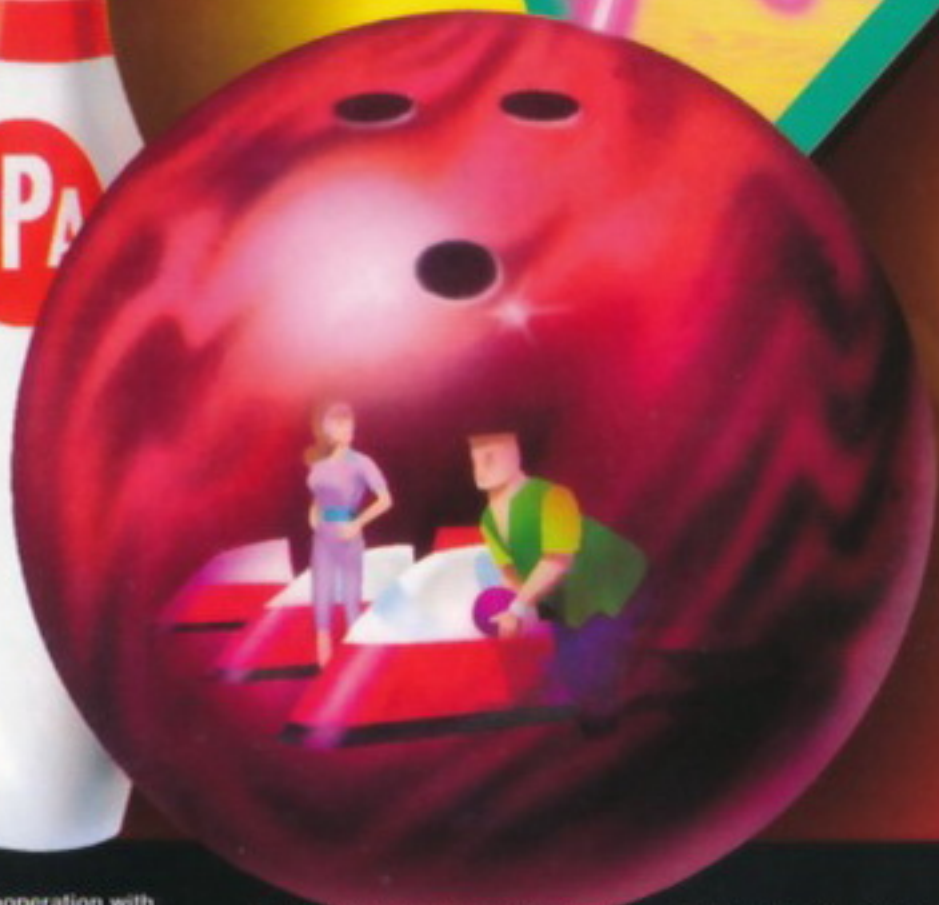


# Ten Pin Alley™



In cooperation with



English Manual ♦ Manuel en français  
Deutsches Handbuch

Developed by:  
*Adman*  
ENTERTAINMENT





## **WARNING: TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS**

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

## **EPILEPSY WARNING**

### **PLEASE READ BEFORE USING THIS GAME OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.**

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life.

Such people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

## PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

## TABLE OF CONTENTS

<b>Introduction</b> .....	<b>4</b>
<b>Bowling Conditions</b> .....	<b>4</b>
<b>Installation</b> .....	<b>5</b>
<b>Game Selection Menu</b> .....	<b>6</b>
<b>The Game</b> .....	<b>8</b>
<b>Options</b> .....	<b>10</b>
<b>Network Play</b> .....	<b>14</b>
<b>Bowling Scoring Method</b> .....	<b>15</b>
<b>The International Bowling Museum and Hall of Fame</b> .....	<b>17</b>
<b>Credits</b> .....	<b>18</b>
<b>Technical Support</b> .....	<b>20</b>

## INTRODUCTION

### ***No bowling shoes required!***

America's most popular indoor participation sport has come home and it's even more outrageous than the real thing! Actual pin physics give you a pro-calibre bowling experience. Colourful characters bring home all the variety, laughs and action of bowling at your local alley. It's bowling the way you want it - without those dorky rental shoes.

Enter a Tournament or just play for fun. Play in a League with scratch or handicap scoring. Play on the Internet! Bowl the ball straight or with a wicked curve. Listen to lounge music or jam to rock 'n' roll. Wear your bowling shoes or play in your bare feet! Either way, get ready for a totally awesome bowling experience.

**Welcome to Ten Pin Alley™!**

## BOWLING CONDITIONS

**Ten Pin Alley is an incredibly accurate virtual bowling simulation:**

**Pin Physics:** Using data compiled by the major bowling authorities and organisations, Ten Pin Alley realistically features more than **5 million** pin combinations. It is likely that you will never see the pins fall exactly the same way twice!

### **Lane Drying:**

Normally an "oil" or lane dressing is applied to the first 2/3 of the lane surface beginning at the foul line. The effect is to cause the ball to slide down the line to the point where the dressing ends. At this point the ball "grabs" the surface and hooks into the pins. Throughout the course of the game the lane dressing dries and wears off especially in the path that the ball has followed. The bowler must compensate for this varying condition. Ten Pin Alley faithfully simulates this lane dressing effect. The lanes will be redressed at the beginning of each game in Open, League, and Tournament play

### **Ball Selection:**

Ten Pin Alley reflects the realistic differences in performance achieved with balls of different weights and outer surfaces (cover stocks).

### **Weight:**

A heavier ball will have a greater impact hitting the pins, thus the possibility of knocking down more pins. However, the bowler must be powerful enough to throw and release their bowling ball with accuracy. Match the ball weight with the abilities of the character that you select.

### **Cover Stock:**

The composition of the outer surface of the ball contributes to the amount of spin and hook that the ball will have. The types of cover stock that you can select are plastic, urethane and resin. Plastic hooks the least, resin hooks the most and Urethane is in between.

## INSTALLATION

Simply place the Ten Pin Alley CD in the CD drive and the game setup will appear with a window and install option for Direct-X™.

If you choose to install Direct-X™, your computer will reboot. If, after putting the CD in the CD drive the game setup screen does **not** appear, then double click on the **My Computer** icon and then double click on the **Ten Pin Alley** icon.

Ten Pin Alley also features and supports Windows® 95 Autoplay Installation. If you already have Direct-X™ installed as well as Ten Pin Alley, simply turn on the computer and place the Ten Pin Alley CD in the CD drive.

## GAME SELECTION MENU

Point and **left-click** the mouse.

### SCORING

- Standard
- **No Tap:** If the first ball in a frame knocks down either 9 or 10 pins, it is scored as a strike.

### PLAY STYLE

- Open
- League
- Amateur Tournament
- Professional Tournament

When your selection is League, Amateur or Professional Tournament, a "Load League" or "Load Tournament" button appears, allowing you to load previously stored tournaments or leagues.

### EDIT/ADD

To add a new player (up to 10 players), **left-click** on **New Player** and then **left-click** on the **Edit Player** button and the **Bowler Selection** screen will appear.

## LOAD PLAYER

Click on **New Player** and then **left-click** on the **Load Player** button and a scrollable list of saved bowler characters is displayed by name. By clicking on the name, the characters statistics are displayed. A selected character may be loaded into the present game or deleted. Simply **left-click** on the character name and then the desired action. To the left of the game a symbol indicates that the character is CPU (Computer) or player controlled.

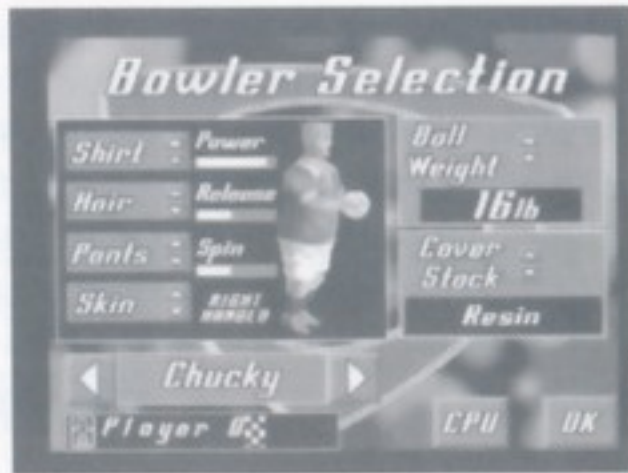
## BOWLER SELECTION SCREEN

There are eight individual body/character types: large, small, male, female, right or left handed. Point and click on the selection arrows or the body part to choose clothing, skin tone, and hair colour.

The body/character types have nicknames: Chip, Edie, Chucky, Flo, Morgan, Dexter, Jill and Candi.

Select the ball weight and cover stock. The three cover stocks are Plastic, Urethane, and Resin. Plastic hooks the least, Resin hooks the most and Urethane is in between.

The lower left corner of the screen shows an icon indicating "CPU" or "Human". Create and enter a character name of up to 12 characters. To make the character a computer controlled bowler **left-click** on the **CPU** button. The icon next to the name will indicate your selection. Inside the CPU icon a number from 0-5 indicates the skill level of the CPU bowler(5 is the best). To make the character a player controlled bowler, simply **left-click** on the **CPU** button again. The icon will change to a "human" icon. When you are finished with your selections, **click** on **OK** to return to the **Game Selection Screen**.



## THE GAME

### SETTING LANE POSITION

#### Lane Arrow

The lane arrow marks the spot on the lane which the bowler should aim for prior to releasing the ball. Click and hold the left mouse button on the lane arrow and move the arrow to the desired spot. When the arrow is in the desired location, release the mouse button.

### SETTING BOWLER POSITION

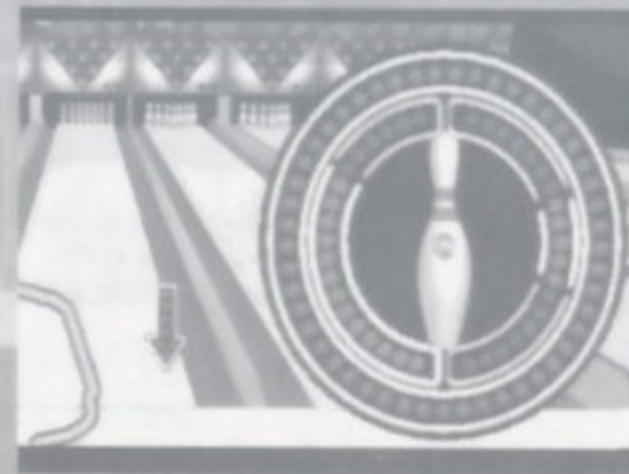
Click and hold the left mouse button in the green outline box around the shoes of the bowler. Use the arrow in the corner of the box and move the bowler to the desired starting position. Right handed bowlers have the arrow in the right corner of the green box and left handers have the arrow on the left. Release the mouse button at the desired spot.

## BOWLING METER OPERATION

Place the mouse cursor anywhere on the meter. **Left-click** (do not hold) the mouse button and a flashing green light will begin revolving around the outer ring of the meter. This indicates the spin meter. The faster the spin meter revolves, the more spin your ball will have. When the spin meter reaches your desired spin velocity, **left-click** the mouse button. You may choose to increase or decrease your spin as you become more familiar with each bowler's characteristics.

- After you have specified your desired spin velocity, lights in the left-side portion of the inner ring will begin to cycle. This indicates the power meter. When the power meter reaches the desired point, **left-click** the mouse button. The ideal power point is indicated by the white lights of the power meter. However, you may choose to increase or decrease your power as you become familiar with each bowler's characteristics.
- The inner right-side portion of the meter controls your bowler's release point. The bowler will then release the shot. After you have specified your desired power point, lights in the inner-side portion of the ring will begin to cycle. This portion of the ring indicates the release meter. The ideal release point is indicated by the white lights of the release meter. **Left-click** the mouse button to "lock" in the release point.

**Important Note:** *This setup is for right handed bowlers. The opposite applies to lefty's.*



# OPTIONS

## OPTIONS SCREEN

At any time during gameplay you can right-click the mouse button and the Options Screen will appear. It comprises:

- Music - None / Auto / Rock / Lounge
- Restart
- Exit Game
- Continue

## IBM/HF VIDEO

An informative video about the International Bowling Museum and Hall of Fame in St. Louis, MO. is featured in Ten Pin Alley. Go to your Windows® 95 Start Menu and select **Programs**. Click on **IBM/HF**.



# TOURNAMENT PLAY

Tournament play consists of five round single elimination matches. Up to 10 "human" player controlled bowlers can participate in a Tournament. The rest of the bowlers are CPU bowlers of varied abilities. There are two skill levels: Choose an Amateur or Professional Tournament. Virtual Prize Money\* is awarded for the top two players.

**Note:** An "@" symbol will be displayed next to the names of CPU bowlers on the League and Tournament lists as well as score sheets.

## \*Ten Pin Alley Legal Disclaimer

All prizes "awarded" in all levels of *Ten Pin Alley* are not real and cannot be claimed by consumers. These are virtual prizes, signifying that you have reached a new level of excellence in this video game.

