

# SWING PLUS

NEU  
JETZT MIT  
MISSIONS-  
MODUS

TOTAL MINDCONTROL

SOFTWARE 2000





# INHALT

<b>DER SWING-PLUS-RUNNER</b> .....	4
- Starten des Runners.....	4
- Installation von SWING Plus.....	5
- Starten von SWING Plus.....	5
- Installiere DirectX.....	5
- Lösche SWING Plus.....	5
- Readme.....	5
- Quit .....	5
<b>DAS STARTMENÜ</b> .....	6
- Einzelspieler.....	6
- Mehrspieler.....	10
- Info.....	12
- Rangliste .....	13
- Einstellungen.....	14
<b>DAS SPIEL</b> .....	17
- Ziel von SWING.....	17
- Normale Kugeln.....	17
- Extras.....	18
- Spielfeld .....	18
- Der Dreier.....	20
- Der Dreier mit Sternen.....	21
- Der Fünfer.....	21
- Die Kontrolleiste .....	21
- Tastaturbelegung.....	22
<b>DIE MEHRSPIELERMODI</b> .....	25
- Competition Modus.....	25
- Arcade Modus.....	26
- Statistik des Arcade Modus.....	28
<b>REGISTRIERUNG &amp; SUPPORT</b> ...	30
<b>CREDITS</b> .....	32

## DER SWING PLUS - RUNNER



Der Runner stellt Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung.

So können Sie ...

- SWING-Plus installieren und starten
- Microsoft DirectX installieren
- SWING-Plus deinstallieren
- die Readme-Datei durchlesen
- und den Runner beenden

### STARTEN DES RUNNERS

Sobald Sie die „SWING-Plus-CD“ in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, wird der Runner automatisch gestartet. Ist auf Ihrem System die automatische CD-Erkennung deaktiviert, können Sie den Runner manuell starten, indem Sie im Windows Explorer die Datei „AUTORUN.EXE“ doppelt anklicken.

## INSTALLATION VON SWING PLUS

Mit einem Klick auf den Button „Install SWING-Plus“ starten Sie das Installationsprogramm. Folgen Sie bitte den Anweisungen des Programms, um das Spiel ordnungsgemäß auf Ihrem System zu installieren.

## STARTEN VON SWING PLUS

Sobald das Spiel auf Ihrem System installiert ist, erscheint im Runner ein Button, mit dem Sie SWING-Plus starten können. Mit einem Klick auf diesen Button starten Sie das Spiel.

Ferner können Sie SWING-Plus aus der Startleiste starten:

- Klicken Sie auf „Start“
- Wählen Sie „Programme“ und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick
- Wählen Sie „Software2000“ und bestätigen Sie dies mit einem Mausklick
- Starten Sie SWING Plus mit einem Mausklick
- Starten Sie das Spiel aus dem Runner

## INSTALLIERE DIRECTX

Hier können Sie die 6.1 Version von MS DirectX installieren. Ohne DirectX kann SWING nicht gestartet werden.

Wenn Sie DirectX bereits auf Ihrem System installiert haben, brauchen Sie diesen Punkt nicht auszuführen.

## LÖSCHE SWING PLUS

Mit einem Klick auf den Uninstall-Button rufen Sie den Uninstaller auf. Alle zum Spiel gehörende Dateien und Registry-Einträge werden dann von Ihrem System entfernt.

## README

Hier erfahren Sie letzte Änderungen und Hinweise sowie „Erste-Hilfe-Maßnahmen“ und unsere Hotline-Nummer, falls Sie Probleme mit Ihrer CD haben.

## QUIT

Mit diesem Button verlassen Sie den Runner.



# DAS STARTMENÜ

## EINZELSPIELER



### Sudden Death - Neu

An dieser Stelle startet der Spieler ein neues Spiel, wenn er alleine spielen möchte.

### Sudden Death - Laden

Mit diesem Punkt gelangt man zur Auswahl, um einen gespeicherten Spielstand zu laden.



Wird ein Spielstand ein 2. Mal geladen, kann man sich mit dem Folgeergebnis nicht in der Highscoreliste eintragen.



## Schwierigkeitsgrad

Hier lassen sich insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen auswählen. Mit „einfach“, „normal“, „schwer“ und „extrem“ kann der Spieler den Schwierigkeitsgrad einstellen, den er für angemessen hält.

Ferner steht die Auswahl „frei“ zur Verfügung. Mit dieser Auswahl können Sie ein ganz eigenes Spiel nach Ihren Bedürfnissen erstellen.

Es lassen sich alle Einstellungen innerhalb folgender Grenzen frei definieren:



### Spielstufe

Sie können wählen zwischen einfach, normal, schwer, extrem und unmöglich. Die Veränderung der Spielstufe stellt die Standardwerte des entsprechenden Spielmodus ein.



### Startlevel

Werte zwischen 1 und 45 sind möglich



### Endlevel

Werte zwischen Startlevel 1 und 950 sind möglich



### Kugeln pro Level

Werte zwischen 10 und 200 sind möglich



### Fragezeichen

Sie können wählen zwischen nie, selten, mittel und oft.



### Kugelfamilien

In den sechs angezeigten Kugelfamilien können Sie ebenfalls einige Änderungen gegenüber der Standard-Einstellung vornehmen. Sie können zu jedem Extra festlegen, ab welchem Level es erscheinen soll. Innerhalb einer Familie ersetzt jeweils das nächsthöhere Extra das vorherige Extra. Werden für zwei Extras aus einer Familie gleiche Startwerte angegeben, kann folglich das schwächere Extra nicht erscheinen. Möchten Sie ein Extra komplett ausschalten, stellen Sie dessen Startwert über den Endlevel.

## Highscoreliste für frei definierte Spiele

Zu einem frei definierten Spiel wird in jedem Fall eine Highscoreliste erzeugt, in die Sie Ihre Erfolge eintragen können.



Sobald Sie einen einzigen Wert an den Einstellungen für ein frei definiertes Spiel ändern, wird die bisherige Highscoreliste sofort gelöscht.

