

WINGBA

Living Ball

Das etwas andere Spiel
von
BitWise / Interactivision A/S



Willkommen bei Living Ball!

Als erstes mochten wir Ihnen gratulieren, weil Sie sich beim Einkauf für dieses Produkt entschieden haben.

Wir hoffen, dass Sie mit Living Ball viele Stunden der Entspannung und des Vergnügens erleben werden.

Viel Spas beim Spiel und genießen Sie es.

Inhalt

1. Einleitung

Titelseite
Willkommen bei Living Ball
Inhalt
Inhaltsseite 2
Einleitung

2. System

Systemanforderungen
Installation

3. Schnellstarthilfe

Schnellstarthilfe

4. Das Spiel

Die Optionsbilder
Erstes Auswahlbild
Das Arcade Auswahlbild
Die Bonus Auswahlbilder

Die Tische

Die Tische

Wasteland

Anarctica

Heavy Metal

Die Bonustische

Adventure Modus

Adventure Modus

Steuerung

Steuerung

Soundkontrollen

Soundkontrollen

5. **Kredits & Copyrights**

Kredits & Copyrights

Einleitung

Living Ball ist ein Pinballspiel. Nicht besonders originell werden Sie denken, aber Living Ball ist ein etwas anderes Pinballspiel.

Eine der eindrucksvollsten Neuerungen an Living Ball ist die Tatsache, das der Wasteland Tisch 99 Sektionen hoch ist. Diese Zahl entspricht einhundertfunfundsechzig Bildschirmen in der Hohe, so das nur die besten und erfahrensten Spieler jemals die Sektion 99 erreichen werden.

Neben dem Wasteland Tisch enthält das Spiel noch zwei weitere Tische, Heavy Metal und Anarctica. Diese entsprechen mehr den regularen Tischen, die Sie sonst spielen, sind dennoch etwas groser als normal. Jeder der Haupttische enthält zusätzlich zwei Bonus tische.

Sie erhalten also neun Pinballtische insgesamt, von denen einer der groste Pinballtisch aller Zeiten ist, aber wir denken, das Sie noch mehr verdienen. So haben wir einen Adventure Modus entwickelt, der alle Tische zu einer einzigartigen Pinball Erfahrung vereint. Dieser Modus wird Ihnen alles abverlangen, was einen Pinball Wizard ausmacht, der erfolgreich sein will.

Wir wunschen Ihnen alles erdenkliche Gluck bei dieser Herausforderung.

Systemanforderungen

Prozessor: 80286 16MHz oder besser (386/25 MHz empfohlen)
Systemsoftware: DOS Version 3.3 oder hoher
Speicher (RAM): 640 K RAM 520 K frei (532 480)
Festplatte: Festplatte mit mind. 5 MB freiem Speicherplatz
Grafiken: Standard VGA Karte oder besser
Medienquelle: Doublespeed CD ROM Laufwerk

Optionale Anforderungen:

Soundkarte: Sound Blaster, Sound Blaster Pro, MT 32, Ad Lib
Windows: 3.1, 3.11 und Windows 95

Installation

Um Living Ball zu installieren, folgen Sie bitte den entsprechenden Anweisungen, die für Ihr System nachfolgend detailliert erläutert werden.

DOS

Zuerst sollten Sie davon überzeugen, dass das CD-Laufwerk "D" ist. Sollte dies nicht der Fall sein, ersetzen Sie das "D" durch den entsprechenden Buchstaben.

Sobald das System hochgefahren ist und die DOS-Ebene zur Verfügung steht, geben Sie D:INSTALL ein. Hierdurch wird das Installationsprogramm aufgerufen, im Installationsprogramm müssen Sie nur die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Als Ergebnis wird

Living Ball in ein Verzeichnis Ihrer Wahl installiert, von wo aus Sie das Spiel und den Sound Setup starten können.

Windows 3.1 oder 3.11:

Unter Windows 3.1 und 3.11 benötigen Sie das Setup Programm auf der Living Ball CD. Um es aufzurufen, wählen Sie im Programmanager unter Datei die Funktion "Ausführen", dann können Sie das Installationsprogramm mit "D:SETUP" aufrufen. Sollte der Laufwerksbuchstabe nicht D: sein, ersetzen Sie das "D" durch den

entsprechenden Buchstaben.