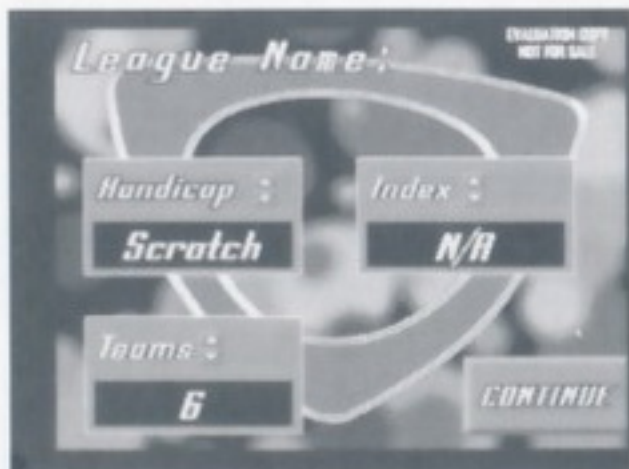
## LEAGUE PLAY

In all situations, teams can consist of all human bowlers or any combination of human and/or computer CPU bowlers. Teams in League competition consist of three bowlers.. Regardless of the combination, there must be three bowlers for each team.

The League that you create can consist of 2,4,6,8 or 10 teams.

On the League Setup Screen, you select the number of teams. You can name the League (up to 14 characters) by using the keyboard to type the League name. You must name the League in order to continue. League matchups consist of a series of nights determined by the number of teams in the League.

- A 2 team League plays 1 night
- 4 team League plays 3 nights
- 6 team League plays 5 nights
- 8 team League plays 7 nights
- 10 team League plays 9 nights.



### League Standings Screen

This screen displays team rankings based on points. After each three game series, on each League night, the winning team gets a point after each game and the team with the most total pins for the three game series gets the point. Tie games award 0.5 points to each team.

Team	Score	Win/Loss	Net Pins
John's Team	30 11572	24	6 701
Sharon's Team	29 11918	21	6 381
Bill's Team	28 11298	21	6 815
Mike's Team	23 11122	18	5 163
Dave's Team	22 10905	16	14 788
Linda's Team	18 16915	12	15 685
Jean's Team	17 16018	9	18 673
Ann's Team	9 15918	5	28 659
Ben's Team	6 16219	5	22 630
Steve's Team	5 15913	5	28 673

### Scratch and Handicap scoring

Scratch League scoring is simply another term for conventional scoring. However, handicap scoring (as in golf) is a scoring formula designed to create a closer competition between players of different skill levels. For example, a bowler with 180 average score will most always beat a bowler with a 140 average. However, in handicap scoring, the bowler who bowls better than his own average will win, **not** the bowler with the highest actual score.

In League play, a bowler's average score used for calculating the handicap score is based on the bowler's average after the first night of League play.

On the League Setup Screen, in addition to setting the number of teams and name of the League, you may select scratch or handicap scoring. The League handicap index is as follows: 160, 170, 180, 190, 200. The handicap percentages are as follows: 70%, 75%, 80%, 85%, 90%. Each bowler's handicapped score will automatically be calculated after the first night, and after each game on subsequent nights. The formula used is consistent with the real life bowling method. Tenths of points are dropped if they occur during the calculations:  $(\text{League index} - \text{bowler's average}) \times \text{handicap percentage} = \text{number of pins added to score}$ .

#### Example:

League index = 190, handicap percentage = 80%

Bowler # 1 = 180 average

Handicap =  $(190 - 180) \times 0.80(80\%) = 8$  handicap

Thus 8 pins are added to actual score of each game in League play.

Bowler # 2 = 140 average

Handicap =  $(190 - 140) \times 0.80(80\%) = 40$  handicap

Thus 40 pins are added to the actual score in League play.

### LEAGUE TEAM/PLAYER SETUP:

After setting up the League on the League Setup Screen, left-click on **Continue** to move to the screen where League bowlers and their teams are set up.

#### Team names:

Generically numbered "#0", "#1", "#2" etc. Backspace over the generic numbers, and **rename** the teams using the keyboard. Teams can be scrolled through by clicking on the arrows next to the team name.

**Players:**

To the right of the team names are the roster of names of the player-created (CPU as well as Human) bowlers. To place a bowler on a particular team, left-click on the name and it will shift to the left side of the screen under the team name. Since all teams must consist of three bowlers, any spots not filled by a Human bowler will be automatically filled by a CPU bowler. After all team assignments are made, left-click on **Continue** to begin League bowling.

**Save Data**

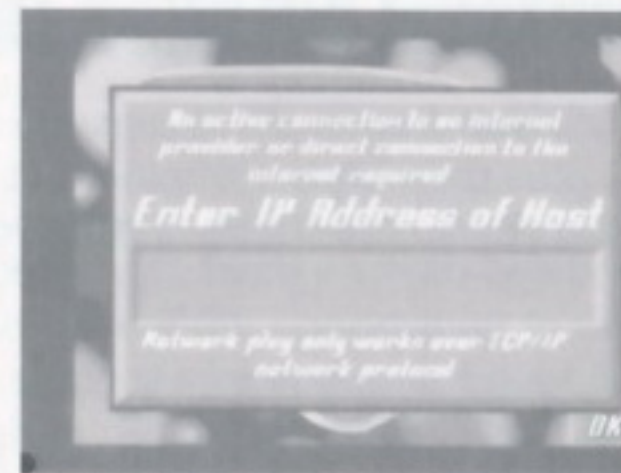
All player, and team statistics are automatically saved after the game has been completed. Only one League and one Tournament can be saved at any one time.

**NETWORK PLAY**

Ten Pin Alley can be played over a Network. TCP/IP must be installed on participating computers. TCP/IP is a normal element of Windows® 95 installations. If you have Windows®95 but do not have this installed, it can be installed from the Windows®95 installation disks.

**To Play**

**Left-click** on **Network Game** on the Standard game/Network Game Screen. A screen will appear where you may choose to be the "host" or "join" an existing game menu. One player must host the game and all others join. If you select "host", a Network Player Registration Screen will appear. Since it is the "host" who starts gameplay, the "Host" Player Registration Screen has the start button.



**Important Note:** *Host must wait until all players join in before starting the game.*

If you "join" a game you will be asked to type in the TCP/IP address of the "Host." This will have been given to you by the host. After entering the IP address, the Host's Player Registration Screen will appear.

When you host a game, you must give your guests your IP address to connect with you. To obtain your IP address, right click on the **TPA icon**, then click on **Open**. There will be an icon labelled **Get Ipadd**. click on that icon and a window will appear with your IP address.

Each player who joins the game will appear in order on all the players' registration screens.

**Important Note:** *Only "Open Play" games may be played over networks.*

**BOWLING SCORING METHOD****FRAMES**

Each game consists of 10 frames. A bowler can make two attempts per frame to knock down all 10 pins. For every pin that is knocked down, one point is awarded. For example, knocking down 3 pins is awarded 3 points; 4 pins, 4 points; 5 pins, 5 points; and so on. In the tenth frame only, a third throw may be awarded if a STRIKE or SPARE has been achieved after the first two balls of the frame.

## **STRIKE (X)**

If, on the first ball thrown in a given frame, all 10 pins are knocked down, the bowler is awarded 10 points plus the number of pins that are knocked down during the bowler's next two throws. The frame is marked with an X until after the next two balls are thrown.

## **SPARE (/)**

If it takes a bowler 2 balls to knock down all ten pins in a given frame, the bowler is awarded 10 points plus the number of pins that are knocked down on the bowler's next throw. NOTE: If a bowler fails to knock down any pins with the first ball and proceeds to knock down all 10 with the second ball, the frame is scored as a SPARE.

## **FOUL**

If a bowler fails to throw the ball down the lane due to a missed release point on the BOWLING METER, the player receives an F as a score for the ball. An F is equivalent to 0 points.

## **TOTAL SCORE**

The total score is calculated after 10 frames have been completed. The maximum score for a bowler is 300 – the "Perfect Game."

## **THE INTERNATIONAL BOWLING MUSEUM AND HALL OF FAME**

The International Bowling Museum and Hall of Fame, located in downtown, St. Louis, MO (USA), is a 50,000 sq. ft. facility which celebrates the fun and history of the sport of bowling. Visitors have the opportunity to discover how the sport has evolved through the ages since it's inception in Egypt 5,000 years ago to the modern day game. With eight regulation lanes, The International Bowling Museum is the only sports museum which lets visitors actually play the sport honoured at the Museum. The Museum Store also provides visitors with a unique look at bowling's rich and diverse history with a large selection of items and artefacts from bowling's past.

For more information regarding The International Bowling Museum and The Museum Store, you may contact the Museum by writing directly to:

The International Bowling Museum and Hall of Fame  
111 Stadium Plaza  
St. Louis, MO 63102

# CREDITS

## ASC GAMES CREDITS

Produced for ASC Games by: Ron Rivkin  
Co-Produced by: David Klein  
Original Concept: David Klein, Ron Rivkin  
Artwork & Packaging Design: Fred Bratteson, Todd Emmerson, Anne Sommers  
Associate Producer: Paul Lindsay  
Manual: Jayson Bernstein, Jeffrey Castaneda, Jana Gabe, Todd Emmerson,  
Paul Lindsay, Michael Masone, Kelly McAllen, Mark Alan Miller,  
Ron Rivkin, Anne Sommers  
Testers: CGS, Mike D'Amico, Mick Devitt, Oswald Greene Jr., Trevor Grossman  
Special Thanks: Tim Barleycorn, Brent Disborow, Jason Gomez,  
Steve Grossman, David Klein, Bill Kosovitch, Jill Price,  
Jay Smith, Dean Wittig, Sharon Wood  
Special Thanks to the International Bowling Museum and Hall of Fame: Gerald W. Baltz,  
John Dalzell, Raleigh G. Ragan

### *International Bowling Museum and Hall of Fame Video*

Script: Raleigh G. Ragan  
Narration: Scott St. James  
Editing: Jeff McNurlin  
Sound Editing: Peter Kerekes  
Music: Southern Music Library

## ADRENALIN ENTERTAINMENT

Executive Producer: Jay Smith  
Producer: Mark Alan Miller  
Game Design: Ofer Estline, Ian McIntosh, Mark Alan Miller, Alan O'Brien,  
J. David Ray, , Alex Shatsky

Programming: J. David Ray  
Physics Model and Code: Mark Alan Miller, Jay Smith  
Lead Artist & Character Design: Ian McIntosh  
Lead Animation: Alan O'Brien  
Additional Animation & Art: Bernie Petterson  
Model Builder: Ben Lazarro  
Sound Design & Music: Peter Kerekes  
Animation Sound Effects: Greg Shaw  
Lounge 'Jukebox' Music: Eric Speier  
Rock 'Jukebox' Music: Killer Tracks  
Video Editing: Jeff McNurlin  
Adrenalin Tech Director: Anthony Farmer  
Adrenalin Art Director: Bonnie L. Hammer  
Bowling Advisors: Larry Vezina, Daniel Speranza  
Very Special Thanks: Christy Anglim, George deGolian, Randy Eubanks, Tim Watson,  
Susan Monsell-O'Brien, Nicole Nelsen, Christine Petterson,  
Spencer Smith, Amber Ray

## ELECTRONIC ARTS CREDITS

Product Manager: Audrey Meehan  
Graphic Designer/European Documentation Layout: Anita K. Legg  
European Documentation: James Lenoel  
Translation: Petrina Wallace, Trude Olen  
Quality Assurance: Simon Romans  
Materials Planner: Lynn Moss

# TECHNICAL SUPPORT

If, after thoroughly reviewing ALL the procedures, you are still having a problem running this software, please read the following section.

## IMPORTANT:-READ THIS SECTION CAREFULLY BEFORE YOU PHONE US

Today's PCs run with millions of different hardware and software combinations.

The following information **must** be obtained from your manufacturer of your PC or from within your enclosed documentation **BEFORE** calling our technical support line:

*(N.B. The information for the bold lines 3-5 can be obtained direct from your PC manufacturer)*

1. The error message displayed when the problem occurred (if any).
2. A listing of your machine spec , including:-

CPU speed and make	Amount of RAM
CD-ROM speed and make	Sound card make
Video card make	Hard disk size and amount of free space

The Operating System e.g. Windows® 95, Windows™ 3.11 or other.  
A listing of your Autoexec.bat and Config.sys system files.  
DirectX driver versions (Windows® 95 games only, see section called "DirectX" for details)

(See the following page titled "How to obtain the information required")

**If your game is designed to run solely in Windows™ 3.1 or Windows® 95 you will not require the following information:-(Check the blue sku sticker on the box to check this)**

With this information you will be able to configure your machine correctly. If you have obtained this information, and are still having problems, then Electronic Arts has a Customer Service Department ready to help you with any problems you may encounter with the game. Electronic Arts Customer Service is available Monday to Thursday from 9.00 a.m. to 6.00 p.m. and 9.00 a.m. to 4.30 p.m. on Friday on (01753) 546465. Help documents are also available 24 hour a day from this number on Faxback, these cover most common problems at present and this service is updated at regularly. Or you may write to us at the following address, including a daytime telephone number and the above information.

Electronic Arts Customer Service, PO BOX 835, Slough, Berkshire, England SL3 8XU

# HOW TO OBTAIN THE INFORMATION REQUIRED

## Windows® 95 Users

1. Right click on **My Computer**.
2. Left click on **Properties**.
3. The General information screen will detail how much **RAM** you have and the CPU make eg. Intel/Cyrix.