### Missionsmodus-Menü



Hier haben Sie die Auswahl zwischen den insgesamt fünf Hauptmissionsgruppen. Mit Hilfe der Cursor-Tasten können Sie die gewünschte Hauptmissionsgruppe wählen.

Wenn Sie die Missionen das erste Mal betreten, stehen Ihnen nur die leichten Missionen zu Verfügung. Sobald Sie eine Missionsgruppe zu 75% gelöst haben, wird die nächste Missionsgruppe freigeschaltet. Wenn Sie es schaffen, die Missionen zu 100% zu lösen sind Sie ein großartiger Spieler.

### Spielen der Missionsgruppen



Wenn Sie eine der Missionsgruppen auswählen, öffnet sich das Menü „MISSION WÄHLEN“ mit den Missionen. Die einzelnen Missionsgruppen bestehen aus 3 bis 6 Missionen.



In der Mission Infozeile wird angezeigt, ob Sie eine Mission bereits gespielt haben. Haben Sie eine Mission noch nicht gespielt (oder noch nicht gelöst), wird „NICHT GESPIELT“ angezeigt. Wurde diese Mission bereits gelöst, wird der Name des Spielers sowie die Lösungszeit angezeigt. Unterhalb der Missionsauswahl erhalten Sie eine Beschreibung des Missionsziels. Das Missionsziel erklärt Ihnen die Aufgabenstellung für die gewählte Mission, lesen Sie es daher genau durch!

### **Während der Mission**

Auch während einer laufenden Mission können Sie Einblick in das **Missionsziel nehmen**. Drücken Sie einfach die F3-Taste auf Ihrer Tastatur.

Eine Mission ist fehlgeschlagen, wenn Sie keine Kugel mehr im Depot haben, wenn das Programm feststellt, daß Sie die Mission nicht erfüllen haben, oder wenn Sie selbst feststellen, daß Sie keine Chance mehr haben, die Missionen zu erfüllen.

Sollten Sie sich entscheiden, daß Sie diese Mission nicht mehr erfüllen können, können Sie mit der Escape-Taste ein InGame-Menü aufrufen. Im InGame-Menü können Sie zwischen folgenden vier Punkten wählen:

- Mit „Neustart“ starten Sie die Mission erneut
- Mit „Speichern“ können Sie die Mission speichern
- Mit „Verlassen“ verlassen Sie die Mission zum Hauptmenü
- Mit „Abbrechen“ kehren Sie zurück zu Ihrer Mission

Weitere Informationen über die Bedienung im Spiel erhalten Sie ab Seite 17 im Kapitel „Das Spiel“.

### **Mission erfüllt**

Wenn die Mission erfüllt ist, erscheint „MISSION ERFÜLLT“ im Bildschirmbereich. Drücken Sie irgendeine Taste um diese Meldung zu beenden.



## Mission Mode – Tutorial



### Tutorial Mission spielen

Wenn Sie SWING nicht kennen, sollten Sie zunächst einmal das Tutorial spielen. Die Tutorial-Missionen erklären Ihnen die wichtigsten Grundzüge des Spiels.

Die weitere Bedienung der Tutorial-Missionen können Sie dem „Missions-Modus“ entnehmen.

## MEHRSPIELER



### Competition / Arcade

Für die Mehrspieler-Spiele stehen zwei Spielmodi zur Verfügung. Wählt man Competition, spielt man ein Mehrspieler-Spiel nach den gleichen Regeln, wie beim Einzelspieler-Spiel. Wählt man hingegen



Arcade, sind einige Regeln geändert, weiteres dazu unter dem Punkt „Die Mehrspieler - Modi“ (S. 25).

### Zwei Spieler

Mit dieser Auswahl startet man ein Mehrspieler-Spiel für zwei Spieler. Es können zwei Spieler an einem Computer gegeneinander spielen.

### Netzwerk Neu

Mit Netzwerk Neu startet man ein neues Netzwerk-Spiel im ausgewählten Spielmodus (Competition/Arcade) und legt zugleich fest, daß dieser Rechner der Master Rechner ist.



Es erscheint eine Auswahlbox, in der man seinen Namen eingeben kann. Unter diesem Namen wird ein Netzwerk - Spiel eröffnet, dem andere Spieler beitreten können. Nach der Eingabe des Namens erscheint die Netzwerk Lobby. Hier muß man als Spielleiter nur noch warten, bis sich die anderen Spieler eingeloggt haben und kann dann das Spiel starten. Insgesamt kann eine Spielrunde acht Spieler umfassen.

Der Master Rechner ist für die ordnungsgemäße Steuerung des Netzwerk Modus erforderlich. Sobald der Master Rechner das Spiel beendet, werden alle anderen Mitspieler ins Hauptmenü zurückgeschaltet. Wer weiterspielen möchte, muß eine neue Spielrunde eröffnen.

Im Master Rechner für ein Netzwerk Spiel muß eine SWING-CD eingelegt sein. Mit dieser CD können dann maximal zwei Spieler im Netzwerk spielen. Wenn Sie im Netzwerk mit mehr als zwei Spielern spielen möchten, benötigen Sie zusätzlich noch eine weitere CD (ebenfalls für maximal zwei Spieler) in einem der Clients.



SWING Plus unterstützt für die Netzwerk-Funktionen ausschließlich das IPX-Protokoll!

## Netzwerk dazu



Der Menüpunkt „Netzwerk dazu“ kann auch ohne eingelegte CD ausgeführt werden. Allerdings muß im Master Rechner eine CD eingelegt sein. Mit dieser CD können dann maximal zwei Spieler im Netzwerk spielen. Wenn Sie im Netzwerk, z.B. mit vier Spielern spielen möchten, benötigen Sie zusätzlich noch eine weitere CD in einem der Clients. Nach der Anwahl dieses

Punktes erscheint eine Auswahlbox, in der alle offenen Netzspiele angezeigt werden. Zunächst gibt man den eigenen Namen an. Danach kann man durch Auswahl eines der Netzwerke einer Spielrunde beitreten, sofern die Spielrunde noch weniger als acht Personen umfaßt. Wenn der Master das Spiel gestartet hat, kann es losgehen.

