



**SLAM
TILT**

THE PINBALL GAME

SLAMTILT

ENGLISH	USER MANUAL	2
DEUTSCH	BENUTZERHANDBUCH	22
FRANÇAIS	MANUEL D'UTILISATION	48
ITALIANO	MANUALE DELL'UTENTE	76

Scanned
by
Thalton

CREDITS

Programming - Daniel Strandgren
Graphics - Klaus Lyngsted
Sound - Christian Bjorklund
Concept and design - Daniel Strandgren and Klaus Lyngsted
Table design - Daniel Strandgren
Team management - Klaus Lyngsted
Ball routines - Daniel Strandgren
Production - Barry Simpson and Iain Howe
Manual text and layout - Barry Simpson, Klaus Lyngsted and Daniel Strandgren
Slamtilt (c) Liquid Design HB 1994-1996 Published under license by 21st Century Entertainment Ltd 1996

CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT

Should you have any problems with Slamtilt and need help, the customer service department is open Monday to Friday 9.00am to 1.00pm (UK time) and can be contacted on +44 (0) 1235 851533. N.B. English speaking only. Alternatively you can write to us at the following address: Customer Service Dept. 21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB United Kingdom

CONTENTS OF THE BOX

Inside the game box you should find: (a) The game disks (5) (b) An instruction manual (which you're reading now) (c) A warranty card. If you are missing any of the items from this list please contact us at the address shown in the "customer service department" section above, and we will be pleased to send you the missing item(s). Please note that we will require proof of purchase before any missing item(s) can be despatched.

GETTING STARTED

Slamtilt can be run straight from the game disks supplied or installed to your hard drive. To run the game from the disks, simply insert disk 1 into the floppy disk drive, reset the machine and follow any on-screen instructions. N.B. Slamtilt supports multiple disk drives if you have them connected. This is recommended as it will cut down the amount of disk swapping you will have to do when playing the game.

To install the game to your hard drive:

1. Reboot your machine.
2. Insert disk 5 into the floppy disk drive.
3. Use the Workbench to show the contents of disk 5.
4. Double-click on the "Install" icon.
5. Follow any on-screen instructions.

Once the game has been installed, use the Workbench to access the directory that the game is stored in and double-click on the "Slamtilt" icon to start the game. On some machines, there may not be enough free memory to run the game from the Workbench. If you experience this problem, try running the game by double-clicking on the "Rebootstart" icon (you'll find this in the same directory as the game). Your machine will reset and the game should then start automatically.

THE MENU SYSTEM AND HOW TO USE IT

After you have seen the introduction sequence you will be presented with the main menu. From here you can access any part of the game (most of the selections will take you to other separate menus). Use the following controls to make your selections:

Key	Action
Cursor Down	move down through a menu
Cursor Up	move up through a menu
Return	select a menu item

In all menus, the currently selected option will be highlighted so as to stand out from the other options listed. N.B. Please note that the option to define keys allows you to assign game controls to a joystick or mouse as well as the standard keyboard.

GAME CONTROLS

Use the following controls to play the game:

Key(s)	Action	Key(s)	Action
F1-F6	select the number of players	Space Bar	nudge the table upwards
Return	launch a ball	Left Shift	activate the Magnasaver on the Pirate table or the Lanechanger on the Ace of Space table
Left Alt	flip any left flipper		
Right Alt	flip any right flipper		
Right Amiga	nudge the table to the right	Right Shift	activate the Magnasaver on the Ace of Space table
Left Amiga	nudge the table to the left	Left and right Alt	quick-release a ball from a ball-trap

STARTING A TABLE

Once you have selected a table it will go into "attract" mode, where it scrolls up and down the screen waiting for you to start playing. To get a game underway, simply select the number of players (F1 for a 1 player game, F8 for an 8 player game, etc) and once a ball has been loaded into the chute, press the Return key and get flipping.

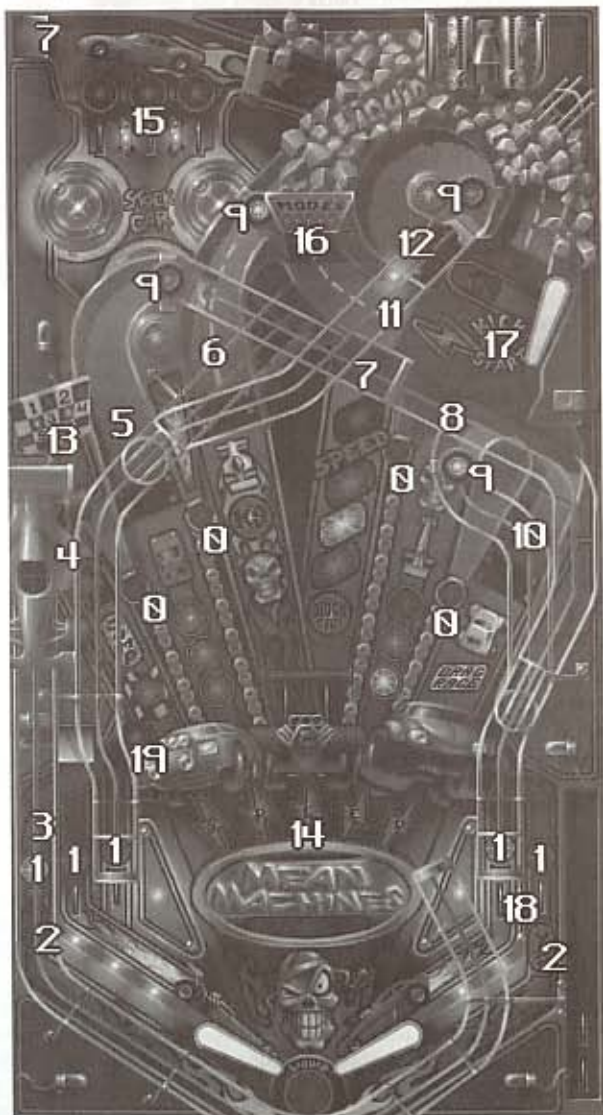
HIGH SCORES

At the end of a game, if you are lucky enough to have racked up a highscore you will be asked to enter your name. Simply type in your name when prompted (up to 3 characters are allowed) and press Return. Your score will then be entered into the hiscore table and saved to disk for future reference.