**Please note:** *Windows® 95 does not always detect the Cyrix chip correctly and therefore may describe it as a 486.*

4. Now click on **Device Manager**.
5. Click on the `+` symbol on the relevant devices i.e.
  - CD-ROM driver
  - Display adapters
  - Sound video & game controllers.You will then be able to see the manufacturer of these devices .
6. The CPU speed can be seen if you reset your PC and look towards the top left corner of the screen. You should see a CPU clock speed eg 166 MHz. This is the processor speed that you need.
7. You can search for a DOS mouse driver:-
  - Click on "**Start**".
  - Move the mouse pointer to "**Find**" and click on "**Files or Folders**".
  - Maximise the screen by pressing the square symbol in the top right corner of the `find` window.
  - In the "**Named**" box type `Mouse.exe` first and press the Return key. (Make sure that in the "**Look in**" box it only reads "(C: )" which means it is starting it's search in the Root directory).
  - Try typing `Mouse.com` instead if nothing appears on the screen.

If you have one of these files listed, write down the mouse lines eg.C:\mouse\mouse and the details contained in the In folder column and the named column. If you do not have either of these files listed you will need to contact Microsoft on 01734 271000 and ask them for a Microsoft DOS driver version 8.2.

8. Double left click on **"My Computer"** then click square symbol to maximise screen.
9. Left click on your hard drive (C:\) and this will list how much Free disk space you have and the Total amount of disk space you have on the system. Now close all windows down.
10. Click on **"Start"**, then move to **"Programs"**, then click on **"MS-DOS prompt"**.
11. When in MS-DOS type **"CD\"** then return. Now type **"Type Autoexec.bat |more"** then press return. (To get the | sign, press the shift key plus the \ key, which is on the left of the keyboard).

For your **CD ROM** line look for a line which contains **"MSCDEX.EXE"**. Write down the line **exactly** as it is written.

For your **Sound card** Line(s) look for a line which contains reference to either **"Set sound"** and, or **"Set Blaster"**. Write down the line(s) **exactly** as written.

12. Follow the same process listed above for the **Config.sys** file. Again you are looking for details of your Sound card lines and CD ROM line

### ***How to Reach us On-Line***

Internet e-mail: uk-support@ea.com

World Wide Web: Access our Web Site at <http://www.ea.com>

FTP: Access our FTP Site at <ftp.ea.com>

CompuServe: Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB)

Or send e-mail to 76004,237

### **NOTICE**

ELECTRONIC ARTS RESERVES THE RIGHT TO MAKE IMPROVEMENTS IN THIS PRODUCT DESCRIBED IN THIS MANUAL AT ANY TIME AND WITHOUT NOTICE.

THIS MANUAL, AND THE SOFTWARE DESCRIBED IN THIS MANUAL, IS UNDER COPYRIGHT. ALL RIGHTS ARE RESERVED. NO PART OF THIS MANUAL OR THE DESCRIBED SOFTWARE MAY BE COPIED, REPRODUCED, TRANSLATED OR REDUCED TO ANY ELECTRONIC MEDIUM OR MACHINE-READABLE FORM WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS, SL3 8XP, ENGLAND.

ELECTRONIC ARTS MAKES NO WARRANTIES, CONDITIONS OR REPRESENTATIONS EXPRESS OR IMPLIED, WITH RESPECT TO THIS MANUAL, ITS QUALITY, MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE. THIS MANUAL IS PROVIDED "AS IS". ELECTRONIC ARTS MAKES CERTAIN LIMITED WARRANTIES WITH RESPECT TO THE SOFTWARE AND THE MEDIA FOR THE SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL ELECTRONIC ARTS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

THESE TERMS AND CONDITIONS DO NOT AFFECT OR PREJUDICE THE STATUTORY RIGHTS OF A PURCHASER IN ANY CASE WHERE A PURCHASER IS A CONSUMER ACQUIRING GOODS OTHERWISE THAN IN THE COURSE OF A BUSINESS.

### ***Limited Warranty***

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Electronic Arts at the address on the rear of this document, together with a dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way.

This warranty does not apply to the software program themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

### **Returns After Warranty.**

Electronic Arts will replace user-damaged media, current stocks allowing, if the original media is returned with a Eurocheque or postal order for £7.50 per CD, payable to Electronic Arts Ltd.

Please remember to include full details of the defect, your name, address and, where possible, a daytime telephone number where we can contact you.

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 835, Slough, SL3 8XU, UK.

ASC Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice.

This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are reserved. You are entitled to use this software product for your own use on a single terminal connected to a single computer. You may not network the product or otherwise use it on more than one computer or computer terminal at the same time. No part of this manual or the software may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without the prior written consent of ASC Games, 9 Old Kings Highway South, Suite 301, Darien, Connecticut 06820. Attn: Games Management.

©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. All Rights Reserved. Windows is either a trademark or registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries.



## **AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION**

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

## **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

### **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **TABLE DES MATIERES**

<b>Introduction .....</b>	<b>28</b>
<b>Conditions de jeu .....</b>	<b>28</b>
<b>Installation .....</b>	<b>29</b>
<b>Menu Game Selection (Sélection d'une partie) .....</b>	<b>30</b>
<b>Le Jeu .....</b>	<b>32</b>
<b>Options .....</b>	<b>34</b>
<b>Network Play (Partie en réseau) .....</b>	<b>38</b>
<b>Comptage des points .....</b>	<b>39</b>
<b>The International Bowling Museum and Hall of Fame .....</b>	<b>41</b>
<b>Générique .....</b>	<b>42</b>
<b>Assistance Technique .....</b>	<b>44</b>

## INTRODUCTION

### *Laissez vos chaussures de bowling au vestiaire!*

Le sport en salle le plus populaire des Etats-Unis débarque dans votre foyer! Vous allez vivre une expérience encore plus passionnante que nature et, grâce au réalisme saisissant du jeu, devenir un champion de bowling. Des personnages hauts en couleurs accompagneront vos exploits et vous feront retrouver la diversité, les rires et la folle ambiance de votre bowling de quartier. Ten Pin Alley, c'est le bowling sur mesure... sans les habituelles chaussures de location totalement obsolètes.

Participez à des tournois ou jouez simplement pour le plaisir. Inscrivez-vous à un championnat organisé avec ou sans handicap. Jouez sur Internet! Lancez simplement la boule ou donnez-lui l'effet de votre choix. Concentrez-vous sur fond de musique d'ambiance ou galvanisez votre énergie en écoutant du rock'n'roll. Portez vos chaussures de bowling ou jouez pieds nus! Quel que soit votre choix, apprêtez-vous à vivre une expérience unique.

**Bienvenue dans Ten Pin Alley™!**

## CONDITIONS DE JEU

**Ten Pin Alley, une simulation du jeu de bowling d'une précision incroyable!**

**Une reproduction authentique:**

à partir des informations recueillies auprès des plus grandes autorités en matière de bowling, Ten Pin Alley propose plus de **5 millions** de combinaisons. A coup sûr, vous ne verrez jamais les quilles tomber deux fois de la même façon!

**Entretien de la piste:**

sur les 2/3 de sa longueur à partir de la ligne de faute, la piste est recouverte d'un lubrifiant communément appelé 'huile'. Celle-ci a pour effet de faciliter le roulement de la boule. Arrivée au dernier tiers du parcours, la boule 'accroche' la piste et 'mord' dans les quilles. Au fur et à mesure de la partie, le produit sèche et se volatilise, notamment le long des 'rails' créés par les boules. Le joueur de bowling doit savoir adapter son jeu à ces modifications de la piste, que Ten Pin Alley reproduit intégralement. Au début de chaque partie, que ce soit en mode Open (Individuel), League (Championnat) ou Tournoi (Tournoi), le produit est de nouveau appliqué sur la piste.

**Choix de la boule:**

Ten Pin Alley reproduit fidèlement les différences de performance obtenues en fonction du poids et du revêtement extérieur des boules.

**Poids:**

Plus la balle est lourde, plus son impact est important et plus elle a de chances de renverser un nombre élevé de quilles. En contrepartie, le joueur doit savoir lancer et lâcher sa boule avec une précision accrue. Adaptez le poids de la boule aux capacités du joueur sélectionné.

**Revêtement:**

La composition du revêtement extérieur de la boule participe à la diversité des effets de hook et de vitesse de rotation que l'on peut donner à la boule. Vous pouvez choisir trois types de revêtements: plastique, uréthane ou résine. C'est avec le plastique que vous obtiendrez les hooks (effets de crochet) les moins prononcés et avec la résine les hooks les plus prononcés. L'uréthane donne des hooks intermédiaires entre ceux obtenus avec le plastique et la résine.

## INSTALLATION

Insérez le CD de Ten Pin Alley dans votre lecteur de CD-ROM. Une fenêtre apparaît alors et guide l'installation. Elle vous propose de procéder à celle de Direct-X™.

Si vous avez choisi d'installer Direct-X™, vous devrez redémarrer l'ordinateur. Au cas où, après avoir inséré le CD dans le lecteur, la fenêtre d'installation ne s'afficherait pas, double cliquez sur l'icône **Poste de travail** puis sur l'icône **Ten Pin Alley**.

Ten Pin Alley est compatible avec la notification automatique de Windows® 95. Si Direct-X™ et Ten Pin Alley sont déjà installés, il suffit alors d'allumer votre ordinateur et d'insérer le CD dans le lecteur de CD-ROM.

## MENU GAME SELECTION (SÉLECTION D'UNE PARTIE)

Déplacez-vous à l'aide de la souris et **cliquez sur le bouton gauche**.

### SCORING (SCORE)

- Standard (Comptage classique)
- **No Tap**: Si la première boule d'une reprise renverse 9 ou 10 quilles, elle est comptée comme un strike. Remarque: le "tap" signifie qu'une quille reste debout après un strike apparemment parfait.

### PLAY STYLE (MODE DE JEU)

- Open (Individuel)
- League (Championnat)
- Amateur Tournament (Tournoi amateur)
- Professional Tournament (Tournoi professionnel)

Lorsque vous avez choisi l'un des trois derniers modes précités, un bouton Load League ("Charger championnat") ou Load Tournament ("Charger tournoi") apparaît à l'écran. Vous pouvez alors relancer un championnat ou un tournoi préalablement sauvegardés.

### EDIT/ADD (AFFICHER/AJOUTER)

Pour ajouter un nouveau joueur (10 joueurs maximum), **cliquez avec le bouton gauche** de la souris sur **New Player** (Nouveau joueur), puis sur **Edit Player** (Afficher les joueurs). L'écran **Bowler Selection** (Sélection d'un joueur) apparaît.

## LOAD PLAYER (CHARGER UN JOUEUR)

Cliquez sur **New Player** (Nouveau joueur), puis avec le **bouton gauche** de la souris sur **Load Player** (Charger un joueur). La liste déroulante des joueurs déjà enregistrés s'affiche. Si vous cliquez sur un nom, les statistiques relatives au joueur correspondant apparaissent. Vous pouvez alors soit conserver le joueur, soit l'écartier de la partie à jouer. **Cliquez avec le bouton gauche** de la souris sur le nom, puis sur l'action souhaitée. A gauche, un symbole indique si le personnage est contrôlé par l'ordinateur CPU ou par l'utilisateur.

## ECRAN BOWLER SELECTION (SÉLECTION DU JOUEUR)

Vous avez le choix parmi huit joueurs aux caractéristiques physiques bien définies: grand, petit, homme, femme, droitier ou gaucher. Cliquez sur les flèches de sélection ou sur les différentes parties du corps pour choisir la tenue ainsi que la couleur de peau et celle des cheveux.

A chacun des personnages est associé un surnom: Chip, Edie, Chucky, Flo, Morgan, Dexter, Jill et Candi.

Choisissez la boule et son revêtement extérieur: Plastic (Plastique), Urethane (Uréthane) ou Resin (Résine). C'est avec le plastique que vous obtiendrez les hooks (effets de crochet) les moins prononcés et avec la résine les hooks les plus prononcés. L'uréthane donne des hooks intermédiaires entre ceux obtenus avec le plastique et la résine.

Dans le coin inférieur gauche de l'écran figure une icône précisant CPU (Ordinateur) ou Human (Joueur). Saisissez un nom de votre choix (12 caractères maximum). Si vous souhaitez que le joueur soit commandé par l'ordinateur, **cliquez avec le bouton gauche** sur le bouton **CPU**. L'icône située à côté du nom indique le choix effectué. A l'intérieur de l'icône CPU, un nombre compris entre 0 et 5 précise le niveau du joueur piloté par l'ordinateur (5 étant le niveau le plus élevé). Pour que le joueur soit commandé par l'utilisateur, cliquez à nouveau avec le **bouton gauche** sur le bouton **CPU**. L'icône se change alors en 'Joueur'. Lorsque vous avez terminé votre sélection, cliquez sur **OK** pour revenir à l'écran **Game Selection** (Sélection d'une partie).