## INFO



### Extras

An dieser Stelle kann sich der Spieler alle in SWING Plus befindlichen Extras anzeigen und erklären lassen.

### Intro

Jeder Spieler, dem das Intro gut gefallen hat, hat mit diesem Menüpunkt die Möglichkeit, es nochmals abzuspielen.

### Credits

Dieser Menüpunkt zeigt Ihnen alle Leute, die an SWING Plus mitgearbeitet haben.

## RANGLISTE



### Single einfach, normal, schwer und extrem

Mit den Punkten Single einfach, normal, schwer und extrem kann man sich Ranglisten der verschiedenen Einzelspieler-Modi anzeigen lassen. Für jede der möglichen Schwierigkeitsstufen steht eine eigene Rangliste zur Verfügung.

### Competition Modus

Diese Rangliste gilt nur für das Mehrspieler-Spiel im Competition Modus, welches im Splitscreen-Modus gespielt wird.

### Single frei

Dieser Punkt zeigt die zur Zeit gültige Highscoreliste für den frei definierten Spielmodus. Sie wird gelöscht und neu aufbereitet, sobald die Einstellungen für den frei definierten Modus geändert werden.

## EINSTELLUNGEN



### System checken

Mit diesem Punkt wird die Leistung Ihres Systems im Bezug auf SWING Plus überprüft.

## Kontrolle

Wir haben uns bemüht, die verschiedenen Kontrollfunktionen von SWING Plus sinnvoll auf die Tastatur zu legen. Wenn Sie meinen, eine noch sinnvollere Tastaturbelegung gefunden zu haben, können Sie die Belegung natürlich ändern, indem Sie diesen Punkt anwählen.



Nach Anwahl dieses Punktes erscheint eine Auswahlbox, in der man für die Spielfunktionen verschiedene Kontrolltasten vergeben kann. Für jede Funktion können zwei alternative Tasten angegeben werden. Man ändert die Tastaturbelegung, indem man die zu ändernde Funktion aussucht, dann die „ENTER“-Taste drückt. Die Taste, die nun als nächste gedrückt wird, wird der gewählten Funktion zugewiesen. War diese Taste bereits einer anderen Kontrollfunktion zugewiesen, ist diese Zuweisung nicht mehr gültig.

Achtung, wurden der gewählten Funktion bereits zwei Tasten zugewiesen, werden beide gelöscht, und nur die neue Taste wird zugewiesen. Wenn man alle Tasten einer Kontrollfunktion löschen möchte, kann man auch die „ENTF“ Taste drücken.

Alternativ zur Tastatur können Sie auch ein Joypad als Eingabegerät wählen. Gehen Sie genauso vor, als ob Sie eine Taste ändern wollen, drücken Sie aber statt der Taste den gewünschten Button auf dem Joypad. Vergessen Sie nicht, Ihr Joypad zu kalibrieren. Durch Anwahl von „OKAY“ werden die Änderungen ins Spiel übernommen. Durch Anwahl von „ABBRUCH“ oder Drücken der Taste „ESC“ werden die Änderungen während des Verlassens rückgängig gemacht.

## Optische Effekte



Nach Anwahl dieses Menüpunktes gelangt man in eine Auswahlbox, in der folgende Einstellungen für das optische Erscheinungsbild von SWING Plus getroffen werden können.

Zunächst haben Sie die Möglichkeit, das Scrollen der Requester (Abfrageboxen) ein- bzw. auszuschalten. Auf einem langsamen System ist es empfehlenswert, das Scrollen auszuschalten. Der zweite Punkt, den Sie einstellen können, ist die Helligkeit der Grafiken. Sie können zwischen mehreren verschiedenen Helligkeitsstufen wählen. Jedesmal, wenn Sie neue Einstellung anwählen, muß allerdings der komplette Grafiksatz neu berechnet werden.

Ferner können Sie ein Kugelset auswählen, mit dem Sie SWING Plus spielen möchten. Mit Hilfe der „ENTER“ - Taste blättern Sie zwischen verschiedenen Sets.

**ACHTUNG:** Sollten Sie Probleme haben, verschiedene Farben auseinander halten zu können, wählen Sie das Kugelset „Kontrast“ oder „Formen“. In diesen Sets läuft die Definition der Kugeln über ihre Formen, während die Farben ausgeschaltet sind.

Wenn Ihnen das gewählte Kugelset zu wenig Abwechslung bietet, können Sie mit Hilfe der Shuffle-Auswahl die Reihenfolge im Kugelset verändern. Durch nochmalige Auswahl wird die ursprüngliche Reihenfolge wiederhergestellt.

Durch Anwahl von „OKAY“ werden die Änderungen ins Spiel übernommen. Durch Anwahl von „ABBRUCH“ oder Drücken der Taste „ESC“ werden die Änderungen während des Verlassens rückgängig gemacht.

### Lautstärke Sound-Effekte / Musik

Sind verschiedene Effekte oder die Musik zu laut oder zu leise? Mit diesem Menüpunkt kann man die gewünschte Lautstärke einstellen.

### Joystick Kalibrierung

Diese Auswahl bringt Sie direkt zur Joystick-Kalibrierung in der Windows-Systemsteuerung. Hier können Sie Ihren Joystick einrichten, kalibrieren und testen.

Nachdem Sie Ihren Joystick ordnungsgemäß eingerichtet haben, können Sie zu SWING Plus zurückkehren, indem Sie mit der Maus auf das SWING-Programm in der Task-Leiste (diese finden Sie normalerweise am unteren Bildschirmrand) klicken.

## DAS SPIEL

### ZIEL VON SWING

Es ist das Ziel von SWING, möglichst viele Punkte zu bekommen. Diese verdient man, in dem man es schafft, verschiedene Kugeln so geschickt abzuwerfen, daß mindestens drei Kugeln gleicher Farbe horizontal nebeneinander liegen. Diese Stellung nennt man einen Dreier. Wenn ein solcher Dreier gebildet wurde, reißt er alle Kugeln der gleichen Farbe mit sich, mit denen er Verbindung hat. Dies gilt auch in vertikaler Richtung.



