec deux boules dans la même reprise.

Split ou 'railroad' : survient quand un joueur laisse debout deux quilles ou davantage qui ne sont pas adjacentes.

Strike : survient quand un joueur abat les 10 quilles avec sa première boule.

Turkey : trois 'strikes' consécutives.

FONCTIONS ADDITIONNELLES

Fonction d'abandon : vous pouvez revenir à l'écran 'Select' à partir de presque n'importe quel point du jeu en appuyant sur / (Commodore), CAPS/SHIFT et BREAK (Spectrum) ou ESC (Amstrad). 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'.

Impression du score (version Commodore) : A la fin d'un jeu, vous pouvez faire imprimer les résultats. Quand 'Print Score Sheet?' apparaît, tapez **Y** pour oui ou **N** pour non.

© 1986 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés. La copie, la location ou la revente par quelque moyen que ce soit sont strictement interdites.

Fabriquée en Angleterre sous licence d'ACCESS Software par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.



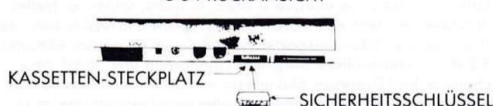


LADEANWEISUNG CBM64/128 Diskette

Ein Sicherheitsschlüssel liegt bei. Die Diskette ist nicht geschützt, so daß Sie Sicherungskopien für Ihr Archiv anfertigen können. Der Sicherheitsschlüssel muß zur Gewährleistung eines richtigen Ladevorgangs in den Kassetten-Steckplatz eingefügt werden. Einen Steuerknüppel in Steckplatz # 2 (hinterer Steckplatz) anschließen. Laufwerk, Bildschirm und Computer einschalten. Beim Commodore 64/128 die Commodore-Taste während des Einschaltens niederdrücken.

LOAD "8,1 tippen und die **RETURN**-Taste drücken. Zunächst erscheint die Titelseite und einige Sekunden später die Wahlseite für 'Ligaspiel' oder 'Einzelspiel'.

C-64 RÜCKANSICHT



ANMERKUNG: ZUR GEWÄHRLEISTUNG EINES RICHTIGEN LADEVORGANGS MUSS DER SICHERHEITSSCHLÜSSEL EINGESTECKT WERDEN.

CBM64/128 Kassette

Tasten **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).

ANMERKUNG: Während des Spiels muß die Taste **PLAY**, **FAST FORWARD** oder **REWIND** niedergedrückt bleiben (wir empfehlen die Betätigung der Taste **FAST FORWARD**). Die Kassette darf nur bei Anzeige der Wahlseite 'Select League' oder 'Open Bowling' herausgenommen werden; zu jedem anderen Zeitpunkt muß eine der oben erwähnten Tasten eingeschaltet sein, damit das Spiel funktioniert.

Spectrum Kassette

Tippen Sie **LOAD** und die **ENTER**-Taste drücken. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenrekorders.

Schneider Kassette

Drücken Sie die **CTRL**- und kleine **ENTER**-Tasten, dann irgendeine Taste betätigen. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenrekorders.

Schneider Diskette

Tippen Sie **RUN** "FRAME und die **ENTER**-Taste drücken.

Die Kontrollen (Spectrum und Schneider)

Q — herauf A — herab
O — links P — rechts
CAPS — feuern (Spectrum) SHIFT oder CTRL — feuern (Schneider)

NACHSTELLEN DER TONQUALITÄT (nur Commodore)

10th FRAME ist auf optimale Lautwiedergabe in Verbindung mit dem Ton-Halbleiterplättchen des C64/128 ausgelegt. Es bestehen jedoch gewisse Unterschiede in der Tonfilter-Ausrüstung dieser Geräte, so daß der Ton unter Umständen gedämpft oder mit Kratzgeräuschen wiedergegeben werden kann. Bei unzufriedenstellender Tonqualität Ihres Computergeräts können die Filtereinstellwerte wie folgt auf optimale Wiedergabe berichtigt werden. Bei Anzeige der Wahlseite entweder Taste + (hellerer Ton) oder Taste - (tieferer Ton) drücken. Der Höchstverstellbereich erstreckt sich auf rund 64 Stufen in jeder Richtung. Das hörbare Lautbild beschränkt sich auf das Auftreffen der Kugel auf die Kegel.

SPIELVORBEREITUNG

10th FRAME kann von bis zu acht Spielern als Liga- oder Einzelwettkampf gespielt werden. Bei Erscheinen der Aufforderung 'SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING' drückt man entweder L (für das Ligaspiel) oder O (für ein Einzelspiel als offener Wettbewerb). Bei Wahl eines Ligaspiels sind die nachstehenden Einheiten einzugeben:

1. Mannschaftsbezeichnungen
2. Anzahl Spieler in jeder Mannschaft (höchstens 4).
3. Namen und Fähigkeitsstufen der Spieler.
4. Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 3).