THE TABLES AND HOW TO PLAY THEM

When reading the following instructions you will often come across numbers in brackets, e.g. (15). These numbers should be cross referenced with the table diagrams supplied as they indicate the areas and parts of the tables you'll need to access to enable the game's wide variety of bonuses, special features and modes.

MEAN MACHINES



SKILL SHOTS

Once a ball has been loaded into the chute, you will see a choice of two skill shot bonuses in the scorepanel - one will be a bonus score and the other will be an award, e.g. an extra ball. Select the bonus of your choice with the right flipper key. Once you have shot the ball into the table you should aim to shoot the skull ramp (8) straight away (a skill shot) to collect your selected bonus. If you selected the score bonus you will collect 20,000,000 points and advance the next skill shot by 10,000,000 points.

MULTI-BONUSES

Bonus points are awarded for hitting most of the targets and bumpers in the table and your bonus score can be increased by enabling a bonus multiplier. To do this shoot the three gear lamps (15) to shift up a gear and collect the next bonus multiplier in the sequence. Bonus multipliers range from x2 to x5. If you manage to get to fifth gear you will enable an extra ball. The gear lamps can be cycled with the flipper keys.

KICKBACK

To enable the kickback (3) in the left sidlane, you have to spell "kick" by lighting up the four red lamps (0).

THE GOAL FEATURE

During normal gameplay you can shoot the lap ball-trap (4) to gain a lap in the Formula 1 race - your lap status is shown on the chequerboard (13). Each time you complete a five lap race (classed as a "goal") you will enable a prize in the speed ball-trap (7), as follows:

Goal	Prize
1	LaneSaver feature
2	Sidlane Extra Ball feature
3	Extra Ball The extra ball can be collected by shooting the speed ball-trap (7).

LANESAVER FEATURE

The lanesaver is a metal fence in the right sidlane (18) that forces the ball from the sidlane (where it would be lost) and into the inlane, where you can continue to play with it.

SIDELANE EXTRA BALL FEATURE

In both the left and right sidlanes there is a red "XB" lamp (2). Only one of the two lamps can be lit at any one time - use the flipper keys to switch between the lamps. If a ball rolls over one of the lamps when it is lit, you will be awarded with an extra ball.

EXTRA BALL FEATURE

You are simply awarded an extra ball!

THE MILLION SKULL

Shooting the skull ramp (8) will flash the Skull Million lamp for 8 seconds. If you manage to shoot the ramp again while the skull lamp is flashing you will collect the Skull Million bonus (initially 5,000,000 points) and advance it by a further 5,000,000 points.

MODES

There are five modes, "Chicken Race"(mode 1), "Monster Truck" (mode 2), "Liquid Rally Race" (mode 3), "Formula 1 Race" (mode 4) and "Offroad Race" (mode 5) and they are indicated by the blue lamps on the mode board (16). When a mode lamp is flashing it indicates that the mode has been selected and is ready to be enabled. If a mode lamp is lit constantly it indicates that the mode has been played. To cycle through the mode lamps, shoot the ball at the jet bumpers. Each hit will light the next available mode lamp. To enable a mode shoot the speed ball-trap (7) and then shoot the trap again to start the selected mode. It is possible to "lock" a mode by pressing the Return key - locking a mode will simply stop other modes from being selected. The feature will work until you either start the locked mode or lose your ball.

CHICKEN RACE MODE

Are you or aren't you a chicken? Prove yourself worthy in this head-on racing challenge. You have to drive three Chicken Races and in each race you will be shown (in the scorepanel) racing directly towards your opponent. Your aim is to shoot the lap ball-trap (4) in time to swerve and avoid a head-on collision. You will notice a decreasing timer in the top-left hand corner of the score panel - this shows you how long you've got before the collision occurs. The longer you wait (i.e. the less time is shown) the bigger bonus you'll collect after the races, but don't leave it too long or else the only thing you'll be collecting is a repair bill!

MONSTER CAR MODE

Use your Monster Car to crush as many smaller cars as possible. A timer will start and all six car lamps will start to flash. You should aim to shoot the ramps and ball-traps that the car lamps indicate to crush a small car with your Monster Car. Each successful car lamp shot will award one car crush, 5,000,000 points and advance the next car crush value by a further 5,000,000 points. If you manage to crush all six cars within the time limit you will collect the Super Jackpot bonus.

RALLY RACE MODE

It's the last round of the great Liquid Rally - win here to claim the Liquid Championship and the grand prize. A timer will start and your map reader will indicate the direction of your next turn in the scorepanel. At the same time, a car lamp will be flashing somewhere on the table. Your aim is to shoot the ramp indicated by the flashing car lamp to make a correct turn on the rally course - making a correct turn will award 15,000,000 points and add a few more seconds to the timer. If you shoot any ramp other than the one indicated by the flashing car lamp you will make a wrong turn and crash. If you manage to make all the right turns and finish the rally you will collect a Super Jackpot bonus.

FORMULA 1 RACE MODE

Keep your cool and stay on the track for victory. This is a scorepanel video mode where you have to guide your speeding car around a winding track with the flipper keys. You will be awarded with 20,000,000 points for each successful lap of the track that you make, and if you manage to stay on the track for the full six laps you will collect an extra ball for your

brilliant driving! Watch out for your energy level though - if you hit too many curbs you will drain your energy and your car will stop, ending the race!

OFFROAD RACE MODE

Race against the best offroad racers deep in the middle of the Sahara desert. This is a 3-ball multiball mode. The car lamps will begin to flash all over the table and you should shoot them to overtake a rival buggy and collect a 15,000,000 point bonus. Each time you shoot a car lamp it will disable until you shoot another lamp. The mode will last as long as you can keep more than one ball in the table.

SHORT MODES

These modes are enabled during normal gameplay. You will see a red, yellow and green lamp at the entrances of the skull ramp (8) and the left ramp (5). Each time you shoot either of these ramps you will advance through their respective red, yellow and green lamps in that order. Once you have advanced to the green lamp on either ramp you will enable two short modes, as follows:

Ramp	Short modes enabled
Skull ramp	Stock Car mode and Drag Race mode
Left ramp	Kick Start mode and Cliff Jumper mode

If you shoot the skull ramp (8) or the left ramp (5) while they are showing a flashing green lamp you will disable the modes that they previously enabled but you will collect a "speed" letter (see "Speed mode" below for further details).