## LE JEU

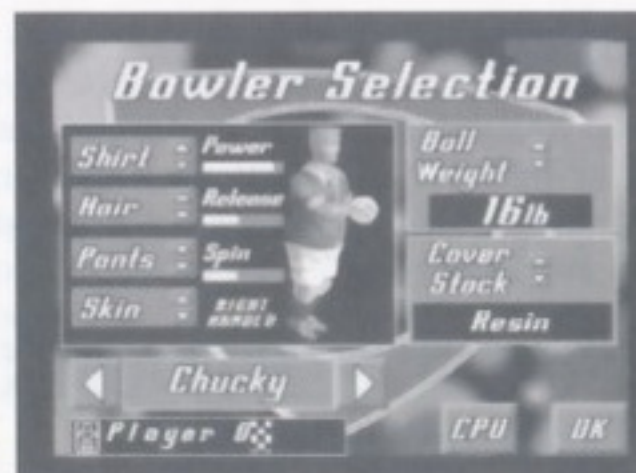
### DÉFINITION DES REPÈRES

#### La flèche de repérage

La flèche de repérage permet de définir l'endroit de la piste que le joueur vise avant de lancer la boule. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris puis déplacez la flèche à l'endroit souhaité. Relâchez alors le bouton gauche de la souris.

#### DÉFINITION DE LA POSITION DE DÉPART DU JOUEUR

Aux pieds du joueur se trouve un rectangle vert en pointillé. Pointez avec la souris sur la petite flèche qui se trouve dans le coin droit - coin gauche pour les gauchers - du rectangle et maintenez enfoncé le bouton gauche. Déplacez alors le joueur à la position de départ désirée. Une fois la position définie, relâchez le bouton de la souris.

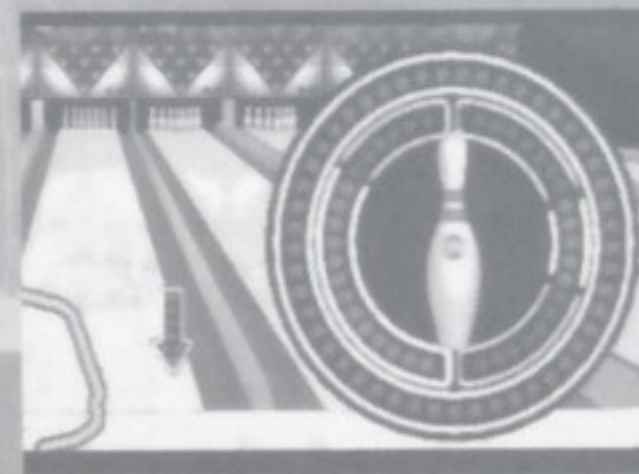


## LES COMMANDES DE LANCER

Positionnez le curseur à un endroit quelconque de l'anneau. Cliquez sur le bouton gauche de la souris, sans le maintenir enfoncé. Une lumière clignotante verte se déplace alors autour du cercle extérieur de l'anneau. Cette lumière correspond à la vitesse de rotation. Plus celle-ci est élevée, plus votre boule aura d'effet. Lorsque l'indicateur atteint la vitesse que vous souhaitez, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Lorsque vous vous serez familiarisés avec les caractéristiques de chacun des joueurs, vous pourrez choisir d'augmenter ou de diminuer la vitesse de rotation.

- Une fois que vous avez indiqué la vitesse de rotation, des lumières apparaissent dans la section gauche du cercle intérieur de l'anneau. Elles correspondent à la puissance du lancer. Lorsque l'indicateur atteint la puissance souhaitée, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Le point idéal est indiqué par une lumière blanche. Cependant, vous pourrez modifier à loisir cette valeur, lorsque vous vous serez familiarisés avec les caractéristiques de chaque joueur.
- La section droite du cercle intérieur de l'anneau permet de définir le point de lâcher de la boule, c'est-à-dire le moment où le joueur lâchera la boule en fin de course. Une fois que vous avez indiqué la puissance du lancer, les lumières de la section droite du cercle intérieur commencent à clignoter. Elles correspondent au point de lâcher. Le point idéal est représenté par une lumière blanche. Cliquez sur le bouton gauche pour définir le point de lâcher.

*Remarque: cette configuration s'applique aux droitiers. La configuration symétriquement inverse est définie pour les gauchers.*



# OPTIONS

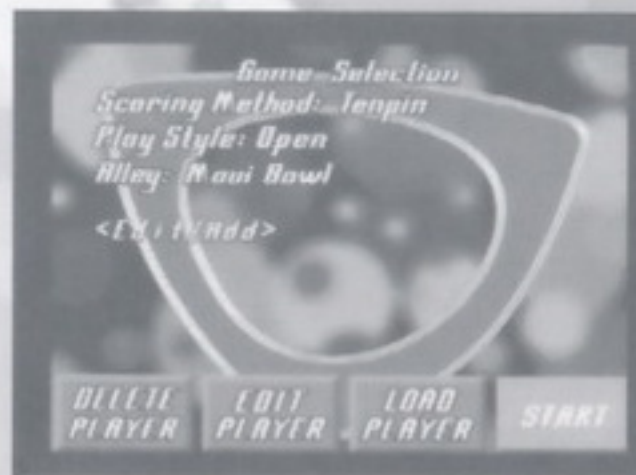
## OPTIONS SCREEN (ÉCRAN DES OPTIONS)

A tout moment au cours d'une partie, si vous cliquez sur le bouton droit de la souris, l'écran des options s'affiche. Il est composé des options suivantes:

- Music - None / Auto / Rock / Lounge (Musique - Aucune / Automatique / Rock / Ambiance)
- Restart (Redémarrer)
- Exit Game (Quitter)
- Continue (Poursuivre)

## LA VIDÉO BOWLING HALL OF FAME

Ten Pin Alley vous propose une vidéo consacrée à the International Bowling Museum and Hall of Fame, (Musée international du bowling) situé à St. Louis, dans l'état du Missouri. Allez au menu Démarrer de Windows® 95, sélectionnez Programmes, Ten Pin Alley et **Bowling Hall of Fame Video**.



## TOURNAMENT PLAY (MODE TOURNOI)

Le mode tournoi se compose de cinq tours avec élimination directe. Vous pouvez définir jusqu'à dix joueurs commandés par l'utilisateur. Les autres participants sont pilotés par l'ordinateur et ont différents niveaux. Il existe deux types de tournoi: Amateur ou Professionnel. Un prix fictif est attribué aux meilleurs joueurs.

*Remarque: un symbole "@" apparaît à côté des noms des joueurs commandés par l'ordinateur, que ce soit sur la liste des participants ou sur les feuilles de score.*

### Clause de renonciation

Tous les prix «attribués» ont une valeur purement fictive et ne peuvent donner lieu à l'objet d'aucune réclamation, de quelque nature que ce soit. Ces prix ont pour seul objet de 'symboliser' vos progrès.

## LEAGUE PLAY (MODE CHAMPIONNAT)

Les équipes peuvent être constituées de joueurs commandés par l'utilisateur et/ou par l'ordinateur. Chaque équipe de championnat ne peut être composée que de trois joueurs. 2,4,6,8 ou 10 équipes peuvent évoluer au sein de ce championnat.

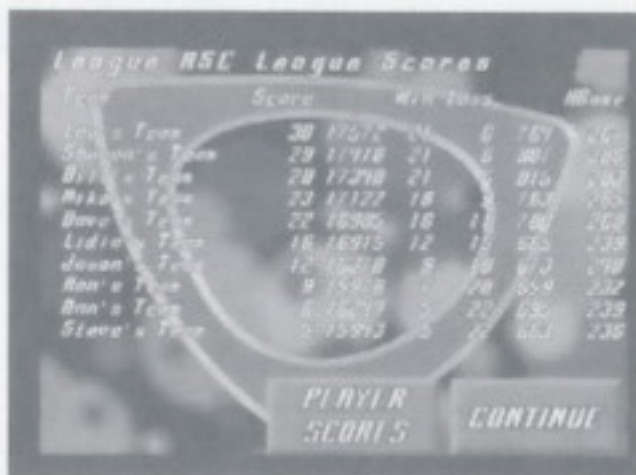
Sur l'écran League Setup (Créez un championnat), sélectionnez le nombre d'équipes. Puis attribuez un nom (14 caractères maximum) au championnat. Ce nom est obligatoire. La compétition consiste en une ou plusieurs soirées, en fonction du nombre d'équipes inscrites.

- Un championnat composé de 2 équipes se joue en 1 soirée
- Un championnat composé de 4 équipes se joue en 3 soirées
- Un championnat composé de 6 équipes se joue en 5 soirées
- Un championnat composé de 8 équipes se joue en 7 soirées
- Un championnat composé de 10 équipes se joue en 9 soirées.



### League Standings Screen (Ecran du classement)

Cet écran affiche le classement des équipes en fonction des points obtenus. Lors de chaque soirée de championnat, l'équipe qui remporte une manche marque un point. L'équipe qui a abattu le plus de quilles sur l'ensemble des trois manches marque également un point. Il est attribué 0.5 point à chaque équipe en cas d'égalité.



### Parties jouées avec ou sans handicap

Le comptage des points sans prise en compte d'un handicap correspond à la façon traditionnelle de compter les points. Cependant, comme au golf, il existe une possibilité de handicap, qui permet à des joueurs de niveaux différents de s'affronter. D'ordinaire, un joueur au handicap de 180 serait pratiquement assuré de battre un joueur au handicap de 140. Grâce au système de handicap, c'est le joueur qui obtient le meilleur résultat par rapport à son propre handicap qui gagne la partie, et non pas celui qui a obtenu le meilleur total.

En mode Championnat, le résultat du joueur utilisé pour déterminer son handicap correspond à la moyenne de ses scores lors de la première soirée.

Sur l'écran League Setup (Créer un championnat), outre le nombre d'équipes et le nom du championnat, vous pouvez choisir de compter les points avec ou sans handicap. Le handicap est calculé à l'aide d'un indice (qui peut prendre comme valeur 160, 170, 180, 190 ou 200) et d'un pourcentage (70%, 75%, 80%, 85% ou 90%). Le handicap attribué à chaque joueur est automatiquement calculé à l'issue de la première soirée et à l'issue de chaque partie lors des soirées suivantes. Cette méthode correspond à celle utilisée en réalité lors des compétitions de bowling. La règle de calcul est la suivante: (Indice - moyenne du joueur) x pourcentage = nombre de quilles qui sera ajouté au score (si les calculs donnent lieu à des dixièmes, ceux-ci ne sont pas pris en compte).

#### Exemple:

Indice de base du Championnat = 190, pourcentage = 80%

Joueur # 1 = moyenne 180

Handicap = (190 - 180) x 0,80 (80%) = handicap 8

En mode championnat, 8 quilles sont ajoutées au résultat réel de chaque partie.

Joueur # 2 = moyenne 140

Handicap = (190 - 140) x 0.80 (80%) = handicap 40

En mode Championnat, 40 quilles sont ajoutées au résultat réel de chaque partie.

### LEAGUE TEAM/PLAYER SETUP (DÉFINIR LES ÉQUIPES/JOUEURS DU CHAMPIONNAT):

Après avoir défini les caractéristiques du Championnat sur l'écran League Setup, cliquez avec le bouton gauche sur **Continue** (Poursuivre) pour accéder à l'écran qui vous permettra de constituer les équipes.

#### Les noms des équipes:

Par défaut, les équipes sont numérotées ainsi: "#0", "#1", "#2", etc. Utilisez la touche **Retour** pour écraser le nom par défaut et entrez le nom de votre choix. Vous pouvez faire défiler l'ensemble des équipes en cliquant sur les flèches situées à côté du nom de l'équipe.

### Joueurs:

A droite des noms d'équipes figure le tableau de l'ensemble des joueurs créés par l'utilisateur, qu'ils soient commandés ou non par ce dernier. Pour affecter un joueur à une équipe déterminée, cliquez avec le bouton gauche sur le nom du joueur et il se déplacera vers la partie gauche de l'écran, sous le nom de l'équipe. Comme chaque équipe doit être composée obligatoirement de trois joueurs, tout emplacement non rempli par un joueur 'humain' sera automatiquement attribué à un joueur commandé par l'ordinateur. Une fois que toutes les équipes ont été formées, cliquez avec le bouton gauche sur **Continue** (Poursuivre) pour commencer le championnat!

### Enregistrer les informations

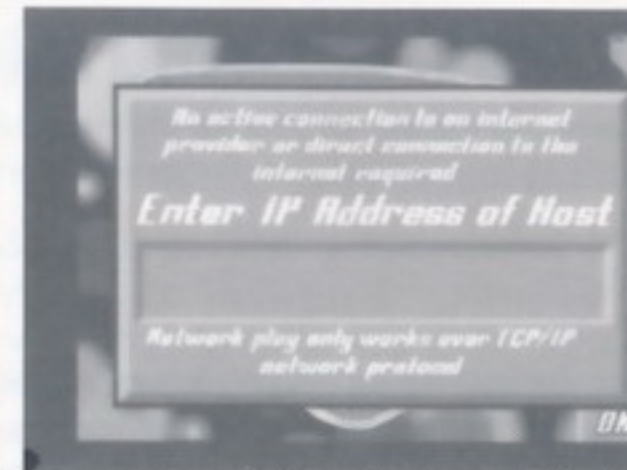
Toutes les statistiques relatives à un joueur ou à une équipe sont automatiquement enregistrées à l'issue d'une partie. Par contre, il n'est possible de sauvegarder qu'un championnat et un tournoi à la fois.