Windows 95:

Um Living Ball auf einem System mit Windows 95 zu installieren, müssen Sie lediglich die CD in das CD-Laufwerk einlegen, nachdem Windows 95 hochgefahren wurde. Die Installation wird selbständig in der AUTOPLAY Funktion ausgeführt, wenn Sie dort die entsprechende Auswahl mit "YES" bestätigen.

Wenn Sie bei der Installation von Living Ball einen Pfad angeben, der noch nicht existiert, wird er durch die Installationssoftware angelegt.

Schnellstart Anweisungen

OK, OK: Uns ist schon klar, das Sie nicht erst das ganze Handbuch lesen wollen, um zu spielen. Von daher haben wir einige Schnellstart Anweisungen zusammengestellt.

Dies geht wie folgt:

1. Kaufen Sie das Spiel
2. Installieren Sie es
3. Starten Sie es
4. & spielen Sie

War das schnell genug?

Oh, vielleicht etwas zu schnell. Macht nichts, wie ware es dann damit:

1. Folgen Sie den Punkten 1, 2 & 3 von oben.
2. Wenn Sie das Spiel gestartet haben, drucken Sie "F2"
3. Wenn die Auswahloptionen fur "Wasteland", "Anarctic", oder "Heavy Metal" erscheinen, drucken Sie "F1", "F2" oder "F3".
4. Sobald der Tisch geladen ist, starten Sie den Ball mit der "Enter" taste.
5. Vergessen Sie nicht, das die Steuerung der Flipper auf den "Ctrl" Tasten liegt.
6. Machen Sie es gut und viel Vergnugen.

Die Optionsbilder

Wenn Sie das Spiel zu ersten Mal starten, landen Sie zwangsläufig im Optionsbild. Dieses Bild wird nur für wenige Sekunden eingeblendet und danach durch verschiedene High Score Tabellen und den Credits ersetzt.

Die Auswahl im Optionsbild wird ausschließlich durch die Funktionstasten vorgenommen. Jede Option wird als grafisches Textfenster dargestellt. Jedes Textfenster enthält in der linken oberen Ecke ein kleines weisses "F", dahinter steht eine Zahl zwischen 1 und 6. Dies ist der Hinweis auf die Funktionstasten, die sich in obersten Leiste der Tastatur befinden.

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, müssen Sie nur noch die entsprechende Funktionstaste drücken.

Ausgangsauswahlbild

Dieses Bild enthält drei Optionen, mit denen Sie auf verschiedene Aspekte des Spiel zugreifen können.

Mit der ersten Option rufen Sie den Adventure Modus auf. Dieser Modus führt direkt in das Adventure Spiel, nur ein Spieler, es startet mit der Einleitungsanimation. Weitere Informationen über den Adventure Modus finden Sie in einem weiteren Kapitel des Handbuchs.

Die zweite Option, "Arcade", ist wahrscheinlich der Modus, den Sie am meisten benutzen werden, denn hier können bis zu 4 Spieler gleichzeitig spielen, die Runden entsprechen den Regeln echter Pinballtische. Dies ist weiterhin der einzige Weg, die Herausforderung für den 99. Level im Wasteland Tisch anzugehen.

Die dritte und letzte Option in diesem Bild ist, wie Sie die Bonus Tische spielen. Die Auswahl bringt Sie in weiteres Menü, in dem Sie gewünschten Bonus Tische auswählen können, um zu üben.



Das Arcade Auswahlbild

In diesem Auswahlbild finden Sie eine weitere Mehrfachauswahl.

Hier müssen Sie entscheiden, welchen der drei Tische Sie spielen wollen. Ohne weiter ins Detail gehen zu wollen, die erste Option ruft den Wasteland Tisch auf, nur für den Fall, dass Sie es schon vergessen haben, es handelt sich hierbei um den größten Pinball Tisch, der jemals entworfen wurde, wie bereits erwähnt 165 Bildschirme hoch.

Die zweite Option ruft den Anarctica Tisch auf, der, was kaum jemanden überraschen wird, jede Menge eisige Sachen auf Lager.

Die dritte Option ruft den Heavy Metal Tisch auf, also die Bikerstiefel angezogen und schon geht's "Heavy" zur Sache.



Das Bonus Auswahlbild

Dieses Bild unterscheidet sich vor den vorgehenden durch einen wesentlichen Unterschied, hier können Sie unter sechs Optionen wählen.