CLIFF JUMPER MODE

A test to see if you really are a dare-devil driver! To start Cliff Jumper mode, shoot the left ramp (5) when the jump lamp is flashing. Try to jump your JetCar from one cliff to another by pressing the flipper or Return keys when the rev counter shown in the score panel is indicating maximum revs (it helps to listen to the engine tone). Your car will then attempt the jump and if it is successful you will collect a 30,000,000 point Jackpot bonus and advance the next jump Jackpot by 15,000,000 points.

KICKSTART MODE

Kickstart your bike and try for the longest wheelie. To start Kickstart mode, shoot the centre ramp (6) when the kick lamp is flashing. This mode uses a magnet underneath the table. Once you've shot the centre ramp (6) the magnet (17) will activate and grab the ball. A timer will count down in the score panel and when it reaches zero the ball will be released and you should try to flip it into the engine lane (11) to perform a wheelie and collect a 25,000,000 point Jackpot bonus. When the ball exits the engine lane (11) try to shoot it back through the lane to collect 10,000,000 points - if you are skilled enough you can make this shot time after time to collect the bonus, or you light the wheel and puncture a tyre on your car. If you manage to puncture all four of your tyres you will start the Pit Stop mode. A timer will start and your aim is to repair your punctured tyres. To repair a tyre simply shoot one of the ramps showing a lit wheel lamp. If you can fix all four tyres you will be awarded with a Jackpot bonus.

OVERHEAT MODE



The Overheat mode can be started even if there is another mode active. If you look at the inlanes and sidelanes you will notice some yellow lamps (1). These lamps will light up when the ball rolls over them and once you have lit at least one or two lamps, you can cycle them by pressing the flipper keys. When all five lamps have been lit the Overheat mode will start. In the scorepanel you will see a massive 75,000,000 point bonus start to decrease - you should now aim to shoot the blue target (19) as quickly as possible to collect the bonus shown in the panel.

PIRATES



SLAMTILT

SKILL SHOTS

Once you have shot the ball into the table you should aim to shoot the left ramp (3) straight away (a "skill shot") to collect 10,000,000 points.

MULTI-BONUSES

Bonus points are awarded for hitting most of the targets and bumpers in the table. Your bonus score can be increased by enabling a bonus multiplier - to do this shoot the Skull ramp (1) to light the skull lamps (for some of the higher multi-bonuses you will have to light the skulls more than once). You should now shoot the ball into the right ball-trap (7) to collect the next multi-bonus in the sequence. Bonus multipliers range from x2 to x12.

KICKBACK

To enable the kickback (12) in the right sidelane, light up the three Mermaid lamps (9).

RAMP COMBOS

Each time you shoot ramps quickly in succession you will collect a combo bonus. The bonus starts at 1,000,000 points but each time you shoot a combo you add another 1,000,000 points to it. Collecting 25 combos will enable an extra ball in the right ball-trap (7).

PIRANHA POPS

Hit both the Piranha targets (18) repeatedly to collect 10 Piranha pops. For every ten Piranha pops that you collect, the jet bumper value will advance to 2,000,000 points per hit, up to a maximum of ten hits.

THE MERMAID BALL-TRAP

Shooting the Mermaid ball-trap (8) at any time will award you with the Mermaid bonus. The Mermaid bonus starts at 1,000,000 points but can be advanced through a special award from the Magnatable feature.

MAGNASAVER

The Magnasaver (10) is enabled by shooting the two small grey targets (14) and then the right ball-trap (7). To use it, simply press the left special (shift) key.

THE CAVE BALL-TRAP

If you shoot the Cave ball-trap (2) you will lock your ball away and enable a feature or mode. Different features or modes are enabled depending on how many balls you lock, as follows:

No. of balls	Feature/Mode	No. of balls	Feature/Mode
1	MagnaTable feature	4	Battle Multiball mode
2	Crocodile Multiball mode	5	Mutiny Multiball mode
3	Storm Multiball mode		

If you have enabled a multiball mode and during it you manage to lock a ball in the Cave ball-trap, you will simply advance the Jackpot value for that particular multiball mode. N.B. If you enable the Magnatable feature you will also have to shoot the left flipper lane where the yellow lamp will be lit before the Magnatable will activate.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

THE MAGNATABLE

The MagnaTable (15) is a magnetic playfield where the ball can be repelled by the two magnets placed underneath the red lamps. Once the MagnaTable is enabled be quick to access it by shooting the top ball-trap (5). The magnets are controlled by the flipper keys. Your objective is to get the ball locked between the magnets and collect a randomly chosen award.

THE ADVENTURES

The Adventures are game modes and are indicated by the mode lamps (17). When a mode lamp is flashing it indicates that the mode has been selected and is ready to be enabled. If a mode lamp is lit constantly it indicates that the mode has been played. To cycle through the mode lamps, shoot the ball at the jet bumpers. Each hit lights the next available mode lamp. To enable a mode shoot the right ramp (6), and to start it shoot the top-left ramp (4).

WALK THE PLANK MODE

Try to break free from the ropes before the pirates force you into the seal Every ramp on the table will show a lit lamp. Shoot the ramps to turn off the lamps and snap the ropes which bind you - you will snap one rope for each ramp shot. If you manage to snap all of the ropes shoot the top ball-trap (5) to collect the Super Jackpot bonus.

SWORDFIGHT MODE

Swing that sword! Shoot any lit ramp or ball-trap to collect a Jackpot bonus. Each time you shoot a ball-trap, bumper or drop-target you will advance the value of the Jackpot.

TREASURE DIVE MODE

Dive to the bottom of the sea to find the sunken treasure. Shoot any lit ramp or ball-trap to dive deeper into the sea. Your descent rate can be advanced by shooting any ball-traps, bumpers or drop-targets. If you manage to get to the bottom you will find the treasure and be awarded with the Super Jackpot bonus.

MONKEY BUSINESS MODE

A very annoying monkey has stolen your treasure map and you want it back. Each time you shoot at a flashing lamp you will get one piece of the map back. If you manage to get the whole map you will be awarded with a Super Jackpot bonus.