## NETWORK PLAY (PARTIE EN RÉSEAU)

Ten Pin Alley peut se jouer en réseau. TCP/IP doit alors être installé sur chaque ordinateur. TCP/IP est un élément standard de Windows® 95. Si vous avez Windows®95 mais que le protocole TCP/IP n'a pas été installé, vous pouvez procéder à son installation à l'aide du CD d'installation de Windows®95.

### POUR JOUER

Cliquez avec le bouton gauche sur **Network Game** (Jeu en réseau) dans l'écran Standard game/Network Game (Jeu standard/Jeu en réseau). Un écran s'affiche dans lequel vous choisissez soit d'être l'hôte (host) soit de rejoindre (join) une partie existante. Un seul joueur peut être l'hôte, auquel cas les autres joueurs ne peuvent que se joindre. Si vous choisissez "host" (hôte), l'écran Network Player Registration (Enregistrement joueur réseau) s'affiche. Comme c'est l'hôte qui commence la partie, c'est l'écran "Host" Player Registration (Enregistrement joueur hôte) qui a le bouton pour commencer.



*Remarque: l'hôte doit attendre que tous les joueurs se soient inscrits avant de commencer à jouer.*

Si vous choisissez de vous engager dans une partie, il vous sera demandé de saisir l'adresse TCP/IP de l'hôte, adresse que ce dernier devra vous avoir communiquée. Une fois que vous avez entré l'adresse IP, l'écran Player Registration Screen (Enregistrement joueur) s'affiche. Lorsque vous servez d'hôte à une partie, vous devez communiquer votre adresse IP à vos invités afin qu'ils puissent se connecter. Pour obtenir votre adresse IP, cliquez avec le bouton droit sur l'icône **TPA**, puis sur **Open**. Apparaît alors une icône intitulée **Get Ipadd (Obtenir adresse IP)**. Cliquez dessus et une fenêtre affichera votre adresse IP.

Chaque joueur qui participe à une partie apparaît dans l'ordre d'inscription sur l'ensemble des écrans d'enregistrement.

*Remarque: seules les parties en mode Open (Libre) peuvent être jouées en réseau.*

## COMPTAGE DES POINTS

### FRAMES (REPRISES)

Une partie de bowling comprend 10 frames (ou reprises). Chaque joueur a droit à deux lancers par frame (reprise) pour renverser les dix quilles. Il obtient un point par quille renversée: 3 quilles renversées valent 3 points, 4 quilles 4 points, etc. Au cours de la dixième frame uniquement, il a droit à un troisième lancer s'il a réalisé un STRIKE ou un SPARE lors des deux premiers lancers.

## **STRIKE (X)**

Si lors du premier lancé d'une frame, le joueur renverse les dix quilles, il obtient 10 points auxquels s'ajoutent les points réalisés lors des deux lancers suivants. Sur la feuille de score, une croix (X) symbolise le strike.

## **SPARE (/)**

Si le joueur a abattu les dix quilles à l'issue des deux lancers réguliers, il marque 10 points, auxquels s'ajoute le nombre de quilles renversées lors du lancer suivant. Remarque: Si un joueur n'a renversé aucune quille lors du premier lancer et renverse les dix quilles lors du second lancer, on considère qu'il a réalisé un SPARE. Sur la feuille de score, le SPARE est symbolisé par un trait oblique (/).

## **FOUL (FAUTE)**

Si le joueur manque un lancer parce qu'il n'a pas défini correctement son point de lâcher sur le configurateur, il se voit attribuer un F. Un F équivaut à 0 points.

## **TOTAL SCORE (SCORE TOTAL)**

Le score total est calculé à l'issue des 10 frames (ou reprises). Le score maximum est de 300 points - un Jeu Parfait "Perfect Game".

## **THE INTERNATIONAL BOWLING MUSEUM AND HALL OF FAME**

The 'International Bowling Museum and Hall of Fame, situé à St. Louis, dans l'état du Missouri (Etats-Unis) est un vaste complexe de 15.000 m<sup>2</sup>, consacré au bowling - au plaisir du jeu aussi bien qu'à son histoire. Les visiteurs peuvent ainsi suivre l'évolution du bowling depuis sa première apparition en Egypte il y a 5.000 ans jusqu'à nos jours. Avec huit pistes, the International Bowling Museum est le seul musée sportif qui permette à ses visiteurs de goûter au sport auquel le musée est dédié. Il met également à la disposition des visiteurs une grande sélection d'articles et d'objets qui reflètent la très riche histoire du bowling.

Pour plus d'informations concernant the International Bowling Museum, vous pouvez contacter le Musée via Internet à l'adresse suivante: [www.bowlingmuseum.com](http://www.bowlingmuseum.com), ou en écrivant directement à:

The International Bowling Museum and Hall of Fame  
111 Stadium Plaza  
St. Louis, MO 63102  
USA

## GÉNÉRIQUE

### POUR ASC GAMES

Produit pour ASC Games par: Ron Rivkin  
Coproducteur: David Klein  
Conception originale du jeu: David Klein, Ron Rivkin  
Conception artistique et emballage: Fred Bratteson, Todd Emmerson, Anne Sommers  
Producteur associé: Paul Lindsay  
Manuel: Jayson Bernstein, Jeffrey Castaneda, Jana Gabe, Todd Emmerson, Paul Lindsay,  
Michael Masone, Kelly McAllen, Mark Alan Miller, Ron Rivkin, Anne Sommers  
Testeurs: CGS, Mike D'Amico, Mick Devitt, Oswald Greene Jr., Trevor Grossman  
Nous remercions particulièrement: Tim Barleycorn, Brent Disborow, Jason Gomez,  
Steve Grossman, David Klein, Bill Kosovitch,  
Jill Price, Jay Smith, Dean Wittig, Sharon Wood

Nous remercions particulièrement the International

Bowling Museum and Hall of Fame: Gerald W. Baltz, John Dalzell, Raleigh G. Ragan

### *Vidéo sur the International Bowling Museum and Hall of Fame*

Script: Raleigh G. Ragan  
Commentaires: Scott St. James  
Edition: Jeff McNurlin  
Son: Peter Kerekes  
Musique: Southern Music Library

### POUR ADRENALIN ENTERTAINMENT

Producteur délégué: Jay Smith  
Producteur: Mark Alan Miller  
Conception du jeu: Ofer Estline, Ian McIntosh, Mark Alan Miller, Alan O'Brien,  
J. David Ray,, Alex Shatsky

Programmation: J. David Ray  
Programmation et modélisation des graphismes: Mark Alan Miller, Jay Smith  
Direction artistique et création des personnages: Ian McIntosh  
Animations: Alan O'Brien  
Animation & conception artistique complémentaire: Bernie Petterson  
Modélisation: Ben Lazarro  
Directeur du son et de la musique: Peter Kerekes  
Effets sonores: Greg Shaw  
Musique d'ambiance: Eric Speier  
Musique Rock: Killer Tracks  
Vidéo: Jeff McNurlin  
Directeur technique: Anthony Farmer  
Directeur artistique: Bonnie L. Hammer  
Conseillers spéciaux: Larry Vezina, Daniel Speranza  
Nous remercions tout particulièrement: Christy Anglim, George deGolian, Randy Eubanks,  
Tim Watson, Susan Monsell-O'Brien, Nicole Nelsen,  
Christine Petterson, Spencer Smith, Amber Ray

### POUR ELECTRONIC ARTS

Chef de produit: Audrey Meehan  
Concepteur graphique/Maquette de la documentation pour l'Europe: Anita K. Legg  
Documentation pour l'Europe: James Lenoël  
Coordination de la localisation de la localisation: Trude Olen  
Traduction de la documentation: Locamotion (Paris)  
Assurance Qualité: Simon Romans  
Direction des opérations: Lynn Moss

## ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

### LISEZ BIEN CETTE RUBRIQUE AVANT DE NOUS APPELER

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques.

Il vous **faudrait** obtenir les informations suivantes auprès du fabricant de votre PC (en particulier les informations des lignes en caractères gras 3 à 5) ou dans sa documentation **AVANT** d'appeler notre service Consommateurs:

1. Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème
2. Les spécifications techniques de votre machine:

Marque et vitesse du processeur	Quantité de mémoire RAM
Marque et vitesse du lecteur de CD-ROM	Marque de la carte son
Marque de la carte vidéo	Taille du disque dur et quantité d'espace libre
Système d'exploitation comme, par exemple, Windows® 95, Windows™ 3.11 ou autre.	
Edition des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.	
Version du gestionnaire DirectX	

(Reportez-vous à la section intitulée "Pour obtenir les informations nécessaires")

**Si le jeu est conçu pour fonctionner uniquement sous Windows™ 3.1 ou Windows® 95, vous n'aurez pas besoin des informations suivantes (vérifiez sur l'étiquette de référence bleue, sur la boîte du jeu).**

Lorsque vous les aurez toutes, vous pourrez configurer votre ordinateur correctement. Si vous avez suivi toutes les directives de la documentation mais que vos problèmes persistent, vous pouvez appeler le service Consommateurs de Electronic Arts du lundi au vendredi, de 9 h à 18 h, au 04 72 53 25 00. Vous pouvez également nous adresser une télécopie au 04 72 53 25 08.

## POUR OBTENIR LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES

### Utilisateurs de Windows® 95

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Poste de travail**.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur **Propriétés**.
3. L'écran d'information vous indiquera la quantité de mémoire **RAM** dont vous disposez et la marque du processeur, par exemple Intel ou Cyrix.

**Remarque:** Windows® 95 ne détecte pas toujours le processeur Cyrix et peut le désigner comme un 486.

4. Maintenant, cliquez sur **Gestionnaire de périphériques**.
5. Cliquez sur le symbole "+" pour les périphériques concernés:
  - Lecteur de CD-ROM
  - Cartes graphiques
  - Contrôleurs son, vidéo, jeu.Vous pourrez connaître ainsi le fabricant de ces périphériques.
6. La vitesse du processeur s'affiche en haut à gauche de l'écran quand on lance l'ordinateur, par exemple 166 MHz. Notez bien ce chiffre.
7. Vous pouvez chercher le gestionnaire DOS de la souris:
  - Cliquez sur **"Démarrer"**.
  - Placez le pointeur sur **"Rechercher"** et cliquez sur **"Fichiers ou dossiers..."**.
  - Agrandissez la fenêtre **"Rechercher"** en cliquant sur le carré en haut à droite.
  - Dans la case **"Nommé"**, tapez "Mouse.exe" puis appuyez sur la touche Entrée. (Assurez-vous que dans la case **"Rechercher dans"**, on ne lit que **"(C:)"** ce qui signifie que la recherche se fait dans le répertoire racine).
  - Si rien n'apparaît à l'écran, essayez de taper "Mouse.com", à la place.Si l'un de ces fichiers existe, notez la ligne de la souris, par exemple C:\mouse\mouse et les détails contenus dans la colonne **Dans le dossier** et la colonne **Nom**. Si vous n'avez aucun fichier, vous devrez contacter la société Microsoft pour demander une version 8.2 du gestionnaire.

8. Double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur "**Poste de travail**" puis agrandissez l'écran.
9. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le disque dur (C:\) pour voir de combien d'espace libre vous disposez et la taille totale du disque dur. Ensuite, fermez toutes les fenêtres.
10. Cliquez sur "**Démarrer**", allez dans "**Programmes**", puis cliquez sur "**Commandes MS-DOS**".
11. A l'invite MS-DOS, tapez "**CD\**" et validez avec la touche Entrée. Tapez ensuite "**Type Autoexec.bat |more**" et validez avec la touche **Entrée** (le signe | s'obtient en appuyant sur la touche Maj + la touche \ située à gauche du clavier).  
Pour le gestionnaire de **CD-ROM**, cherchez une ligne contenant le terme "**MSCDEX.EXE**". Notez-la très **exactement**.  
Pour la **carte son**, cherchez une ligne contenant soit "**Set sound**" soit "**Set Blaster**".
12. Suivez la même méthode pour le fichier **CONFIG.SYS**.

### **Pour nous joindre par voie électronique:**

E-mail par INTERNET: FR-support@ea.com

World Wide Web: rejoignez notre site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP: rejoignez notre site à l'adresse <ftp.ea.com>

CompuServe: Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB)

### **©1997 ELECTRONIC ARTS**

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés ©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

### **Garantie Limitée Electronic Arts**

**GARANTIE** – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

**LIMITATIONS** – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

### ***Retour après la garantie***

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS, Service  
Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase,  
3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au  
Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

ASC Games se réserve le droit d'apporter les modifications de son choix au produit décrit dans le présent manuel. Ces modifications peuvent intervenir à tout instant, et ce sans préavis.

Le manuel et le logiciel décrit sont protégés. Tous les droits sont réservés. Vous ne pouvez utiliser le logiciel que pour votre propre utilisation, sur un seul terminal relié à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas diffuser ce logiciel en réseau ou l'utiliser sur plus d'un terminal ou ordinateur à la fois. Aucune partie du manuel ou du logiciel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, sans l'accord écrit préalable de: ASC Games, 9 Old Kings Highway South, Suite 301, Darien, Connecticut 06820. A l'attention de: Games Management.

©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. Tous droits réservés.  
Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation, aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Electronic Arts et le logo d'Electronic Arts sont des marques déposées d'Electronic Arts, aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.