Bei Wahl eines offenen Wettbewerbspieles sind die nachstehenden Einheiten einzugeben:

1. Anzahl Spieler (höchstens 8).
2. Namen und Fähigkeitsstufen der Spieler.
3. Anzahl erwünschter Spielfolgen (höchstens 5).

EINGABE DER SPIELERNAMEN UND FÄHIGKEITSSTUFEN

Den Namen eines Spielers (höchstens 9 Zeichen) eingeben und die **RETURN**-Taste drücken. (Spectrum **ENTER**). Dann die Fähigkeitsstufe des ersten Spielers bestimmen. Die Spielbedingungen werden somit auf die Fähigkeit und Erfahrung der einzelnen Teilnehmer ausgerichtet und können jedem Spieler entsprechend gewählt werden. K ist für Kinder gedacht, A ist für Amateure oder Anfänger geeignet und P ist für Profispieler, wie unten beschrieben.

FÄHIGKEIT BESCHREIBUNG

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. Diese Spielstufe sollte nicht als Anfängerstufe betrachtet werden, da sie praktisch keine Fähigkeitsmerkmale umfaßt.

Amateur

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

Profi

Eine Spielstufe für Köpfer, in der alles von der Spielpräzision, d.h. der Wahlstellungen an der Geschwindigkeits-/Richtungsanzeige abhängt. Jeder Fehler erhöht die Wahrscheinlichkeit eines schlechten Wurfs. Diese Spielstufe gilt als Voraussetzung für ein echtes Wettspiel.

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 Rechtsbewegen 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

Nach Ausrichten von Spieler und Kugel sind vor Schußfreigabe drei weitere Maßnahmen erforderlich: 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.

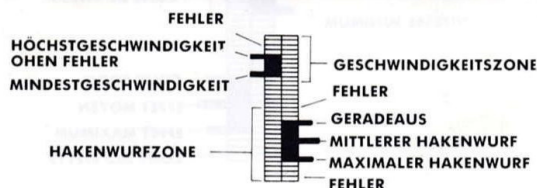
SCHRITT 1

Dem Vorlauf einleiten, indem man auf den Feuerknopf am Steuerknüppel **DRÜCKT**. Zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs erscheinen drei kurze Linien auf der Anzeige, sobald der Spieler seine Wurfbewegung beginnt. Nach diesen drei Linien bewegt sich der Zeiger rasch in die Geschwindigkeitszone (siehe unten). Um die Geschwindigkeit zu bestimmen, den Feuerknopf **LOSLASSEN**, wenn die erwünschte Wurfgeschwindigkeit erreicht ist.

SCHRITT 2

Die Geschwindigkeitszone ist auf der linken Seite der Geschwindigkeits- und Richtungsanzeige angeordnet. Wenn man den Feuerknopf im unteren Bereich losläßt, läuft die Kugel mit Mindestgeschwindigkeit. Bei Loslassen des Feuerknopfes im roten Bereich ergibt sich ein Fehlwurf. Der Zeiger bewegt sich schnell, so daß die erwünschte Geschwindigkeitsstufe nur mit äußerster Konzentration gewählt werden kann. Nach Freigabe des Feuerknopfes wird der gewählte Einstellwert gespeichert und auf der Anzeige verriegelt.

GESCHWINDIGKEITS- UND RICHTUNGSANZEIGE



SCHRITT 3

Den Wurfhaken bestimmen, indem man den Feuerknopf bei der erwünschten Zeigerstellung in der Hakenwurfzone **DRÜCKT**. Bei Drücken des Feuerknopfes im oberen Bereich läuft die Kugel geradeaus. Bei Drücken des Feuerknopfes im unteren Bereich der Hakenwurfzone erhält man einen Bogenwurf mit maximalem Hakenverlauf. Wie in der Geschwindigkeitszone führt ein Anhalten des Zeigers im roten Bereich zu einem Richtungsfehler.

Der allgemeine Spielablauf ist also wie folgt: FEUERKNOPF ZUM EINLEITEN **DRÜCKEN** – FEUERKNOPF FÜR DIE GESCHWINDIGKEITSWAHL **LOSLASSEN** – FEUERKNOPF FÜR DIE WURFART ERNEUT **DRÜCKEN**.

ANMERKUNG: Die von Ihnen gewählte Geschwindigkeitsstufe beeinflusst den Bogenwinkel der Kugel beim Rollen auf der Kegelbahn. Ein niedrige Geschwindigkeit erhöht die Hakenwirkung am Ende des Vorlaufs. Je höher die Geschwindigkeit, desto weniger 'hak' die Kugel.