Ein Dreier sind 3 Kugeln gleichen Typs, die horizontal nebeneinander liegen

### NORMALE KUGELN

Wichtigster Bestandteil von SWING sind viele verschiedene Kugeln. Es gibt normale Kugeln und Spezialkugeln. Die normalen Kugeln kann man daran erkennen, daß Sie ein Gewicht haben. Dieses wird durch die Zahl auf der Kugel dargestellt.



Normale Kugeln haben ein Gewicht.

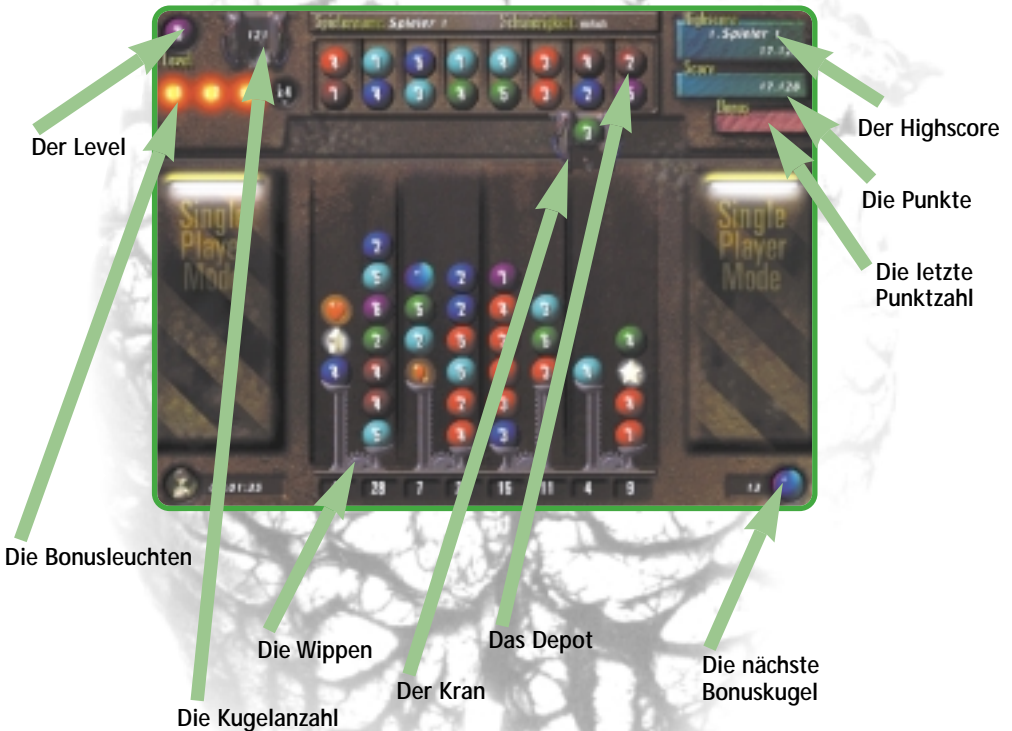
## EXTRAS

Die Extras erkennt man daran, daß Sie animiert sind. Ferner haben Extras kein Gewicht. Will man später im Spiel einmal wissen, welche Funktion eine Spezialkugel hat, kann man durch Drücken der F1-Taste eine Hilfefunktion erreichen.



Spezialkugeln sind animiert und haben kein Gewicht  
F1-Taste für Hilfefunktion

## SPIELFELD



Das Spielfeld von SWING umfaßt insgesamt 4 Wippen mit jeweils 2 Waagschalen. Auf diesen können 6, 7 oder 8 Kugeln aufgestapelt werden. Wieviele Kugeln auf einer Schale gestapelt werden können, hängt von der Stellung der jeweiligen Wippe ab. Unterhalb der Wippen wird die Summe der Gewichte aller Kugeln für den jeweiligen Schacht angegeben. Spielt man auf den Stufen „einfach“ und „normal“, blinkt dieses Gewicht warnend auf, wenn die Stellung der Wippe durch den Abwurf einer Kugel verändert wird.

Über dem Spielfeld befindet sich der Kran, der als einziges Bedienelement zur Verfügung steht. Über dem Kran ist Ihr Vorrat untergebracht, eine Ansammlung von 16 verschiedenen Kugeln.

Links neben dem Vorrat werden verschiedene statistische Daten angezeigt, wie z.B. der aktuelle Level, die Anzahl der abgeworfenen Kugeln sowie die Bonusleuchten.

Rechts neben dem Vorrat steht die Punktzahl und der Highscore, ferner wird angegeben, wieviele Punkte die letzte geworfene Kugel, mit der ein Dreier gebildet wurde, eingebracht hat.

Zusätzliche Informationen bietet die Spieldaueranzeige in der linken unteren Ecke sowie die Extraanzeige in der rechten unteren Ecke, welche anzeigt, wie lange Sie noch bis zum nächsten Extra warten müssen.

### **Die Wippen**

Die Wippen bilden, wie bereits erwähnt, die Grundlage des Spielfelds. Die Stellung einer Wippe bestimmt die maximale Anzahl an Kugeln, die über einer Waagschale aufgestapelt werden können. Ist die Waagschale unten, können maximal 8 Kugeln in ihr untergebracht werden, ist sie dagegen oben, sollte man lediglich 6 Kugeln lagern.

Eine Wippe senkt sich jeweils in die Richtung, wo Kugeln mit dem höheren Gewicht aufgestapelt wurden. Wenn eine Wippe umschwingt, kann es passieren, daß die oberste Kugel aus der gegenüberliegenden Waagschale herauskatapultiert wird. Diese geschleuderte Kugel fliegt dann jedesmal so viele Felder, wie die Differenz des Gewichts zwischen den beiden Waagschalen beträgt.

Wird eine Kugel durch einen solchen Wurf aus dem Spielfeld geschleudert, kommt sie auf der anderen Seite des Spielfeldes wieder



hereingeflogen, wobei die sich allerdings in eine Herzkugel verwandelt hat. Eine Herzkugel sowie jede andere Spezialkugel, die durch einen Wurf aus dem Spielfeld geschleudert wird, erscheint auf der anderen Seite als Bombe und umgekehrt.