Jeder Bonuslevel kann von diesem Bild erreicht werden, aber in jedem Bonuslevel haben Sie nur ein einziges Leben. Dieser Modus eignet sich hervorragend für Spieler, die ihre Talente verbessern wollen.

Wir halten überhaupt nichts von diesen stupiden Passwörtern, die Sie erst herausfinden müssen, um bestimmte Bereiche unseres Spiel zu erreichen. Und wenn es so wäre, würden wir es sicherlich nicht öffentlich zugeben. Wählen Sie einfach einen Bonuslevel aus und machen sich an die Arbeit ein Perfektionist zu werden.



Die Tische

Wir glauben, das es an der Zeit ist, mehr Informationen über die Tische zu liefern, die in Living Ball enthalten sind.

Wir geben Ihnen für jeden Tisch eine kurze Beschreibung und wichtige Informationen und eine kleine Aufgabe (um Sie bei der Stange zu halten).

Der erste Tisch ist Wasteland (der größte Tisch, wie bereits mehrfach erwähnt).

Der zweite Tisch ist Anarcitca, bei dem Sie so etwas wie eine Zentralheizung vermissen werden.

Der dritte und letzte Tisch ist Heavy Metall (er wird natürlich nicht der letzte Tisch sein, wenn er sich zu Ihrem Favoriten entwickelt), ist der schwerste, gemeinste und lauteste Tisch.

Wasteland

Wasteland ist irgendwie riesig. Wir wollen nicht nochmals die Daten aufführen, aber im Arcade Modus gespielt, ist er 99 Sektionen groß.

Hierdurch wird er zum größten Tisch, von dem wir je gehört haben.

Durch seine ungeheure Höhe bietet Ihnen der Wasteland Tisch eine der größten Herausforderungen, die jemals bei einem Computer Pinball Spiel gesehen wurden.

Kommen wir aber zu den Informationen, die wir Ihnen über diesen Tisch geben können. Und los geht's:

1. Immer nur nach oben und nicht runter.
2. Lernen Sie die Flipper richtig zu positionieren, dadurch wird das ganze etwas leichter.
3. Benutzen Sie die Knöpfe in den Transporterlochern, um die Bonusbilder auszuwählen. Hiermit sollten Sie eigentlich eine Weile beschäftigt sein, wir wussten doch, dass Sie die kleine Aufgabe reizen wird.

In Wasteland Tisch gibt es eigentlich nur eine besondere Herausforderung, Level 99 mit dem ersten Ball zu erreichen.



Anarctica

Anarctica ist ein interessanter Tisch mit jeder Menge Eiskristalle. Einige davon erscheinen mit der Zeit wieder und für manche Aufgaben müssen Sie sehr schnell sein oder Sie werden feststellen, dass die Eiskristalle nachgewachsen sind.

Es gibt einige Dinge, bei denen wir Ihnen helfen wollen, damit Sie ohne weitere Probleme diesen Tisch schaffen können:

1. Merken Sie sich genau welche Eisblöcke hilfreich sind und welche nicht.
2. Benutzen Sie die Bonusräume, um Ihren Multiplikationslevel zu erhöhen.
3. Spielen Sie den rechten Bonusraum nicht fertig, so lange Sie nicht die volle x10 Multiplikation erreicht haben.

Na dann viel Spas in der Kälte, hoffentlich vergeht Ihnen nicht das Lachen und solange Sie keine Ganshaut haben, sollten Sie beide Bonusräume erst verlassen, wenn Sie die maximale x10 Multiplikation erreicht haben.



Heavy Metal

Zunächst wollen wir darauf hinweisen, das dieser Tisch nichts mit der gleichnamigen Musikrichtung zu tun hat. Bei diesem Tisch handelt es sich eher um einen mechanischen Tisch mit ein Vielzahl von metallischen Optionen.

Auch wenn dies der dritte Tisch ist, haben wir entschieden, von nun an die Dinge etwas anders anzugehen. Als erstes werden wir Ihnen keine verschlüsselten Hinweise geben und zweitens ist bei diesem Tisch die Herausforderung etwas anders.