## **WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONS-FERNSEHGERÄTEN:**

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

## **EPILEPSIE-WARNUNG**

### **BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

## **INHALT**

<b>Einleitung</b> .....	<b>52</b>
<b>Bowling-Bedingungen</b> .....	<b>52</b>
<b>Installation</b> .....	<b>53</b>
<b>Menü Spielauswahl</b> .....	<b>54</b>
<b>Das Spiel</b> .....	<b>56</b>
<b>Optionen</b> .....	<b>58</b>
<b>Netzwerkspiel</b> .....	<b>62</b>
<b>Bowling-Punkteverteilung</b> .....	<b>63</b>
<b>Das Internationale Bowling Museum und die Hall of Fame</b> .....	<b>65</b>
<b>Mitwirkende</b> .....	<b>66</b>
<b>Technische Unterstützung</b> .....	<b>68</b>

## EINLEITUNG

### ***Bowling-Schuhe? Brauchen Sie hier nicht!***

Amerikas beliebtester Gesellschaftssport kommt jetzt in Ihr Wohnzimmer und ist fast noch besser als das Original! Die realistischen Bewegungen der Kegel vermitteln Ihnen ein echtes Bowling-Feeling, und die bunte Mischung der Charaktere bringt die richtige Stimmung ins Haus. Das ist Bowling, wie Sie es lieben: ohne diese häßlichen, klobigen Leihschuhe.

Spielen Sie ein Turnier oder einfach nur aus Spaß. Spielen Sie in der Liga ohne Vorgabe oder mit Handicap - ganz wie es Ihrem Können entspricht. Oder spielen Sie eine Runde im Internet! Lassen Sie die Kugel geradewegs in die Kegel rollen oder mit einem geschickten Drall. Genießen Sie die Hintergrundmusik oder tanzen Sie Rock'n Roll. Spielen Sie mit Bowling-Schuhen oder barfuß! Egal wie Sie spielen, lassen Sie sich einfach mitreißen!

Willkommen bei Ten Pin Alley™

## BOWLING-BEDINGUNGEN

**Ten Pin Alley ist eine unglaublich genaue und realistische Bowling-Simulation:**

**Kegel-Bewegungen:** Mit Hilfe der Informationen, die von den führenden Bowling-Organisationen zusammengestellt wurden, unterstützt Ten Pin Alley mehr als **5 Millionen** verschiedene Kegel-Kombinationen. Da ist es sehr wahrscheinlich, daß Sie die Kegel nicht zweimal auf die gleiche Weise fallen sehen!

### **Abtrocknen der Bahn:**

Normalerweise ist die Bahn von der Abwurflinie an geölt, oder es liegt ein anderer Belag auf den ersten zwei Dritteln der Bahn. Dadurch soll die Kugel bis zu der Stelle "rutschen", wo der Belag endet. An dieser Stelle wird die Kugel dann den Untergrund regelrecht "greifen" und genau in die Kegel donnern. Während des Spiels wird die Bahn trocken und sich abnutzen, insbesondere an den Stellen, wo die Kugel die Bahn hinuntergerollt ist. Der Bowling-Spieler muß die verschiedenen Bedingungen bewältigen. Ten Pin Alley simuliert den Bahn-Trocknungseffekt erstaunlich realistisch. Zu Beginn jedes offenen, Liga- oder Turnierspiels wird die Bahn neu eingölt.

### **Auswahl der Kugeln:**

Ten Pin Alley zeigt die Auswirkungen auf den Bahnverlauf, die verschiedene Bowling-Kugeln mit unterschiedlichem Gewicht oder unterschiedlicher Beschichtung haben.

### **Gewicht:**

Eine schwerere Kugel wird die Kegel mit größerer Wucht treffen und damit steigt die Wahrscheinlichkeit, daß Sie mehrere Kegel von der Bahn fegen können. Der Spieler muß jedoch auch kräftig genug sein, um die Kugel mit der erforderlichen Genauigkeit auf die Bahn zu bringen. Passen Sie das Gewicht der Kugel den Fähigkeit des von Ihnen gewählten Spielers an.

### **Beschichtung:**

Die Oberflächenbeschaffenheit der Kugel trägt zu Drall und Wucht bei, den die Kugel auf der Bahn hat. Sie können zwischen folgenden Beschichtungen wählen: Kunststoff, Urethan und Harz. Kunststoff hat die wenigste Wucht, Harz die meiste und Urethan liegt genau in der Mitte.

## INSTALLATION

Legen Sie die Ten-Pin-Alley-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, dann erscheint ein Setup und eine Installations-Möglichkeit für DirectX™.

Wenn Sie DirectX™ installieren, wird Ihr Computer neu starten. Falls der Setup-Bildschirm nicht erscheint, nachdem Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk gelegt haben, doppelklicken Sie auf das Icon **Arbeitsplatz** und danach auf das **Ten-Pin-Alley**-Icon.

Ten Pin Alley unterstützt die automatische Installation von Windows® 95. Wenn Sie sowohl DirectX™ als auch Ten Pin Alley bereits installiert haben, schalten Sie Ihren Computer ein und legen die CD in das CD-ROM-Laufwerk.

## MENÜ SPIELAUSSWAHL

Die Maus auf der gewünschten Auswahl positionieren und dann klicken.

### SCORING (PUNKTE)

- Standard
- **No Tap**: Wenn die erste Kugel einer Runde alle neun oder zehn Kegel trifft, wird das als "Strike" oder "alle Zehne" gewertet.

### PLAY STYLE (SPIELART)

- Open (Offen)
- League (Liga)
- Amateur Tournament (Amateur-Turnier)
- Professional Tournament (Profi-Turnier)

Wenn Sie League (Liga), Amateur (Amateur) oder Professional Tournament (Profi-Turnier) ausgewählt haben, erscheint ein Button "Load League" (Liga laden) oder "Load Tournament" (Turnier laden). Damit können Sie ein zuvor gespeichertes Turnier oder eine Liga laden.

### EDIT/ADD (BEARBEITEN/HINZUFÜGEN)

Um einen neuen Spieler hinzuzufügen (bis zu zehn Spieler), klicken Sie auf **New Player** (Neuer Spieler), dann auf den Button **Edit Player** (Spieler bearbeiten). Der Bildschirm **Bowler Selection** (Spieler-Auswahl) erscheint.

## LOAD PLAYER (SPIELER LADEN)

Klicken Sie auf **New Player** (Neuer Spieler) und danach auf **Load Player** (Spieler laden), dann wird eine Liste der zur Verfügung stehenden Spieler mit Namen angezeigt. Klicken Sie auf den Namen des Spielers, um seine Statistiken zu sehen. Ein ausgewählter Spieler kann in das laufende Spiel geladen oder aus ihm gelöscht werden. Klicken Sie auf den Namen und die gewünschte Aktion. Links erscheint ein Symbol, das anzeigt, ob der Bowler Computer- oder Spieler-gesteuert ist.

## BILDSCHIRM BOWLER SELECTION (BOWLER-AUSWAHL)

Es gibt acht individuelle Bowler-Typen: Groß, klein, männlich, weiblich, Rechts- oder Linkshänder. Klicken Sie auf die Auswahlpfeile oder auf die Körperteile, um Kleidung, Haut- und Haarfarbe auszuwählen.

Die Bowling-Spieler haben folgende Spitznamen: Chip, Edie, Chucky, Flo, Morgan, Dexter, Jill und Candi.

Wählen Sie Gewicht und Beschichtung der Kugel: Die drei zur Verfügung stehenden Beschichtungen sind Plastic (Kunststoff), Urethane (Urethan) und Resin (Harz). Kunststoff hat die wenigste Wucht, Harz die meiste und Urethan liegt in der Mitte.

Unten links im Bildschirm finden Sie das Icon CPU (Computer-gesteuert) oder Human (Spieler-gesteuert). Denken Sie sich einen Spielernamen mit bis zu zwölf Buchstaben aus und geben Sie ihn ein. Wenn Sie möchten, daß der Computer den Bowler steuert, klicken Sie auf den **CPU**-Button. Das Icon neben dem Namen zeigt Ihre Auswahl an. Im CPU-Icon zeigt eine Zahl von 0-5 den Fähigkeitslevel des Computer-gesteuerten Bowlers an (5 ist der höchste Level). Wenn Sie möchten, daß der Bowler von einem Spieler gesteuert wird, klicken Sie nochmals auf den **CPU**-Button. Das Icon wird dann zum Human-Icon (Spieler-gesteuert). Wenn Sie mit Ihrer Auswahl fertig sind, klicken Sie auf **OK**, um zum **Bildschirm Spielauswahl** zurückzukehren.

## DAS SPIEL

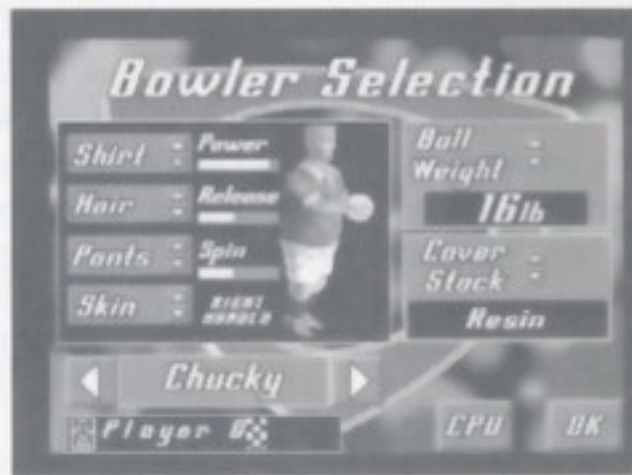
### BAHN-POSITION EINSTELLEN

#### Bahn-Pfeil

Der Bahn-Pfeil zeigt den Punkt an, auf den der Spieler zielen sollte, bevor er die Kugel losläßt. Maustaste klicken und über dem Bahn-Pfeil gedrückt halten, bewegen Sie den Pfeil dann an die gewünschte Stelle und lassen Sie die Maustaste los.

### SPIELER-POSITION EINSTELLEN

Klicken und halten Sie die Maustaste über der grünen Box gedrückt, die um die Füße des Spielers zu sehen ist. Benutzen Sie den Pfeil in der Ecke der Box und bewegen Sie den Bowler an die gewünschte Startposition. Bei Rechtshändern ist der Pfeil in der rechten Ecke der grünen Box und bei Linkshändern in der linken Ecke. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Spieler an der gewünschten Stelle positioniert haben.

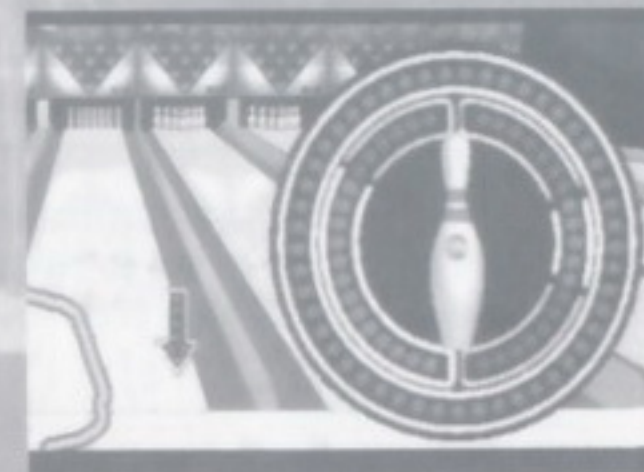


## ARBEITEN MIT DER BOWLING-ANZEIGE

Plazieren Sie den Mauszeiger irgendwo auf der Anzeige. Klicken Sie auf die Maustaste, dann erscheinen blinkende grüne Lichter am äußeren Rand der Anzeige: die Drall-Anzeige. Je schneller sich die Drall-Anzeige dreht, desto mehr Drall wird Ihre Kugel haben. Wenn die Drall-Anzeige die gewünschte Drall-Geschwindigkeit erreicht, klicken Sie auf die Maustaste. Nach einer gewissen Zeit des Trainings können Sie den Drall erhöhen oder verringern, ganz wie Sie es wünschen.

- Wenn Sie Ihre Drall-Geschwindigkeit gewählt haben, werden Lichter in der linken inneren Seite des Rings ansteigen. Das ist die Kraft-Anzeige. Wenn die Kraft-Anzeige die gewünschte Stelle erreicht, **klicken** Sie auf die Maustaste. Der ideale Kraftpunkt wird durch weiße Lichter in der Kraftanzeige angezeigt. Nach einer gewissen Zeit des Trainings können Sie die Kraft erhöhen und verringern.
- Die rechte innere Seite der Anzeige steuert den Abwurfpunkt des Bowlers. An dieser Stelle wird der Bowler die Kugel loslassen. Nachdem Sie den gewünschten Kraftpunkt ausgewählt haben, werden die Lichter in der rechten inneren Seite der Anzeige ansteigen. Dieser Teil des Rings markiert den Abwurfpunkt. Der ideale Abwurfpunkt wird durch weiße Lichter angezeigt. **Klicken** Sie mit der Maustaste, um den Abwurfpunkt festzulegen.