Maximal 8 Kugeln aufstapeln, wenn die Waagschale unten steht.  
Vorsicht beim Schleudern der Kugeln

### Der Kran

Der Kran ist das einzige Bedienungselement. Mit ihm hat man die Kontrolle über das Spiel, indem man eine Kugel aus dem Vorrat holt, und dann über dem Spielfeld abwirft.

Sie aktivieren eine Kugel aus dem Vorrat, indem Sie die Cursor-Runter Taste drücken. Danach bewegt man den Kran mit den Cursor-Tasten nach links oder rechts, um eine geeigneten Wippenplatz für die Kugel im Kran zu wählen. Hat man einen geeignete Stelle gefunden, wirft man die Kugel mit der Cursor-Runter Taste ab. Ist der Kran leer, was nach Abwurf einer Kugel der Fall ist, rollt die nächste Kugel aus dem Vorrat sofort nach. Alternativ zur Cursor-Runter Taste kann auch die Enter-Taste verwendet werden. Cursor Tasten links, rechts, runter und Enter für Kranfunktionen.



Kugeln fallen aus dem Vorrat sofort nach

## DER DREIER

Eine spezielle Kugelstellung ist der Dreier, wie bereits oben erwähnt. Wenn man drei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe horizontal nebeneinander legt, verschwinden diese und alle, mit diesem Dreier zusammenhängenden Kugeln der gleichen Farbe vom Spielfeld. Für jede verschwundene Kugel werden Ihnen Punkte gutgeschrieben. Ein Dreier kann auch mit der Spezialkugel „Joker“ gebildet werden.

Die Punkte für einen Dreier berechnen sich nach folgender Formel:

**Summe des Gewichtes**

x Anzahl der Kugeln  
x Level  
x Bonus  
x Spielstufe

Jedesmal, wenn man es geschafft hat, einen Dreier zu erzeugen, werden alle Bonusleuchten aktiviert. Wenn man nun einen weiteren Dreier erzeugt, kommt man in den Genuß des Bonus. Allerdings werden die Bonusleuchten nach einer gewissen Zeit wieder ausgeschaltet, so daß man sich schon beeilen sollte, um den Bonus zu bekommen.



Ein Dreier aktiviert die Bonusleuchten

## DER DREIER MIT STERNEN

Nach 50 Kugeln bekommt man einen silbernen Stern als Belohnung dafür, daß man einen Level abgeschlossen hat. Diese Sterne sollten ebenfalls zu einem Dreier gruppiert werden. Dabei ist allerdings zu beachten, daß Sterne nahezu überhaupt nicht mit den verschiedensten Spezialkugeln zusammenarbeiten, weder mit dem Joker noch mit irgendeiner der Färbekugeln, denn dann wäre es ja keine Schwierigkeit, drei Sterne nebeneinander zu bekommen.



Sterne können nicht durch Spezialkugeln vervielfältigt werden

## DER FÜNFER

Eine weitere interessante Kugelstellung ist der vertikale Fünfer. Wenn man fünf Kugeln einer Farbe übereinander wirft, verschmelzen diese zu einer einzigen Kugel derselben Farbe mit dem kompletten Gewicht aller verschmolzenen Kugeln. Wenn man durch den Abwurf einer Kugel sowohl einen Dreier, als auch einen Fünfer erreichen würde, hat der Dreier in jedem Fall Vorrang.



Fünf gleichfarbige Kugeln übereinander verschmelzen zu einer Kugel.

## DIE KONTROLLEISTE

Neustart

Speichern

Abbrechen

Neu aufrufen

Durch Drücken der „ESC“-Taste ruft man die Kontrolleiste auf. Diese Leiste bietet mehrere Auswahlmöglichkeiten :

<b>Neustart</b>	startet ein neues Spiel, das aktuelle Spiel wird sofort beendet
<b>Speichern</b>	sichert und beendet das aktuelle Spiel (Nur im Einzelspieler - Modus)
<b>Abbruch</b>	kehrt zum aktuellen Spiel zurück
<b>Verlassen</b>	verläßt das aktuelle Spiel ohne zu speichern

## TASTATURBELEGUNG



Diese weiteren Spielfunktionen stehen nur im Einzelspieler-Modus oder im Splitscreen-Modus zur Verfügung. In einem Netzwerk-Spiel sind die „F“-Tasten nicht belegt.

### F1, Hilfemodus



Während eines Spiels im Einzelspieler-Modus kann jederzeit durch Drücken der F1-Taste die Hilffunktion aktiviert werden. Sinnvoll ist dies, wenn man ein Extra im Kran bewegt oder ein Extra in der Extraanzeige dargestellt wird, man aber nicht weiß, welche Funktion diese Kugel hat.

Im Hilfemodus kann man durch Drücken der Cursortasten die gewünschte Spezialkugel aussuchen. Nach der Auswahl der entsprechenden Kugel erhält man den Namen der Kugel und eine Beschreibung ihrer Funktion. Weiterhin wird eine automatische Spielsequenz aktiviert, die die Funktion dieser Spezialkugel im Spiel erklärt.



Man kann den Hilfemodus durch Drücken von „ESC“ wieder verlassen.

## F2, Spielstand speichern

Ein Spiel im Einzelspieler - Modus kann recht lange dauern. Daher ist es möglich durch Drücken von „F2“ eine Auswahlbox aufzurufen, in der man sein Spiel speichern kann. Es stehen mehrere Speicherplätze zur Verfügung, in denen ein Spielstand gespeichert werden kann.



Diese Auswahl steht nur im Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Nach dem Speichern wird das aktuelle Spiel beendet und man gelangt zum Startmenü! Im Missionsmodus hingegen können Sie weiterspielen.

## F3, Missionbeschreibung wiederholen

Wenn Sie sich im Missionsmodus befinden, können Sie sich mit der F3-Taste auch im Spiel die Missionsbeschreibung anzeigen lassen.