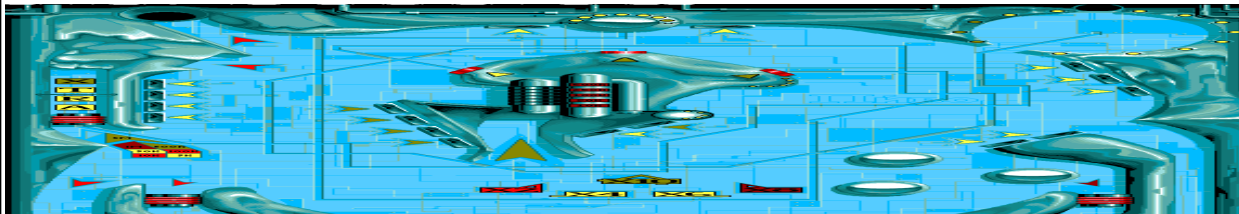
1. Sie haben es mit einen dreigeteilten Spiel zu tun. Spielen sie den Ball nach links um Geschwindigkeit zu bekommen, nach rechts um starker zu werden und irgendwo anders hin, um einen Überraschungsscore einzuheimsen.

2. Nehmen Sie sich vor Vollmetallgeschossen in acht.

3. Immer wenn Sie denken, das Sie den Ball verloren haben, vertrauen Sie auf Kirk's Domane, um den Ball zu retten.

Macht das alles irgendeinen Sinn fur Sie? Egal, weiter mit der Show.

Fur diese kleine Herausforderung müssen Sie mind. 10 Millionen Punkte mit einem einzigen Ball holen. Die besonders Geschickten unter Ihnen sollten dies mal nur mit dem rechten Flipper versuchen.



Die Bonus Tische

Das Spielen der Bonus Tische macht einen grossen Teil des Arcade- und Aventure Modus aus.

In dem wir Ihnen gestatten in diesen Tischen zu uben, glauben wir, das wir dem Spiel so einige neue Aspekte hinzufugen konnten. Wir finden, das die Bonus Tische einen besonderen Aspekt bilden, wenn Sie bei einem Spiel mit mehreren Spielern schnell hintereinander gespielt werden.

Abgesehen davon mochten wir Sie nicht mit langatmigen Erklarungen uber diese Tische langweilen, und Sie somit um das Vergnugen bringen, die besten Sachen wahrend des Spiels selbst herauszufinden.



Adventure Modus

Die Geschichte

Es war einmal ein Abenteuer. Dieses Abenteuer sas so in der Gegend herum und wartete auf einen Abenteuerer, der vorbei kommen sollte. Nur das dies ein ganz besonderer Abenteuerer sein musste. Um in diesen Abenteuerer mitzumachen, musste er über die Fähigkeit verfügen, seinen Körper blitzschnell in eine solide Stahlkugel zu verwandeln. Seine Gedanken mussten sich vorübergehend im Gehirn eines anderen festsetzen und ihm das Gefühl geben, das er ein Computerspiel spielt. Hierdurch wird der Spieler nicht verletzt und sobald der Abenteuerer versagt, verschwindet er einfach im GRAU.

Egal, aber wir schweifen von der Geschichte ab. Eben dieser Abenteuerer musste über weite Strecken reisen, ob dies nun Wusten, Eisfelder, ode Landstriche, fremdartige Metallandschaften oder noch mehr Wusten waren. Langs des Weges musste er die bosen Wachter besiegen und das von Ihnen bewachte Land zuruckerobern. Das Ziel des Abenteuerers besteht darin einen riesigen Schlager zu erreichen, der den soliden metallenen Ballkörper durch die Landschaft schlägt.

Die Wachter sind furchtbare Kreaturen (alle samt weiblich, sehen sie nicht gerade aus, als wenn sie sich auf einem Laufsteg wohl fühlen wurden) mit einem durch und durch bösem Geist und sie finden es ganz und gar nicht lustig, wenn der Abenteuerer auftaucht. Denn dies kann nur eins bedeuten, ihre Vernichtung. Bei ihrem Bestreben das Abenteuer zu zerstören waren sie beinahe erfolgreich, bis der Abenteuerer genau zur richtigen Zeit (wie sie auch) auf der Bildfläche erschien.

Sobald die Körpertransformation in den soliden Stahlball abgeschlossen ist, gibt es nur noch ein Ziel, diese Subjekte zu finden.