SHARK ATTACK MODE

An angry shark is intent on eating you for lunch so you'd better try to escape from his jaws by swimming faster! Shoot any ramps, ball-traps or targets to swim faster and put seconds between you and the shark. If you can put 34 seconds between you and him you will escape and be awarded with a Super Jackpot bonus.

KNIFE THROWING MODE

This is a video mode where the game is played in the score panel.

SLAMTILT

In this mode you have to throw knives at your enemies who have come alongside in their ship, while trying to avoid their cannon fire. Use the flipper keys to move left and right, and the Return key to throw a knife (knives will be automatically thrown at your enemies if you prefer to play an easier left/right dodging game). If you manage to kill all of your enemies you will be awarded with an Extra Ball.

MULTIBALL MODES

If you have enabled a multiball mode by shooting the Cave ball-trap (2), you can prime the mode by shooting the ball into the top ball-trap (5). You will then see an enemy ship in the score panel with a gun-sight sweeping across it - your aim is to hit the ship by pressing a flipper key when the sight is directly over the ship. If you are successful the ball will be shot from the cannon (13), starting the multiball mode. If you miss the ship you will lose one of your enabled Cave locks shown at the entrance to the Cave ball-trap (2). The compass (16) indicates which multiball modes you have played.

CROCODILE MULTIBALL MODE

The hungry crocodiles are hunting you down and you must throw bombs at them to escape their gnashing teeth! This is a 2-ball multiball mode. To blow up a crocodile and collect a Jackpot bonus, shoot any flashing Jackpot lamp. You can advance the value of the Jackpot bonus by shooting the Cave ball-trap (2).

STORM MULTIBALL MODE

Save your ship from the raging rainstorm. This is a 3-ball multiball mode. To collect a Jackpot bonus, shoot any flashing Jackpot lamps. You can advance the value of the Jackpot bonus by shooting the Cave ball-trap (2).

BATTLE MULTIBALL MODE

Sink the enemy ships that have just sailed into your territory. This is a 3-ball multiball mode. To shoot a ship and collect a Jackpot bonus, shoot any flashing Jackpot lamps. You can advance the value of the Jackpot bonus by shooting the Cave ball-trap (2).

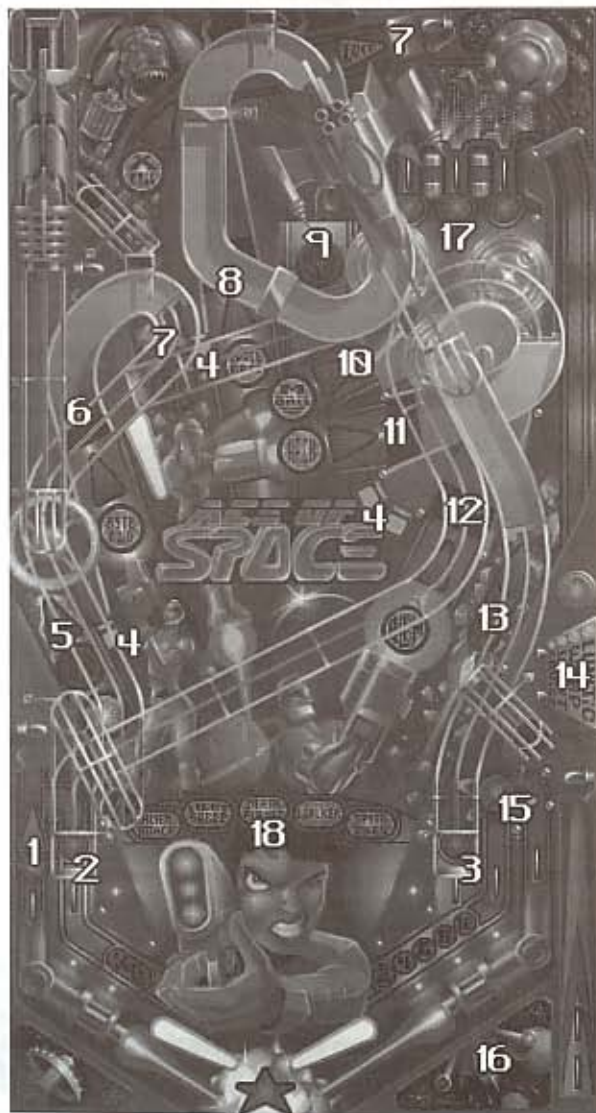
MUTINY MULTIBALL MODE

Some of your men have started a mutiny and you need regain control by taking them on with your bare hands. This is a 4-ball multiball mode. To defeat a crewman and collect a Jackpot bonus, shoot any flashing Jackpot lamps. You can advance the value of the Jackpot bonus by shooting the Cave ball-trap (2).

FINAL MODE - TREASURE ISLAND MODE

You and your men have finally found the legendary Treasure Island - now all you have to do to try and find its treasure is get digging. This is a 4-ball multiball mode. To dig a hole, find some treasure and collect a Jackpot bonus, simply shoot any flashing Jackpot lamps. To advance the value of the Jackpot bonus shoot the Cave ball-trap (2). Once you collected any number of Jackpots the Super Jackpot bonus will be enabled in the top ball-trap (5).

ACE OF SPACE



SLAMTILT

SKILL SHOTS

Shoot the ball into the table, & aim to shoot the right ramp (11) straight away (a "skill shot") to collect 10,000,000 points and advance the skill shot value by 5,000,000 points.

MULTI-BONUSES

Bonus points are awarded for hitting most of the targets and bumpers in the table and your bonus score can be increased by enabling a bonus multiplier. To do this shoot the three weapon lamps (17) to collect a better weapon and the next bonus multiplier in the sequence. Bonus multipliers range from x2 to x10. Weapon lamps are cycled with the flipper keys.

KICKBACK

To enable the kickback (1) in the left sidelane, light up the four grey lamps (4).

RAMP COMBOS

Each time you shoot ramps in quick succession you will collect a combo bonus. The bonus starts at 1,000,000 points & each time you shoot a combo you add another 1,000,000 points to it. Collecting 20 combos will enable a combo extra ball in the top ball-trap (7). Each time you collect a combo extra ball, the number of combos you have to shoot to collect the next one will double. NB: Ramp combos are not effective during modes.