## F4, Lautstärke Effekte & Lautstärke Musik

Nicht nur aus dem Startmenü heraus, sondern auch im Spiel kann die Lautstärke geändert werden. Mit den Cursortasten wählt man aus, welche Einstellung geändert werden soll. Sind alle Änderungen erfolgt, kann man die Auswahl mit „ESC“ wieder verlassen.

## F5, Musikbox

SWING ist mit einer ganzen Reihe verschiedenster Musikstücke zur Untermalung des Spiels ausgestattet. Standardmäßig werden alle Musikstücke der Reihe nach gespielt.



Um eines oder mehrere der Musikstücke abzustellen, kann man aus dem Spiel mit der Taste „F5“ die Musikbox starten.

Die Musikbox besitzt zu jedem Titel einen Schalter zum aktivieren bzw. deaktivieren und einen weiteren Schalter, um den entsprechenden Titel zu starten bzw. zu stoppen.

Sind alle gewünschten Einstellungen gemacht, muß man die Musikbox mit „OKAY“ verlassen, um die Einstellungen zu übernehmen. Mit der Anwahl von „ABBRUCH“ oder Drücken der Taste „ESC“ werden die Änderungen beim Verlassen rückgängig gemacht.

### **F6, Tastaturbelegung**

Wenn man während des Spiels die Kontrolleinstellungen ändern möchte, kann man durch Drücken der Taste „F6“ die Auswahlbox Tastaturbelegung aufrufen.

Nähere Angaben zu der Funktion dieser Auswahlbox finden Sie unter dem Punkt Kontrolle, der im Punkt Startmenü/Optionen beschrieben worden ist. (Seite 15)

### **F7, Optische Effekte**

Während des Spiels kann mit Hilfe der Taste „F7“ die Auswahlbox für die Optischen Effekte aufgerufen werden.

Nähere Angaben zu der Funktion dieser Auswahlbox finden Sie unter dem Punkt Optische Effekte, der im Punkt Startmenü/Optionen beschrieben worden ist. (Seite 16)

### **F8, System Check**

Diese Auswahl entspricht der gleichnamigen Auswahl „System Checken“ aus dem Punkt Startmenü - Optionen.



In einem Netzwerk-Spiel sind die F-Tasten nicht belegt.

## DIE MEHR- SPIELERMODI

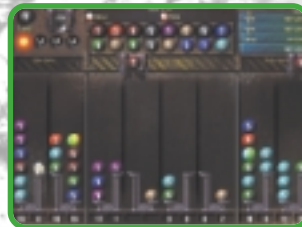


Netzwerklobby

## COMPETITION MODUS



Splitscreen



Netzwerk

Im Competition Modus spielen zwei Spieler in einem geschlossenen Ring. Sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite befindet sich das Spielfeld des zweiten Spielers. Eine Kugel, die von einer Wippe aus dem eigenen Spielfeld herausgeschleudert wird, landet im Spielfeld des zweiten Spielers.

Eine herausgeschleuderte Kugel wird im benachbarten Spielfeld zum „Joker“.



Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihrem Mitspieler zu helfen.

Scheidet ein Spieler entweder durch Unvermögen oder durch Einwirkung des Mitspielers aus, hat dieser die Möglichkeit, alleine weiterzuspielen und weitere Punkte zu bekommen.

In diesem Modus geht es darum, eine möglichst hohe Punktzahl zu erspielen.



Sieger ist der Spieler, der es schafft, die höchste Punktzahl zu erreichen.

Andere Unterschiede zu einem normalen Spiel im Einzelspieler-Modus gibt es nicht.

Bei einem Zwei-Spieler-Spiel an einem Computer werden die erspielten Punkte in die Highscore-Liste des Competition Modus eingetragen. Bei einem Spiel über Netz werden die erreichten Punkte nicht in diese Highscore-Liste eingetragen, da aufgrund verschiedener Spielerzahlen die Punkte nicht vergleichbar sind.

## ARCADE MODUS



Splitscreen



Netzwerk



Auch im Arcade Modus sind alle Mitspieler ringförmig angeordnet, jeder hat einen linken und einen rechten Nachbarn.

Der Arcade Modus wird zu einem großem Teil nach dem generellen Spielprinzip gespielt, doch es gibt drei wesentliche Unterschiede.

**Erstens:** Es geht in diesem Modus nur darum, länger zu bestehen als die anderen Mitspieler. Das heißt: Alle Mitspieler müssen besiegt werden, auf welchem Wege auch immer dieses erreicht wird.

**Zweitens:** Alle Kugeln, die von den eigenen Wippen zu einem Nachbarn geschleudert werden, erscheinen nicht als Herzkugeln, sondern als Steine. Es ist zu beachten, daß mit einem Stein kein Dreier und kein Fünfer gebildet werden kann.

**Drittens:** Die Extras fallen nicht ohne weiteres in den Vorrat, sondern man muß in diesem Modus die Extras ehrlich verdienen. Dieses macht man, indem man versucht, so viele Dreier wie möglich zu bilden. Immer wenn man einen Dreier mit einer ungeraden Anzahl an Kugeln bildet, erhält man ein Extra, das einem selbst zu Gute kommt.

Alle Dreier, die man mit einer geraden Anzahl an Kugeln bildet, erzeugen ein Extra, das erst in ein gegnerisches Feld geschleudert werden muß, bevor es dort seine Wirkung freisetzt.

Wieviele gleichfarbige Kugeln in einem Dreier verschwinden müssen, um ein bestimmtes Extra zu erhalten, zeigen die beiden Tabellen. Die Tabelle zeigt bei einer bestimmten Kugelanzahl zwei verschiedene Extras, die gebildet werden können. Hier entscheidet der Zufall entsprechend den in Klammern angegebenen Werten, welches von beiden Extras man bekommt.