*Hinweis: Diese Einstellung gilt für Rechtshänder. Die Anzeige ist für Linkshänder genau umgekehrt eingeteilt.*



## OPTIONEN

### OPTIONS SCREEN (BILDSCHIRM OPTIONEN)

Während des Spiels können Sie jederzeit durch einen Rechtsklick auf die Maustaste in das Optionen-Menü gelangen. Es hat folgenden Inhalt:

- Music - None/Auto/Rock/Lounge (Musik - Keine/Automatisch/Rock/Hintergrund)
- Restart (Neustart)
- Exit Game (Spiel beenden)
- Continue (Fortfahren)

### IBM-/HF-VIDEO

Ein interessantes Video über das International Bowling Museum und die Hall of Fame in St. Louis, Minnesota finden Sie auch auf der Ten-Pin-Alley-CD. Gehen Sie in das Windows®-95-Start-Menü und wählen Sie Programme. Klicken Sie dann auf IBM/HF.



## TOURNAMENT PLAY (TURNIERSPIEL)

Ein Turnierspiel besteht aus fünf einzelnen Spielen. Bis zu zehn Spieler-gesteuerte Bowler können an einem Turnier teilnehmen. Der Rest der teilnehmenden Bowler ist Computer-gesteuert und hat variierende Fähigkeiten. Es gibt zwei verschiedene Schwierigkeits-Level: Wählen Sie ein Amateur- oder Professional (Profi-)Turnier. Die beiden besten Spielern werden mit einem virtuellen Preisgeld\* ausgezeichnet.

*Hinweis: Ein @-Symbol erscheint neben dem Namen eines Computer-gesteuerten Bowlers, sowohl in den Liga- und Turnierlisten als auch in der Punkteanzeige.*

### \*Ten Pin Alley Rechtliche Erklärung

Alle Preise, die in den Leveln von *TEN PIN ALLEY™* vergeben werden, sind nicht echt und können nicht vom Kunden beansprucht werden. Es sind ausschließlich virtuelle Preise, die anzeigen, daß der Spieler einen neuen Level in diesem Spiel erreicht hat.

## LEAGUE PLAY (LIGA-SPIEL)

In allen Spielen können Mannschaften entweder nur aus Spieler-gesteuerten Bowlern oder aus einer beliebigen Kombination von Spieler- und Computer-gesteuerten Bowlern bestehen. Mannschaften im Liga-Wettkampf bestehen aus drei Spielern. Egal, was für eine Kombination Sie wählen, eine Mannschaft muß immer aus drei Bowlern bestehen.

Die von Ihnen erstellte Liga kann aus 2, 4, 6, 8 oder 10 Mannschaften bestehen.

Im Bildschirm Liga-Einstellung können Sie die Anzahl der Mannschaften wählen. Um fortzufahren, müssen Sie der Liga einen Namen geben (bis zu 14 Buchstaben), indem Sie ihn über die Tastatur eingeben. Liga-Wettkämpfe bestehen aus einer bestimmten Anzahl von Bowling-Abenden, die durch die Zahl der teilnehmenden Mannschaften der Liga bestimmt werden.

- Eine Liga mit zwei Mannschaften spielt einen Abend.
- Eine Liga mit vier Mannschaften spielt drei Abende.
- Eine Liga mit sechs Mannschaften spielt fünf Abende.
- Eine Liga mit acht Mannschaften spielt sieben Abende.
- Eine Liga mit zehn Mannschaften spielt neun Abende.



### Bildschirm Liga-Punkttestand

Dieser Bildschirm zeigt den Punkttestand der teilnehmenden Mannschaften an. An jedem Bowling-Abend werden drei Spiele gespielt. Die Sieg-Mannschaft bekommt pro gewonnenem Spiel einen Punkt zuerkannt. Die Mannschaft, die insgesamt die meisten Kegel von der Bahn gefegt hat, erhält einen zusätzlichen Punkt. Bei einem Unentschieden bekommt jedes Team einen halben Punkt.



### Scratch- (Ohne Vorgabe-) und Handicap-Punkteverteilung

Punkteverteilung im Modus Ohne Vorgabe ist lediglich ein anderer Ausdruck für die normale Punkteverteilung. Punkteverteilung nach dem Handicap-Modus (genau wie beim Golf) ist ein Zählmodus, der einen engeren Wettkampf zwischen Spielern verschiedener Fähigkeitsstufen ermöglicht. So wird zum Beispiel ein Spieler, der eine durchschnittliche Punktezahl von 180 hat, immer gegen einen Spieler gewinnen, der durchschnittlich nur 140 Punkte erreicht. Im Handicap-Modus aber wird immer der Spieler gewinnen, der besser bowlt als seine Durchschnittspunktezahl, und eben nicht der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

Im Liga-Modus wird die durchschnittliche Punktezahl, die das Handicap bestimmt, aus den Punkten des ersten Bowling-Abends errechnet.

Im Bildschirm Liga-Einstellung können Sie zusätzlich zu der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und dem Namen der Liga auch Punkteverteilung Ohne Vorgabe oder mit Handicap wählen. Im Liga-Modus sind die Handicap-Punkte folgendermaßen eingeteilt: 160, 170, 180, 190 und 200. Es gibt folgende Handicap-Prozentzahlen: 70%, 75%, 80%, 85% und 90%. Das Handicap jedes Spielers wird nach dem ersten Abend und nach jedem Spiel der darauffolgenden Abende automatisch berechnet. Die Berechnungsmethode stimmt mit der aus echten Wettkämpfen überein. Die Zehntel der Punkte werden bei der Berechnung nicht berücksichtigt: (Liga-Index - durchschnittliche Punktezahl des Bowlers) x Handicap-Prozentzahl = Anzahl der Kegel, die auf dem Punktekonto gutgeschrieben werden.

#### Beispiel:

Liga-Index = 190, Handicap-Prozentzahl = 80%

Bowler 1 = 180 (durchschnittliche Punktezahl)

Handicap = (190 - 180) x 0.80 (80%) = 8 Handicap

So werden pro Liga-Spiel 8 Kegel auf dem Punktekonto gutgeschrieben.

Bowler 2 = 140 (durchschnittliche Punktezahl)

Handicap = (190 - 140) x 0.80 (80%) = 40 Handicap

So werden pro Liga-Spiel 40 Kegel auf dem Punktekonto gutgeschrieben.

### LIGA-MANNSCHAFT/SPIELER-EINSTELLUNG:

Nachdem Sie Ihre Liga im Bildschirm Liga-Einstellung zusammengestellt haben, klicken Sie auf **Continue** (Fortfahren), um in den Bildschirm zu gelangen, wo Sie Bowler und Mannschaften zusammenstellen können.

#### Mannschaftsnamen:

Durch Voreinstellung sind die Mannschaften nummeriert: "#0", "#1", "#2" etc. Löschen Sie die Zahl und geben Sie über die Tastatur einen **neuen Namen** ein. Sie können durch die verschiedenen Mannschaften schalten, indem Sie auf die Pfeile neben den Mannschaftsnamen klicken.

### Spieler:

Rechts neben den Mannschaftsnamen sehen Sie die Namen der erstellten Bowler (Computer- und Spieler-gesteuert). Um einem Spieler eine bestimmte Mannschaft zuzuweisen, klicken Sie auf den Namen des gewünschten Spielers und er springt nach links unter den Namen der gewählten Mannschaft. Alle Mannschaften müssen aus drei Bowlern bestehen, jeder Platz im Team, der leer bleibt, wird automatisch durch einen Computer-gesteuerten Bowler aufgefüllt. Wenn Ihre Mannschaft komplett ist, klicken Sie auf **Continue** (Fortfahren), um mit dem Liga-Spiel zu beginnen.

### Informationen speichern

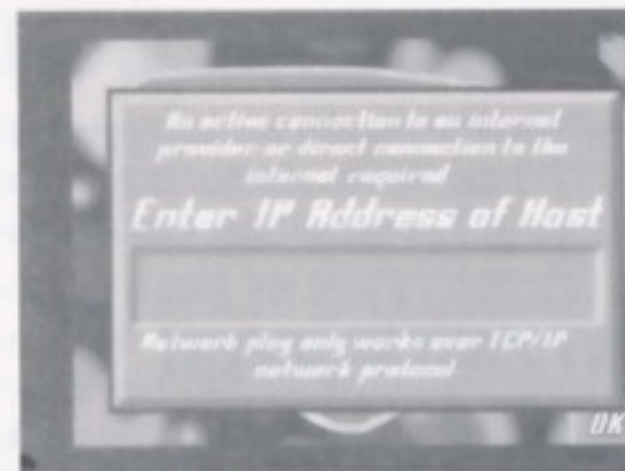
Alle Spieler- und Mannschafts-Statistiken werden automatisch gespeichert, nachdem ein Spiel beendet ist. Sie können nur eine Liga und ein Turnier gleichzeitig speichern.

## NETZWERKSPIEL

Ten Pin Alley kann im Netzwerk gespielt werden. Dazu muß TCP/IP auf den teilnehmenden Computern installiert sein. TCP/IP ist für Windows®-95-Installationen gängig. Wenn Sie Windows®95 benutzen, aber TCP/IP nicht installiert haben, können Sie es von der Windows-95-Installations-CD installieren.

### SO BEGINNEN SIE EIN SPIEL

Klicken Sie im Bildschirm Standard Game/Network Game (Standard-Spiel/Netzwerkspiel) auf **Network Game** (Netzwerkspiel). Im nächsten Bildschirm können Sie wählen, ob Sie der Host (Spielführer) sein möchten oder einem bestehenden Spiel Join (beitreten) möchten. Ein Spieler muß der Host (Spielführer) des Spiels sein, die anderen können an dem Spiel teilnehmen. Wenn Sie Host (Spielführer) gewählt haben, gelangen Sie zum Bildschirm Spieler-Eintragung. Da der Host (Spielführer) das Spiel startet, hat er den Start-Button auf seinem Bildschirm.



*Hinweis: Der Host (Spielführer) muß warten, bis alle Spieler dem Spiel beigetreten sind, bevor er das Spiel startet.*

Wenn Sie an einem Spiel teilnehmen, müssen Sie die TCP/IP-Adresse des Hosts eingeben. Nachdem Sie die Adresse eingegeben haben, gelangen Sie in den Bildschirm Spieler-Eintragung des Host (Spielführers).

Wenn Sie der Host (Spielführer) sind, müssen Sie den anderen Spielern Ihre IP-Adresse mitteilen, damit eine Verbindung hergestellt werden kann. Um Ihre IP-Adresse zu erhalten, rechtsklicken Sie bitte auf das **TPA-Icon**, klicken Sie dann auf **Open** (Öffnen). Wenn Sie dann im nächsten Bildschirm auf das Icon **Get Ipadd** (IP-Adresse) klicken, erscheint ein Fenster mit Ihrer IP-Adresse.

Jeder Spieler, der dem Spiel beitrifft, erscheint bei allen Spielern auf dem Eintragungsbildschirm.

*Hinweis: Nur Offene Spiele können im Netzwerk-Modus gespielt werden.*

## BOWLING-PUNKTEVERTEILUNG

### FRAMES (RUNDEN)

Jedes Spiel besteht aus zehn Runden. Ein Spieler hat zwei Versuche pro Runde, um alle zehn Kegel zu treffen. Für jeden getroffenen Kegel gibt es einen Punkt. Sie bekommen also für drei getroffene Kegel drei Punkte, für vier Kegel vier Punkte und so weiter. Nur in der zehnten Runde darf ein dritter Wurf gemacht werden, wenn ein STRIKE (alle Zehne) oder ein SPARE (alle zehn mit zwei Würfeln) nach den ersten beiden Würfeln der Runde geworfen wurde.

## **STRIKE (X) (ALLE ZEHNE)**

Wenn beim ersten Wurf einer gegebenen Runde alle zehn Kegel umfallen, bekommt der Spieler zehn Punkte und zusätzlich die Anzahl der Kegel, die bei den nächsten beiden Würfen umgeworfen werden. Die Runde wird mit einem X markiert, bis die nächsten beiden Würfe erfolgt sind.

## **SPARE (/) (ALLE ZEHN MIT ZWEI WÜRFEN)**

Wenn ein Bowler zwei Würfe benötigt, um alle zehn Kegel zu treffen, erhält er zehn Punkte und zusätzlich die Anzahl der Kegel gutgeschrieben, die beim nächsten Wurf umfallen. HINWEIS: Wenn ein Spieler beim ersten Wurf alle Kegel verfehlt, beim zweiten Wurf aber alle zehn Kegel trifft, dann wird das als SPARE bewertet.

## **FOUL (NULL PUNKTE)**

Wenn ein Spieler die Bahn nicht trifft, weil er den von der BOWLING-ANZEIGE empfohlenen Abgabe-Punkt nicht getroffen hat, erhält der Spieler ein F als Wertung. Ein F ist gleichbedeutend mit einer Null-Punktewertung.

## **TOTAL SCORE (GESAMTWERTUNG)**

Die Gesamtwertung wird nach der zehnten Runde berechnet. Die maximale Punktzahl beim Bowling sind 300 Punkte – das "Perfect Game" ("perfekte Spiel").