MAGNASAVER

The Magnasaver (15) is enabled by lighting all three weapon lamps (17). To use it, simply press the right special (shift) key.

SHIP SPEED

The faster your ship can travel, the bigger speed bonus you'll be able to collect. To increase the speed of your ship, shoot the lit right inlane (3) and then shoot the loop (8) within six seconds. If you increase your speed and then do not manage to increase it further within fifteen seconds, you will lose your current speed and slow down to the next grade. Each time you increase your speed you will be awarded with a speed bonus, which will be indicated on the speed board (14). These are the available bonuses:

Speed grade	Speed bonus	Speed grade	Speed bonus
Cruise speed	4,000,000	Warp speed	8,000,000
Light speed	6,000,000	Lunatic speed	10,000,000

If you manage to get to Lunatic speed, shooting the loop (8) will award you with 20,000,000 points and your speed will be reset for another speed attempt.

LANECHANGER

You can use the left special (shift) key to change the ball's direction when it travels through the spaceship in the loop (8). The current direction is shown by the ship's lights (16).

MULTIBALL MODE

To enable the 3-ball multiball mode, shoot and lock three balls in the top ball-trap (7). Once

you've done this, quickly shoot the ball into the airlock ball-trap (10) while the "m-ball" lamp is flashing to start the mode. Each time you start the multiball mode, the number of balls that you have to lock in the top ball-trap (7) to enable the mode again increases by one. During the mode, shoot any ramp showing a flashing lamp to enable the Jackpot bonus. The Jackpot bonus will double if you shoot two ramps and triple if you manage to shoot 3 ramps. Once you've enabled the Jackpot, collect it by shooting the top ball-trap (7).

THE MISSION MODES

There are four missions to complete, "Asteroid Field", "Space Race", "Hack the Net" and "Blam". To enable a mission mode, shoot the space station ball-trap (5) - this will light a random orange mission lamp at the entrance to one of the ramps (6), (8), (11) or (12). You can enable as many of the four missions as you want at any one time. To start a mission mode simply shoot the ramp bearing the mission you want to play, but bear in mind that once you've started a mission, any other mission modes that you may have enabled will be disabled. After you have played all four missions you will enable a Super Jackpot bonus in the space station ball-trap (5).

ASTEROID FIELD MISSION MODE

Your mission is to destroy the asteroid belt ahead of your ship. To destroy an asteroid and collect 5,000,000 points, shoot either the space station ball-trap (5), the top ball-trap (7), the mode ball-trap (9) or the airlock ball-trap (10). Each time you destroy an asteroid you will advance the bonus value of the next asteroid by 500,000 points.

SPACE RACE MISSION MODE

Your mission is simple - win the Space Race. Shoot any lit ramp or ball-trap to gain a position in the race. If you can shoot the top ball-trap (7) you will jump directly to first position. Once you have moved to the position of your choice, shoot the loop (8) to enter the goal - depending on which position you have reached you will receive a bonus (5,000,000 points per position, starting at position five). Any position below 5 awards you with nothing.

HACK THE NET MISSION MODE

Your mission is to hack into the heavily protected CyberNet & you have to try several different passwords to break the code. To try a password, shoot any flashing ramp. If you are successful, you will collect a massive 75,000,000 point bonus.

BLAM! MISSION MODE

Your mission is to destroy several different alien targets with your plasma-gun. To take a shot at a target and collect 10,000,000 points, shoot any flashing ramp. If you manage to destroy all the targets you will be challenged with a final target - shoot the top-ball trap (7) to fire at the final target and collect 30,000,000 points!

MODES

The five modes are indicated by the mode lamps (18). When a mode lamp is flashing it indicates that the mode has been selected and is ready to be enabled. If a mode lamp is lit constantly it indicates that the mode has been played. To cycle through the mode lamps,

shoot the ball at the jet bumpers. Each hit will light the next available mode lamp. To enable a mode shoot the Blam! ramp (12), and to start it shoot the mode ball-trap (9).

ALIEN ATTACK MODE

This is a 3-ball multiball mode. Your objective is to kill as many aliens as possible with your flamethrower before you lose your multiballs. To kill an alien and collect 10,000,000 points, shoot any lit ramp. If you manage to kill all of the aliens, i.e. shoot all of the ramps you will enable a Super Jackpot bonus of 30,000,000 points in the top ball-trap (7)

LIGHT SABRE MODE

In this mode you have to fight against and try to defeat your worst enemy with your trusty light sabre. When the mode starts you will see your enemy's power rating in the top right corner of the scorepanel. To defeat him you have to shoot any of the ramps, jet bumpers or targets until his power rating drops to one unit. When you've achieved this, shoot the top ball-trap (7) to finish him off and collect the Super Jackpot bonus.

DEATH PLANET MODE

Death Planet is a video mode where all the action takes place in the score panel. In the mode you have to fly your ship through six levels of the inner tunnels of the Death Planet to try and reach to it's center, where your aim is to destroy the PowerCore and explode the whole planet. Steer your ship left and right with the flipper keys. For each level of tunnels you fly through you will be awarded with a multi-million bonus and if you manage to get to the centre and then destroy the planet you will be awarded with an extra ball.

WALKER MODE

This is a 2-ball multiball mode. Your objective is to destroy as many Walkers as possible. At the start of the mode a gun-sight will appear in the score panel and start to travel from right to left. Use the Return key and your skill and judgement to shoot down the Walker. The second ball will then be shot into play and you should try to shoot the mode ball-trap (9) to lock the ball and re-display the gun-sight in the panel so that you get a chance to destroy another Walker. Play continues in this fashion until the mode ends. You will collect 15,000,000 points for each Walker you manage to destroy,

SPEED BIKES MODE

In this mode you are trying to catch and destroy another of your worst enemies on your flying speed bike. You will see your enemy dodging left and right in the score panel. Your aim is to take pot-shots at him by shooting the left ramp (6) when he is on the left side of the score panel and to shoot the Blam! ramp (12) when he is on the right hand side. You will collect 30,000,000 points for each direct hit.

FINAL MODE

The Big Blam - Destroy the whole universe!
When you have played through every mode, the final mode will be enabled in the mode ball-trap (9). This mode is a 4-ball multiball mode. Simply shoot any ramp to explode a planet and collect a Jackpot bonus!