Diese Tabelle zeigt alle positiv wirkenden Extras des Arcade Modus:

Dreier mit X Kugeln	Erarbeitetes Extra A	Erarbeitetes Extra B
3	Joker	—
5	Bombe	—
7	Fräser (75%)	Sting (25%)
9	Multicolor ZAP (75%)	Color Bombe (25%)
11+	Blocker	—

Diese Tabelle zeigt alle negativ wirkenden Extras des Arcade Modus

Dreier mit X Kugeln	Erarbeitetes Extra A	Erarbeitetes Extra B
4	Nivellierer	
6	Black Maker (75%)	Clock (25%)
8	Stone Maker 3x3 (75%)	Color Stone Maker (25%)
10	Twister (75 %)	Tower (25%)

## STATISTIK DES ARCADE MODUS

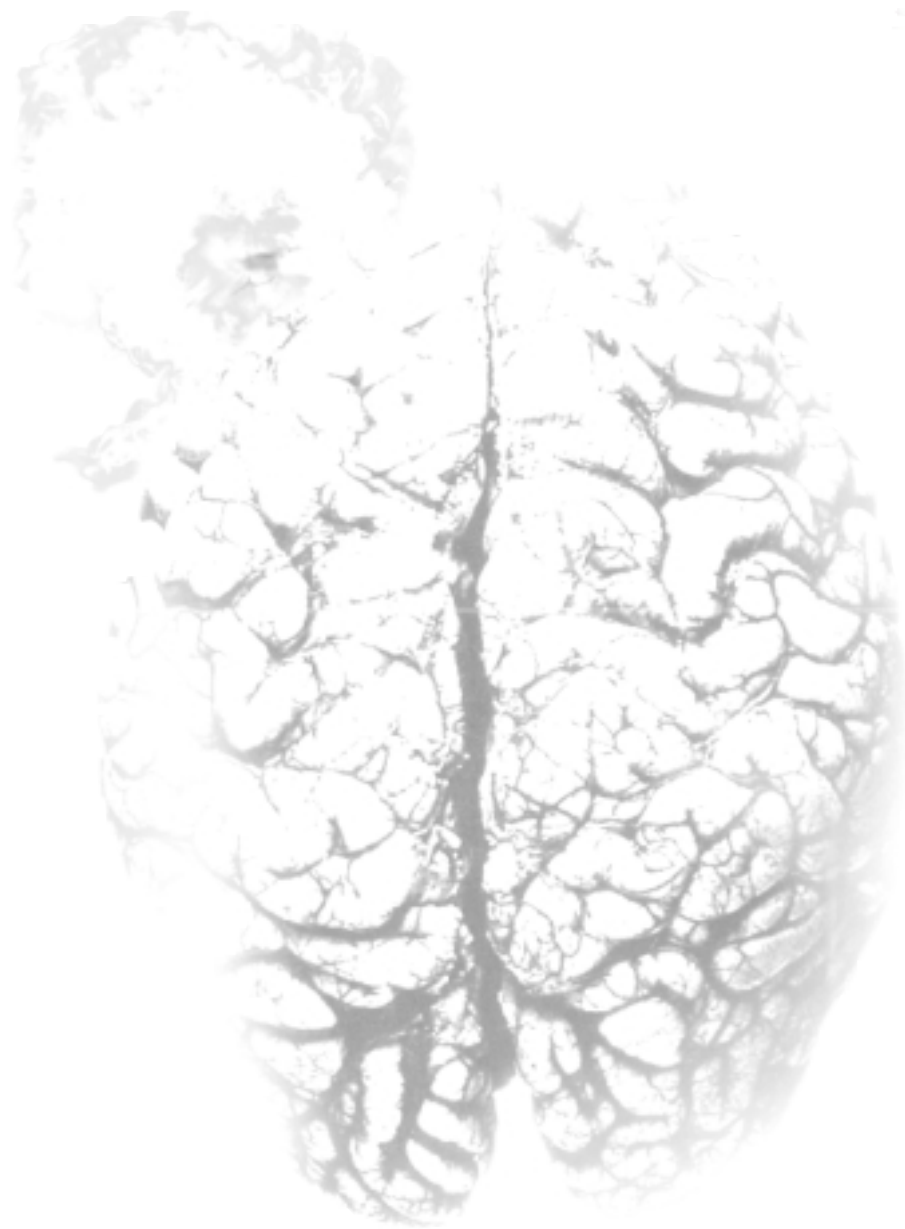
### Zwei-Spieler-Spiel

Die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele im Arcade Modus wird in einer Statistik erfaßt, die an den Namen des jeweiligen Spielers gekoppelt ist. Die Statistik wird jeweils vor und nach einem Spiel im Arcade Modus gezeigt.

Es besteht die Möglichkeit, die letzten Einträge in der Statistik zurückzusetzen, um ein neues Turnier zu beginnen. Diese Einträge werden durch Drücken der „ENTF“-Taste zurückgesetzt. Die Werte in der ewigen Liste können nicht gelöscht werden.

### Netzwerk-Spiel

Als Bewertung bekommt der Spieler, der nach Spielstart zuerst wieder in der Netzwerklobby landet, keinen Punkt. Jeder nachfolgende Spieler bekommt einen Punkt mehr, bis der Sieger des ersten Spiels feststeht. Startet nun der Server ein neues Spiel, wird diese Statistik weitergeführt. Diese bleibt solange erhalten, bis sich die Spielrunde auflöst. Sie wird nicht gespeichert.



## REGISTRIERUNG & SUPPORT

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als SWING Plus Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen. Der SOFTWARE 2000 Support steht Ihnen dann gerne mit Rat, Hilfe, Tips & Tricks zur Seite.

Senden Sie daher sofort nach Installation von SWING Plus die ausgefüllte Registrierungskarte im Original ein. - Internet-User können selbstverständlich auch unsere Online-Registrierung über unsere Homepage nutzen:

[HTTP://WWW.SOFTWARE2000.DE](http://www.software2000.de)

**Wichtig!**

Notieren Sie sich hier Ihre persönliche Registrierungsnummer, damit Sie sie zur Hand haben, wenn Sie sich an uns wenden.