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.

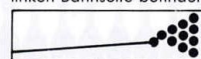
SPIELSTRATEGIE

Die Kegel sind im Dreieckformat aufgestellt. Jeder Kegel ist numeriert. Je nach Anordnung der nicht beim ersten Wurf umgeworfenen Kegel ergibt sich ein 'Spare' oder 'Split' (siehe die Begriffserläuterung). **10th FRAME** Spielern stehen zwei Wurfarten zur Verfügung – einen geraden Wurf oder einen Hakenwurf. Bei beiden Wurfarten ist jedoch immer auf den Zwischenraum zwischen Kegel Nr. 1 und Nr. 3 zu zielen.

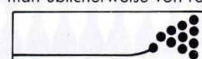
SPIELZIEL

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.



STRAIGHT-BALL

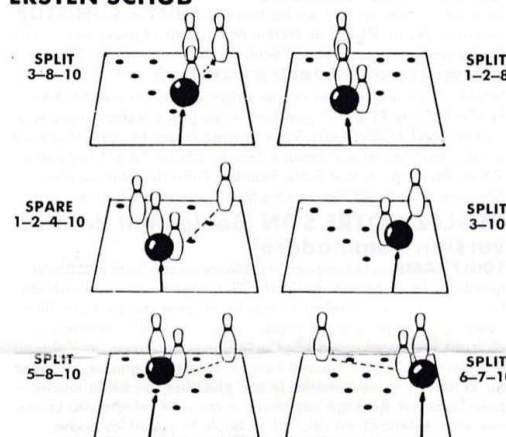


HOOK-BALL

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 Kugeln erzielt werden. In einem solchen Falle trägt der Anschreiber ein X in das kleine Feld in der Ecke des größeren Feldes auf dem Anschreiberblatt ein (auf dem Bildschirm als ■ dargestellt.) Für ein Umwerfen aller Kegel mit 2 Würfen (Spare) erhält man die 10 Punkte der getroffenen Kugel 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 Abbrümpftreffer. Diese Höchstpunktzahl ergibt sich aus den 10 Abbrümpfrunden und einem Volltreffer in den beiden zusätzlichen oder Prämienrunden, die man erhält, wenn man in der 10. Runde alle Kegel umwirft.

TYPISCHE STELLUNGEN NACH DEN ERSTEN SCHUB



BEGRIFFSERLÄUTERUNG

Brooklyn bezieht sich auf einen Volltreffer (Strike), bei dem die Kugel eines rechtshändigen Spielers auf der linken Seite des Vorderdeckels auftrifft (oder der rechten Seite des Kegels bei einem Linkshänder).

Frame ist eine Runde, d.h. ein Zehntel des Spiels. Jeder Spieler wirft zweimal pro Runde, mit Ausnahme der 10. Runde, in der man bis zu dreimal schießen darf. Die Punktzahl pro Runde wird in einem 'Frame' oder Feld auf dem Anschreiberblatt eingetragen.

Line nennt man ein vollständiges Spiel von 10 Runden.

Loft bezieht sich auf ein übermäßiges Hochwerfen der Kugel, die erst auf der anderen Seite der Abwurfgrube oder Uebertrittsline wieder auf die Bahn zurückkehrt.

Pocket ist der Zwischenraum zwischen Kegel 1 und 3 (für Rechtshänder) oder Kegel 1 und 2 (für Linkshänder). Dies ist der Zielpunkt, den man jederzeit anstrebt.

Spare ist das Umwerfen aller Kegel mit 2 Würfen derselben Runde.

Split beschreibt die Stellung der nicht getroffenen Kegel, die ein Abräumen mit einem Wurf unmöglich macht, d.h. wenn zwei oder mehr entfernt liegende Kegel verbleiben.

Strike ist der Höhepunkt jedes Spiels, d.h. ein Abräumen aller Kegel beim ersten Schub.

Turkey bezieht sich auf drei aufeinanderfolgende Strike-Erfolge.

ZUSÄTZLICHE MERKMALE

Spielabbruch – durch Drücken von / (Commodore) kann man aus praktisch jeder Spielstellung zum anfänglichen Wahlbild zurückkehren. Das angefangene Spiel wird dabei gelöscht. (Schneider: -, ESC, Spectrum: CAPS/SHIFT und BREAK).

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

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

Ausdruck der Trefferpunkte – am Spielende kann man einen Ausdruck der Spielergebnisse verlangen. Bei der Aufforderung 'Print Score Sheet?' antworten Sie je nach Wunsch mit Y (ja) oder N (nein).

© 1986, U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens untersagt.

In Großbritannien unter Lizenz der Firma ACCESS Software hergestellt von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