NIGHT OF DEMONS**18****MULTI-BONUSES**

Bonus points are awarded for hitting most of the targets and bumpers in the table. Your bonus score can be increased by enabling a bonus multiplier - to do this light the three "6" lamps (11). Bonus multipliers range from x2 to x8. The "6" lamps can be cycled via the flipper keys.

KICKBACK

To enable the kickback (1) in the left sidelane, light up the three "skull" lamps (10).

THE CLOCK TOWER

Hit all five of the right-hand targets (13) to light the five lamps and enable a random award in the Clock Tower ball-trap (3).

CLOCK TOWER MULTIBALL

Shoot the Clock Tower ball-trap (3) three times to light the three green clock lamps and start the Clock Tower multiball mode. This is a 3-ball multiball mode. Your aim is to shoot the flashing ramps to enable the Jackpot and then collect it by locking balls in the Clock Tower ball-trap (3), top ball-trap (7) or Wolf ball-trap (8). The Jackpot will be multiplied by the number of balls you manage to lock away. After you've collected a Jackpot bonus, restart the mode by shooting the flashing ramps again, although you will have to shoot a few more ramps than before to enable the Jackpot (the scorepanel will indicate how many ramps you need to shoot).

MODES

There are two different types of modes available in this table, "Wolf" modes and "Spirit" modes. The "Wolf" modes are shown on the lamps at the bottom of the table (2), and the "Spirit" modes are shown by the spirit lamps half-way up the table (15). When a mode lamp is flashing it means that the mode has been selected and is ready to be enabled. If a mode lamp is lit constantly it indicates that the mode has been played. To cycle through both sets of mode lamps, shoot either the left ramp (4), centre left ramp (5) or centre right ramp (6).

SPIRIT MODES

There are four Spirit modes available in the table, "Zombie Zone", "Witchcraft", "Twice-Pain" and "Exterminate Vampires". To enable a Spirit mode, shoot the top ball-trap (7). Once the next spirit lamp in the sequence is lit (15) shoot the ball up the right ramp (9) to start the lit mode.

ZOMBIE ZONE MODE

Defend yourself with your axe from the evil zombies!
To kill a zombie shoot at any ramp showing a flashing yellow lamp. You will be awarded with 5,000,000 points for every zombie you kill. To raise the zombie value by 1,000,000 points shoot the ball into the Tower ball-trap (3), top ball-trap (7) or the Wolf ball-trap (8). You can also raise the zombie value by shooting the moon targets (12), the right-hand targets (13) or the jet and kicker bumpers.

19

WITCHCRAFT MODE

Battle with evil witchcraft to destroy the she-devil. During this mode a magnet is enabled in the middle of the table (14) which will have strange effects on your ball while you try to collect the bonuses on the ramps (2,000,000 points) and ball-traps (5,000,000 points). If your ball falls down a sidlane the mode will end but the ball saver will rescue the ball from falling right out of the table and propel it back into normal play.

TWICE-PAIN MODE

Swing your sword to defeat the vicious twin-headed monster. Twice-Pain is a 2-ball multiball mode. You have a limited time to try and chop off the monsters' heads by shooting the ball into the Tower (3) or Wolf (8) ball-traps. If you are successful you will collect 15,000,000 points for each head you chop off. Also during this mode, shoot the top ball-trap (7) & you will collect a double bonus, and shooting any ramp or ball-trap will award 1,000,000 points.

EXTERMINATE VAMPIRES MODE

Use the stakes to kill the vampires before they can rise at dusk! Shoot any ramp which shows a flashing yellow lamp to kill a vampire. You will collect 10,000,000 points for each vampire that you kill, and the fourth and final vampire is worth a massive 30,000,000 points.

WOLF MODES

There are three Wolf modes available in the table, "Escape from the Mega Mutant Meatball", "Grave Digger" and "Bat Butcher". To enable these modes, shoot the:
i) Centre right ramp (6) for "Escape from the Mega Mutant Meatball" ii) Centre left ramp (5) for "Grave Digger" iii) Left ramp (4) for "Bat Butcher" Once a mode is enabled, shoot the Wolf ball-trap (8) to start it.

ESCAPE FROM THE MEGA MUTANT MEATBALL MODE

Try to escape from a Swedish Mega Mutant Meatball before he catches up with you and devours you for breakfast. Shoot any targets, ramps or ball-traps to run faster from the clutches of the Meatball. The faster you run the more seconds you will put between you and the Meatball and if you run fast enough to put 33 seconds between you and him you will escape and collect 50,000,000 points.

GRAVE DIGGER MODE

Search the coffins for the treasure of the dead.....Shoot the ball up any ramps showing a flashing yellow lamp to open a coffin and hopefully find the treasure. Each and every time you open a coffin with no treasure inside, the treasure value (points bonus) will decrease.

BAT BUTCHER MODE

Shoot the flying bat from the sky with your shotgun.
The bat will flit around in the scorepanel and at the same time the yellow lamps at the entrances to the ramps will indicate the bat's current position. If you are lucky enough to shoot a ramp when its lamp is lit you will shoot down the bat and collect 25,000,000 points.

VIDEO MODES

There are two video modes to be played in this table, "Werewolf" and "No brain no pain". To enable a video mode, hit all four moon targets (12).

WEREWOLF VIDEO MODE

To start this mode shoot the ball into the Wolf ball-trap (8). Now repeatedly press the flipper keys as fast as you can to shoot at the werewolf and stop him from attacking you. You will be awarded 5,000,000 points for killing the first werewolf and every subsequent werewolf killed will advance the award by a further 5,000,000 points.

NO BRAIN NO PAIN VIDEO MODE

To start this mode shoot the ball into the top ball-trap (7). When the mode starts you have to try and keep track of where the brain is going while the skulls are rotated. Once the skulls stop moving you have to select the skull that you think the brain is in (use the flipper keys to select a skull and then press Return). Choose correctly to collect 50,000,000 points.

FINAL MODE

Once you have completed all of the Spirit and Wolf modes, a 4-ball multiball mode ("Demon's Night") will start. During this mode you should try to shoot the ball up the ramps and into the ball-traps as many times as you can as each time you do you will collect the Jackpot. The size of the Jackpot depends on how many balls you have in play - the more balls, the bigger the Jackpot value:

No. of balls	Jackpot
2 balls	7,000,000 points
3 balls	8,500,000 points
4 balls	10,000,000 points

Each fifth Jackpot you collect will shoot another ball into play, up to a maximum of 4 balls at any one time. If you manage to get 4 balls back into play you will be awarded 35,000,00 points!