40/

Ist die CD in der Spielverpackung defekt, dann schicken Sie nur die CD und sonst nichts in einem geeigneten Umschlag und mit einer ausführlichen Fehlerbeschreibung an:

**SOFTWARE 2000**  
**„UMTAUSCH SWING PLUS“**  
**POSTFACH 110**  
**23691 EUTIN**

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem können Sie sich als registrierter Kunde schriftlich, per Email, Fax oder telefonisch an den SOFTWARE 2000 Support wenden. Bei einem Anruf sollten Sie an Ihrem Rechner sitzen und das betreffende Programm bereithalten.

Wenn Sie sich an den SOFTWARE 2000 Support wenden, geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration und des aufgetretenen Fehlers an.

Um Ihnen zu helfen, benötigen wir folgende Informationen:

- genaue, ausführliche Fehlerbeschreibung
- Version Ihres Betriebssystems
- Prozessortyp
- Version von Motherboard und BIOS (falls bekannt)
- Typ und Hersteller von Grafik- und Soundkarte
- Typ und Hersteller des CD-ROM
- Größe des Arbeitsspeichers sowie des freien Festplattenspeichers
- Version der verwendeten DirectX-Treiber
- Installationsverzeichnis des Spiels

Und so erreichen Sie den Support:

**SUPPORT-HOTLINE:**

**Montag-Donnerstag von 14 bis 19 Uhr**

**Freitag von 10 bis 14 Uhr**

**(ausser an Feiertagen)**

**unter der Rufnummer 0190 - 57 2000**

**(1,21 DM oder 0,62 Euro / 60 sek.)**

**FAX: 04521 - 800 430**

**EMAIL: [Support@Software2000.de](mailto:Support@Software2000.de)**

**POST: Software 2000**

**„SWING Plus Support“**

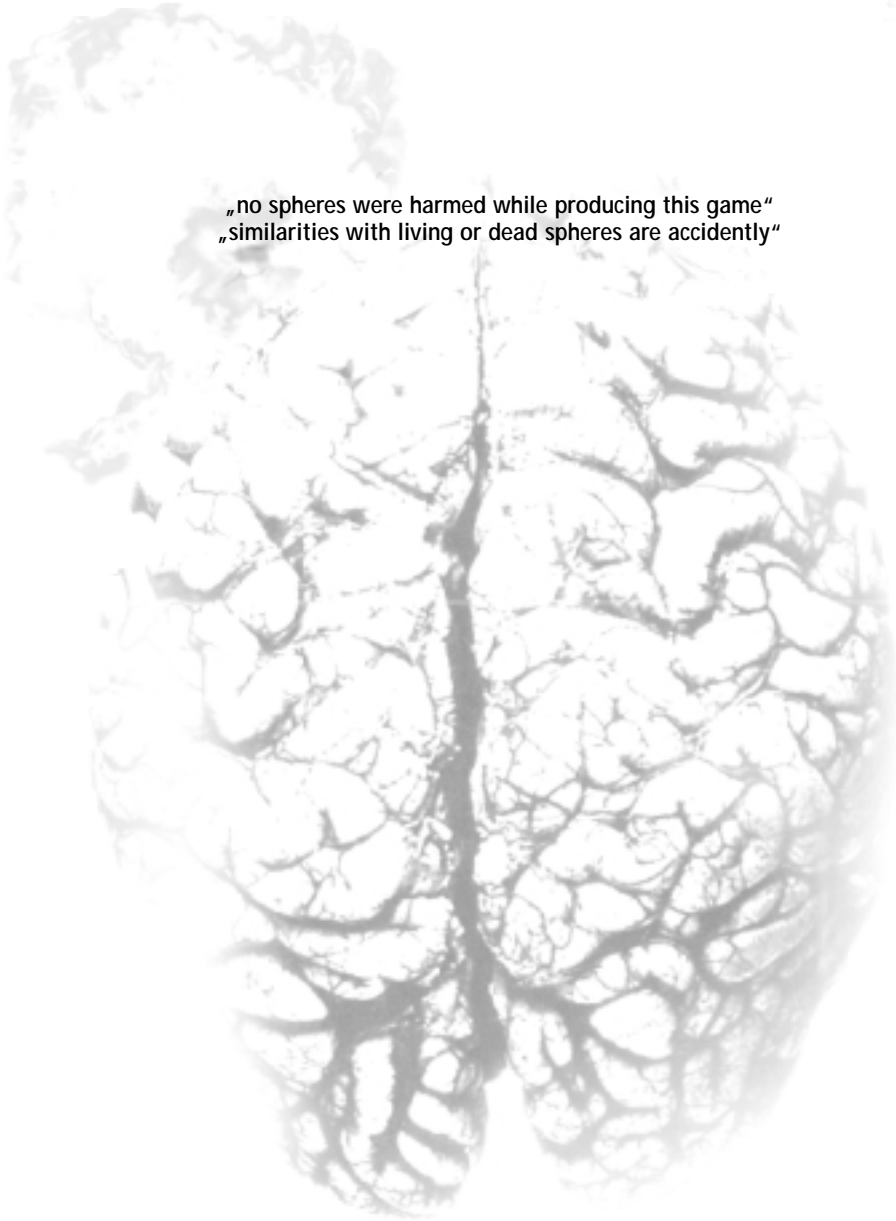
**Postfach 110**

**23691 Eutin**

# CREDITS

- Spieldesign & Programmierung  
Hermann Jahnke
- Spieldesign  
Hans-Arno Wegner
- Programmierung  
Carsten Stolpmann, Christoph Schmitz
- 2D-Grafik  
Kay Poprawe, Oliver Papoulias
- 3D-Grafik  
Dirk Bialluch
- Musik + Soundeffekte  
Michael Franck, Alexander Knorr
- Handbuch Layout  
Michaela Dürr
- Quality Assurance  
Lukas Kugler & Paul Guillaumon
- Projektleitung  
Hermann Jahnke
- Lizenzen  
DMV, Brainstorm GmbH, Bochum  
MSS, Miles Design  
Installshield III, Installshield Corp.
- Basierend auf einer Spielidee von  
Anton Wimmer

„no spheres were harmed while producing this game“  
„similarities with living or dead spheres are accidently“



# NOTIZEN