## **DAS INTERNATIONALE BOWLING MUSEUM UND DIE HALL OF FAME**

Das Internationale Bowling Museum und die Hall of Fame, ein Gebäudekomplex in der Stadtmitte von St. Louis, Minnesota (USA), ist eine Einrichtung von 46.465 m<sup>2</sup>, in der Sie alles über die Bowling-Geschichte und den Spaß erfahren können, den man beim Bowling hat. Besucher haben die Möglichkeit, alles über die Entwicklung dieses Sports zu erfahren, von seinem Ursprung vor 5.000 Jahren in Ägypten bis zu dem modernen Spiel von heute. Mit seinen acht vorschriftsmäßig gebauten Bowling-Bahnen ist das Internationale Bowling-Museum das einzige Sport-Museum, in dem die Besucher auch den präsentierten Sport betreiben können. Hinzu kommt die ausführliche Darstellung der Geschichte des Sports mit einer großen Sammlung der verschiedensten Ausstellungsstücke.

Wenn Sie mehr über das Internationale Bowling Museum und das Museums-Geschäft wissen möchten, können Sie über das Internet Informationen über das Museum erhalten:

[www.bowlingmuseum.com](http://www.bowlingmuseum.com) - oder schreiben Sie an:

The International Bowling Museum and Hall of Fame

111 Stadium Plaza

St. Louis, MO 63102

USA

## MITWIRKENDE

### MITWIRKENDE ASC GAMES

Für ASC Games produziert von: Ron Rivkin  
Co-Produzent: David Klein  
Original-Konzept: David Klein, Ron Rivkin  
Kunst und Verpackung: Fred Bratteson, Todd Emmerson, Anne Sommers  
Co-Produzent: Paul Lindsay  
Handbuch: Jayson Bernstein, Jeffrey Castaneda, Jana Gabe, Todd Emmerson,  
Paul Lindsay, Michael Masone, Kelly McAllen, Mark Alan Miller,  
Ron Rivkin, Anne Sommers  
Tester: CGS, Mike D'Amico, Mick Devitt, Oswald Greene Jr., Trevor Grossman  
Besonderer Dank an: Tim Barleycorn, Brent Disborow, Jason Gomez, Steve Grossman,  
David Klein, Bill Kosovitch, Jill Price, Jay Smith, Dean Wittig,  
Sharon Wood

Besonderer Dank an das Internationale Bowling Museum und die Hall of Fame:  
Gerald W. Baltz, John Dalzell, Raleigh G. Ragan

### *Video über das Internationale Bowling Museum und die Hall of Fame*

Skript: Raleigh G. Ragan  
Erzählung: Scott St. James  
Bearbeitung: Jeff McNurlin  
Sound-Bearbeitung: Peter Kerekes  
Musik: Southern Music Library

### ADRENALIN ENTERTAINMENT

Ausführender Produzent: Jay Smith  
Produzent: Mark Alan Miller  
Spieldesign: Ofer Estline, Ian McIntosh, Mark Alan Miller, Alan O'Brien, J. David Ray,  
Alex Shatsky

Programmierung: J. David Ray  
Physikalische Modelle und Code: Mark Alan Miller, Jay Smith  
Künstlerische Leitung und Charakter-Design: Ian McIntosh  
Leitung Animation: Alan O'Brien  
Zusätzliche Animation und Kunst: Bernie Petterson  
Modellbauer: Ben Lazarro  
Sound-Design und Musik: Peter Kerekes  
Animation Soundeffekte: Greg Shaw  
Hintergrund-"Jukebox"-Musik: Eric Speier  
Rock-"Jukebox"-Musik: Killer Tracks  
Video-Bearbeitung: Jeff McNurlin  
Technische Leitung Adrenalin: Anthony Farmer  
Künstlerische Leitung Adrenalin: Bonnie L. Hammer  
Bowling-Beratung: Larry Vezina, Daniel Speranza  
Ganz besonderer Dank an: Christy Anglim, George deGolian, Randy Eubanks, Tim Watson,  
Susan Monsell-O'Brien, Nicole Nelsen, Christine Petterson,  
Spencer Smith, Amber Ray

### MITWIRKENDE ELECTRONIC ARTS

Produktmanager Europa: Audrey Meehan  
Grafik-Design/Dokumentations-Layout Europa: Anita K. Legg  
Dokumentation Europa: James Lenoël  
Deutsche Übersetzung: Alexa Kortsch  
Qualitätssicherung: Simon Romans  
Planung: Lynn Moss

## TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie ALLE Schritte nochmals gründlich überprüft haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

### WICHTIG: LESEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG, BEVOR SIE UNS ANRUFEN

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software. Die folgenden Informationen **müssen** Sie vom Hersteller Ihres Computers erhalten oder aus Ihrer PC-Dokumentation entnommen haben, **BEVOR** Sie unsere Customer-Service-Abteilung anrufen:  
(Hinweis: Die Informationen in den fettgedruckten Zeilen 3 bis 5 können Sie direkt von Ihrem PC-Hersteller erhalten.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Auflistung der technischen Daten Ihres PCs:

CPU-Geschwindigkeit und Typ	Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
Geschwindigkeit und Typ des CD-ROM-Laufwerks	Typ der Soundkarte
Typ der Grafikkarte	Größe der Festplatte und wieviel freier Platz
Das Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows™ 3.11 oder andere	
Eine Auflistung Ihrer Autoexec.bat- und Config.sys-Systemdateien	
Die Versionen Ihrer DirectX-Treiber	

(Sehen Sie im Abschnitt "Wie gelange ich an die benötigten Informationen?" nach.)

**Wenn Ihr Spiel nur unter Windows™ 3.1 oder Windows® 95 läuft, benötigen Sie folgende Informationen nicht: (Sehen Sie dazu auf dem blauen Sku-Aufkleber auf der Verpackung nach.)**

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Wenn Sie die oben genannten Informationen erhalten, aber immer noch Probleme haben, dann steht Ihnen die Customer-Service-Abteilung von Electronic Arts während der folgenden Öffnungszeiten zur Verfügung: Montag bis Freitag von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr unter der Rufnummer 02408/940-555. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind. Electronic Arts Customer Service, Pascalstr. 6, D-52076 Aachen

## WIE GELANGE ICH AN DIE BENÖTIGTEN INFORMATIONEN?

### Windows® 95-Benutzer

1. Rechtsklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
2. Linksklicken Sie auf **Eigenschaften**.
3. Der Bildschirm "Eigenschaften für System" wird zeigen, wieviel **RAM** (Arbeitsspeicher) Sie haben und welches Fabrikat Ihre CPU ist, z.B. Intel/Cyrix.

*Hinweis: Windows® 95 erkennt den Cyrix-Chip nicht immer korrekt, deshalb kann es sein, daß er ihn als einen 486er bezeichnet.*

4. Klicken Sie jetzt auf den **Geräte-Manager**.
5. Klicken Sie auf das "+"-Symbol der entsprechenden Geräte, d.h.
  - CD-ROM-Treiber
  - Grafikkarten
  - Audio-, Video- und Game-Controller.Dann werden die jeweiligen Gerätehersteller angezeigt.
6. Die CPU-Geschwindigkeit können Sie sehen, wenn Sie Ihren PC neustarten und in die obere linke Ecke des Bildschirms sehen. Sie sollten eine CPU-Geschwindigkeit von z.B. 166 MHz sehen. Das ist die von Ihnen benötigte Prozessor-Geschwindigkeit.
7. So können Sie nach einem DOS-Maustreiber suchen:
  - Klicken Sie auf **"Start"**.
  - Bewegen Sie Ihren Mauszeiger auf **"Suchen"** und klicken Sie auf **"Dateien/Ordner"**.
  - Bringen Sie den Bildschirm auf maximale Größe, indem Sie auf das mittlere Kästchen oben rechts im Fenster "Suchen" klicken.
  - Tippen Sie in die Box **"Name/Ort"** zuerst "Mouse.exe" und drücken Sie dann die Enter-Taste. (Stellen Sie sicher, daß in der Box **"Suchen in"** immer **"(C:)"** steht. Das bedeutet, daß die Suche immer im Stammverzeichnis beginnt.)
  - Falls nichts im Bildschirm erscheint, versuchen Sie statt dessen "Mouse.com" einzutippen.
  - Falls Sie eine der Dateien aufgelistet haben, tippen Sie bitte die Mauszeile ein, z.B. C:\mouse\mouse und die Details, die Sie in der Ordner- und Namen-Spalte finden. Wenn Sie keine dieser Dateien aufgelistet haben, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen Sie dort nach einem Microsoft-DOS-Treiber der Version 8.2.

8. Doppelklicken Sie links auf "**Arbeitsplatz**" und dann auf das Quadrat-Symbol, um die maximale Bildschirmgröße zu erhalten.
9. Linksklicken Sie jetzt auf Ihre Festplatte (C:\), dann wird aufgelistet, wieviel freien Festplattenplatz und wieviel Platz Sie insgesamt auf Ihrer Festplatte haben.
10. Klicken Sie auf "**Start**", gehen Sie dann auf "**Programme**", klicken Sie auf die "**MS-DOS-Eingabeaufforderung**".
11. Wenn Sie sich im MS-DOS-Modus befinden, tippen Sie "**CD\**" und drücken **ENTER**. Tippen Sie danach "**Type Autoexec.bat |more**" und drücken Enter. (Um an dieses Zeichen "|" zu gelangen, halten Sie die Alt-Gr-Taste gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste, die sich direkt rechts neben der linken Shift-Taste befindet.)  
Für Ihre **CD-ROM**-Zeile suchen Sie bitte nach einer Zeile, die folgendes enthält: "**MSCDEX.EXE**". Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.  
Für Ihre **Soundkarten**-Zeile suchen Sie nach einer oder mehreren Zeilen, die entweder einen Bezug zu "**Set sound**" und/oder "**Set Blaster**" haben. Schreiben Sie die Zeile **genau** so auf, wie Sie sie vorfinden.
12. Befolgen Sie die gleichen Schritte für die **Config.sys**-Datei. Auch hier suchen Sie wieder nach detaillierten Informationen für die Zeilen Ihrer Soundkarte und Ihres CD-ROM-Laufwerks.

## **So können Sie uns On-Line erreichen**

Internet e-mail: [de-support@ea.com](mailto:de-support@ea.com)

World Wide Web: Schauen Sie sich unsere Web Site an: <http://www.ea.com>

FTP: Gelangen Sie zu unsrer FTP-Site: <ftp.ea.com>

CompuServe: Game Publisher-Forum A (GO GAMAPUB)

Oder schicken Sie eine e-mail an 76004,237

## **HINWEIS**

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

## **Eingeschränkte Garantie**

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

## **Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist**

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Eurocheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service,  
Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

ASC Games behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an diesem Produkt vorzunehmen.

Dieses Handbuch und die dazugehörige Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Sie haben das Recht, diese Software für Ihren eigenen Gebrauch zu benutzen, entweder auf einem Einzelplatz-Rechner oder im Mehrspieler-Modus. Alle Spieler, die an einem Netzwerkspiel teilnehmen möchten, müssen eine eigene Ten-Pin-Alley-CD besitzen. Dieses Handbuch darf weder ganz, noch in Auszügen kopiert, reproduziert, übersetzt oder für ein anderes elektronisches Medium ohne die vorherige Zustimmung von ASC Games, 9 Old Kings Highway South, Suite 301, Darien, Connecticut 06820. Attn: Games Management gebräuchlich gemacht werden.

©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

so you still want more ...

[www.ascgames.com](http://www.ascgames.com)

- Game hints and tips ... more?
- We'll add in free downloadable demos ... are we there yet?
  - How about screen savers ... do you still want more?
- Okay, we'll throw in contests and free giveaways ... should we stop?
- If that's not enough, how about never-before-seen previews of upcoming **ASC Game** titles ... well?
  - If you still want more ... we have the hottest links to all of your favourite gaming sites.

Vous en voulez encore... [www.ascgames.com](http://www.ascgames.com)

- Une multitude d'astuces de jeu.... Encore ?
- Des démos à charger ... Qu'est ce que vous en pensez?
- Et les économiseurs d'écran ... Vous en voulez toujours plus ?
- Bon alors, on vous propose des concours et des cadeaux ... Ça va comme ça ?
- Si tout cela ne vous suffit toujours pas, que diriez-vous d'avoir des previews sur les prochains titres **ASC**... C'est bon?
- Si vous n'êtes pas satisfait ... Vous avez la possibilité de vous connecter sur vos sites de jeu favoris.

Wenn Ihnen das noch nicht reicht ...

[www.ascgames.com](http://www.ascgames.com)

- Ratschläge und Tips zum Spiel ... mehr?
- Wir werden ein kostenloses Demo zum Downloaden hinzufügen ... reicht das jetzt?
- Wie wäre es mit Bildschirmschonern ... wollen Sie noch mehr?
- Okay, wir legen noch ein Preisausschreiben und ein paar Geschenke dazu ... können wir jetzt aufhören?
- Wenn das nicht reicht, wie wäre es mit ein paar Previews von demnächst erscheinenden **ASC** Spielen ... okay?
- Wenn Sie immer noch mehr wollen ... wir haben die heißesten Links zu all Ihren beliebten Spiele-Seiten..

Ten Pin Alley™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. Head Games™ is used by permission. ©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. International Bowling Museum and Hall of Fame® is a registered trademark of the International Bowling Museum and Hall of Fame, St. Louis, MO. Ten Pin Alley™ is developed by Adrenalin Entertainment. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved.



\* AZX08801110M \*

Distributed by:



ELECTRONIC ARTS™