MITARBEITER

■■■■■■■■■■
Programmierung: Daniel Strandgren
Grafiken: Klaus Lyngeled
Sound: Christian Bjorklund
Idee und Ausführung: Daniel Strandgren und Klaus Lyngeled
Tische: Daniel Strandgren
Team-Management: Klaus Lyngeled
Kugelläufe: Daniel Strandgren
Produktion: Barry Simpson und Iain Howe
Handbuchtext und -layout: Barry Simpson, Klaus Lyngeled und Daniel Strandgren
Slamtilt (c) Liquid Deizgn HB 1994-1996
Veröffentlicht mit Genehmigung der 21st Century Entertainment Ltd. 1996

KUNDENDIENSTABTEILUNG

■■■■■■■■■■
Falls Schwierigkeiten mit Slamtilt auftreten sollten und du Hilfe brauchst, unsere Kundendienstabteilung ist montags bis freitags von 9 bis 13 Uhr (britischer Zeit) geöffnet. Du erreichst uns unter +44 1235 851533. Es wird nur englisch gesprochen. Du kannst dich auch schriftlich an uns wenden, unter der folgenden Adresse: Customer Service Department, 21st Century Entertainment Ltd, Westbrook Street, Blewbury, Oxon, OX11 9QB, Großbritannien.

INHALT

■■■■■■■■■■
In der Packung sollten enthalten sein:
1. die Spieldisketten (5)
2. das Handbuch (das du gerade in der Hand hast)
3. eine Garantiekarte
Fehlt einer dieser Artikel aus der Liste, so wende dich bitte unter der oben im Abschnitt "Kundendienst" angegebenen Adresse an uns. Wir schicken dir dann gern das fehlende Teil zu. Bitte beachte, daß die Kaufquittung vorgelegt werden muß, bevor das Teil abgeschickt werden kann.

SPIELSTART

■■■■■■■■■■
Slamtilt kann direkt von den beiliegenden Disketten aus betrieben oder auf die Festplatte installiert werden. Soll das Spiel direkt von den Disketten gespielt werden, so lege zunächst Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk, starte das Gerät erneut, und folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Anmerkung: Slamtilt unterstützt Mehrfach-Diskettenlaufwerke, falls diese angeschlossen sind. Dies ist zu empfehlen, da dadurch die Anzahl der Diskettenaustauschvorgänge während des Spiels verringert wird. Installation des Spiels auf die Festplatte:

1. Gerät erneut booten.
2. Spieldiskette 5 in das Diskettenlaufwerk einlegen.
3. Workbench-Benutzeroberfläche verwenden, um den Inhalt der Diskette 5 auflisten zu lassen.
4. Install-Symbol zweimal kurz anklicken.
5. Nun den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Ist das Spiel installiert, kannst du die Workbench-Benutzeroberfläche verwenden, um das Verzeichnis, in das das Spiel installiert wurde, zu öffnen. Klicke das Slamtilt-Symbol zweimal kurz an, um das Spiel zu starten. Bei einigen Geräten kann es vorkommen, daß nicht genügend freier Speicherplatz vorhanden ist, um das Spiel von der Workbench-Benutzeroberfläche zu betreiben. Tritt dieses Problem auf, versuche das Spiel zu öffnen, indem du das Rebootstart-Icon zweimal kurz anklickst (befindet sich im selben Verzeichnis wie das Spiel). Daraufhin wird ein Reset-Vorgang ausgeführt, und das Spiel startet automatisch.

DAS MENÜSYSTEM UND WIE MAN ES ANWENDET

■■■■■■■■■■
Nach der Einleitungssequenz wird das Hauptmenü gezeigt. Von hier aus hast du Zugang zu allen Teilen des Spiels (die meisten Optionen rufen weitere Spezialmenüs auf). Die folgenden Tasten werden zur Wahl der Optionen verwendet:

Taste	Vorgang
Cursor Runter	Menüoptionen nach unten durchgehen
Cursor Hoch	Menüoptionen nach oben durchgehen
Return	Wahl einer Menüoption

Bei allen Menüs ist die zur Zeit gewählte Option hervorgehoben, damit sie von den anderen aufgelisteten Optionen deutlich zu unterscheiden ist. Anmerkung: Mit der Option zur Bestimmung der Steuerungsfunktionen kann außer der Tastatur auch ein Joystick oder die Maus als Steuerinstrument gewählt werden.

SPIELSTEUERUNG

Die folgenden Tasten dienen zur Spielsteuerung:

Taste	Vorgang
F1 - F8	Anzahl der Spieler
Return	Kugel einwerfen
Alt links	Beliebigen linken Flipper betätigen
Alt rechts	Beliebigen rechten Flipper betätigen
Linke Amiga-Taste	Tisch nach links kippen
Rechte Amiga-Taste	Tisch nach rechts kippen
Leertaste	Tisch nach oben kippen
Linke Umschalttaste	Magnasaver auf dem Piratentisch einschalten/Lanechanger auf dem Ace of Space-Tisch einschalten
Rechte Umschalttaste	Magnasaver auf dem Ace of Space-Tisch einschalten
Alt links und rechts	Kugel schnell aus der Kugelfalle befreien