Aber halt, war da nicht gerade ein Wachter? Da sehen Sie, nicht in die Richtung. Ja, genau hinter dem Fenster, ja, dort hinter dem Pfeil. Da sind sie.

Der Weg zum Sieg.

Um die Mission erfolgreich zu bestehen, die vor Ihnen liegt, müssen Sie zunächst die 21 Level von Wasteland schaffen. Dies führt Sie direkt in die Eiswusten von Anarctica, wo Sie die beiden Geheimräume finden und vernichten müssen. Danach müssen Sie die nächsten 42 Level von Wasteland bewältigen, wo Sie das Heavy Metalland entdecken werden. Zwei weitere Geheimräume müssen entdeckt und erobert werden, erst dann können Sie sich zum letzten Level (63) von Wasteland durchkämpfen und Ihre Mission erfüllen.

Viel Glück Abenteurer und mag unser seelischer Beistand eine Hilfe bei Ihrer Aufgabe sein.



Kontrollen

Es gibt einige zusätzliche Kontrollen, die Sie vielleicht bis jetzt noch nicht bemerkt haben. Nachfolgend werden wir detailliert auf diese Kontrollen eingehen und ihre Funktion in Living Ball erläutern.

F1, F2, F3, F4, F5 & F6 werden alle benutzt, um die Auswahlen vor dem Beginn des Spiels vorzunehmen.

1, 2, 3 & 4, diese Zahlen werden benutzt, um die Anzahl der Spieler für ein Spiel im Arcade Modus auszuwählen.

1,2,3 & 5, diese Zahlen werden für den Sound benötigt. Lesen Sie bitte unter Soundoptionen nach.

+, & - -, werden ebenfalls für den Sound benötigt.

P - das Spiel geht in die Pausenfunktion. Erneutes betätigen von "P" beendet die Pausenfunktion und setzt das Spiel fort.

M - CD Musik an/aus

F - FM Sound an/aus

S - Digitaler Sound an/aus

Rechte und linke "Ctrl"-Taste werden benutzt, um die Flipper zu bedienen.

Leertaste - tilt vom unteren Rand. Links "ALT" tilt von links.

Rechts "ALT" tilt von rechts. ENTER - schießt den Ball ab.

ESC - mit dieser Taste verlassen Sie einen Tisch oder das Spiel. Die Auswahl muss durch "Y" bestätigt oder durch "N" storniert werden.

Soundkontrolle

Im Spiel selbst können Sie die Lautstärke nur dann verändern, wenn Sie über eine Sound Blaster Pro oder kompatible Soundkarte verfügen.

Die Lautstärke wird verändert, in dem Sie zuerst die benötigte Auswahl erst mit einem entsprechenden Tastenkommando aufrufen (drücken der Tasten 1, 2 oder 3 schaltet die benötigte Auswahl an oder ab). Die Lautstärke kann nun mit den Tasten "+" oder "-" verändert werden.

Die vier Auswahl Tasten sind:

- 1 - die CD Musik
- 2 - die FM Soundeffekte
- 3 - die digitalen Soundeffekte
- 5 - die Gesamtlautstärke

Sollten Sie Schwierigkeiten haben den Sound richtig einzustellen, starten Sie irgendeinen Tisch und fangen den Ball, in dem Sie einen Flipper hochstellen. Jetzt drücken Sie die Soundtaste 5. Nun können Sie die Lautstärke durch betätigen der anderen Flippertaste einstellen. Fahren Sie mit dieser Aktion solange fort, bis Sie die richtige Lautstärke eingestellt haben. Sollte die CD Musik zu laut sein, betätigen Sie die Soundtaste 1 und stellen Sie den CD Sound auf den gewünschten Level ein.

Kredits und Copyrights

Programmierung:	Steen Boutrup - BitWise Computer Software	
Grafiken:	Heinrik Thomas	
Zusätzliche Grafiken:	Simo Klok Sigurd Norman Kristiansen Jacob Kristensen	
Musik & Sound:	Allan Abildgaard Kirkeby	
Handbuch:	Pete Rundle	
Tester:	Laurent Chiorino Boris Merlin	
Produzent:	Claus Bjerre	
Produktmanager:	Olivier Robin	
Mit Dank an:	Bruno Bonnell, Jean Marc Torroella, Hubert Chardot,	Thomas Schmider Philippe Agripnidis Lionel Chaze
Copyright:	© 1993-95 Interactivision	