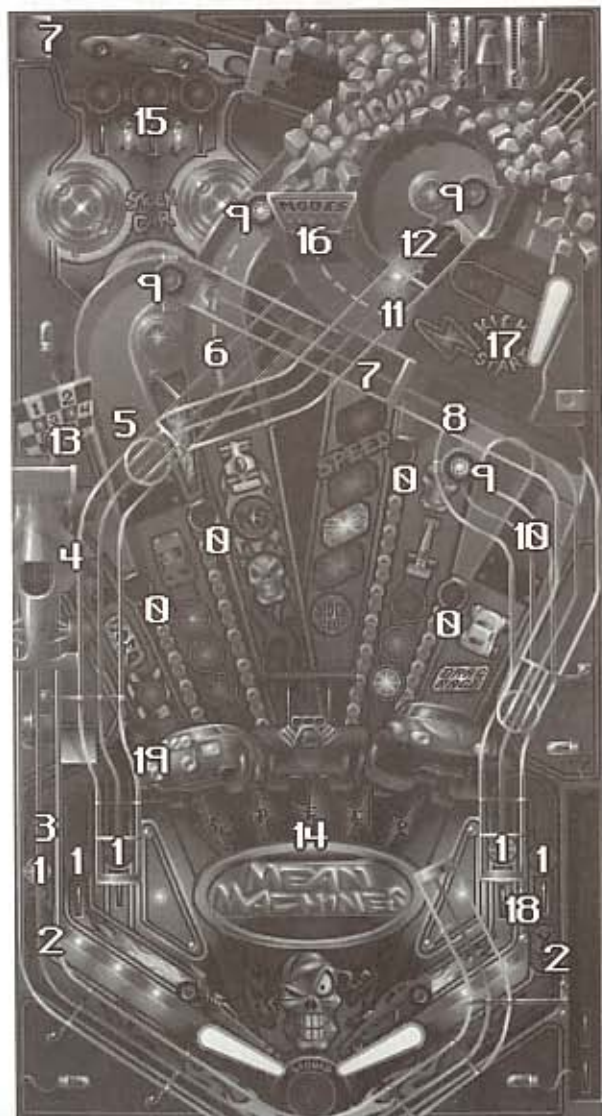
SPIELSTART AUF EINEM TISCH

■■■■■■■■■■
Wenn ein Tisch gewählt wurde, geht dieser in den sogenannten Attract-Modus, d.h. der Tisch scrollt hoch und runter, bis das eigentliche Spiel beginnt. Um ein Spiel zu starten, wird zunächst die Zahl der Mitspieler bestimmt (F1-Taste bei nur einem Spieler, F2 für zwei Spieler usw. bis F8 für acht Spieler). Ist eine Kugel spielbereit, einfach die Return-Taste drücken, und das Spiel geht los.

HIGH SCORES

■■■■■■■■■■
Wem es gelungen ist, einen genügend hohen Punktestand zu erreichen, der wird bei Ende

MEAN MACHINES



SKILL SHOTS

Ist die Kugel spielbereit, kannst du zwei verschiedene Skill-Shot-Boni auf der Punktetafel sehen - bei dem einen handelt es sich um Bonuspunkte, während der andere ein besonderer Bonus ist, z.B. eine Extrakugel. Wähle den gewünschten Bonus mit der rechten Flippertaste. Ist die Kugel eingeworfen, kannst du versuchen, die Kugel sofort über die Skull-Rampe (8 - Totenkopf-Rampe) zu lenken, d.h. einen ein "Skill-Shot" ausführen, um den gewünschten Bonus einzukassieren. Wurden Bonuspunkte gewählt, so erhältst du 20.000.000 Punkte und der nächste Skill-Shot wird um 10.000.000 Punkte erhöht.

MULTIBONI

Bonuspunkte werden verteilt, wenn Targets (Ziele) und Puffer auf dem Tisch getroffen wurden. Der Bonuspunktstand kann durch Aktivierung eines Bonusmultiplikators erhöht werden. Dazu müssen die drei Gear Lamps (Getriebe Lampen) (15) getroffen werden, um in den nächsten Gang hochschalten und den nächsten Bonusmultiplikator in der Reihe aktivieren zu können. Bonusmultiplikatoren können die Punkte verdoppeln bis verfünffachen. Wenn du bis in den fünften Gang kommst, gibt's eine Extrakugel. Die Gear Lamps (Getriebe Lampen) können mit Hilfe der Flippertasten umgeschaltet werden.

KICKBACK

Um die Kickback-Funktion (3) in der linken Spur zu aktivieren, müssen die vier roten Lichter (0) getroffen werden und die Buchstabenfolge "KICK" aufleuchten.

DIE GOAL-FUNKTION

Bei einem normalen Spiel kannst du die Lap Ball Trap (4 - Runden-Kugelfalle) zu treffen versuchen, um eine Runde im Formel-1-Rennen zu gewinnen - der Rundenstatus wird auf dem Raster angegeben (13). Jedesmal, wenn ein Rennen über fünf Runden abgeschlossen wurde (dies wird als "Goal" bezeichnet), wird ein Preis in der Speed Ball Trap (7 - Geschwindigkeitskugelfalle) wie folgt aktiviert:

Goal	Preis
1	LaneSaver-Funktion
2	Sidelane-Extrakugel
3	Extrakugel

Die Extrakugel kann mit Hilfe der Geschwindigkeitskugelfalle erzielt werden (7).

LANESAVER-FUNKTION

Beim Lanesaver handelt es sich um einen Metallzaun in der rechten Spur (18), der die Kugel von der seitlichen Spur fernhält (wo die Kugel verloren ginge) und in die innere Spur bringt, wo das Spiel fortgesetzt werden kann.

SIDELANE-EXTRAKUGEL

In der rechten wie der linken Seitenspur gibt es ein rotes "XB"-Licht (2). Nur jeweils eines der Lichter kann aufleuchten - mit Hilfe der Flippertasten können die Lichter ein- und ausgeschaltet werden. Rollt die Kugel über eines der Lichter, wenn es aufleuchtet, erhältst du eine Extrakugel.

EXTRAKUGEL-FUNKTION

Wie schon der Name sagt, erhältst du hier eine Extrakugel.

MILLION SKULL

Läuft die Kugel entlang der Skull-Rampe (8), leuchtet das Million-Skull-Licht acht Sekunden lang auf. Kannst du die Kugel erneut die Skull-Rampe entlanglaufen lassen, während das Licht noch brennt, so erhältst du den Skull-Millionen-Bonus (anfangs 5.000.000 Punkte) und erhöhst den Bonus um weitere 5.000.000 Punkte.

MODI

Es gibt fünf verschiedene Modi, Chicken Race (Hasenfußrennen - Modus 1), Monster Truck (Modus 2), Liquid Rally Race (Feuchte Rallye - Modus 3), Formula 1 Race (Formel-1-Rennen - Modus 4) und Offroad Race (Querfeldeinrennen - Modus 5). Der jeweilige Modus wird durch die blauen Lichter auf der Modustafel (16) angezeigt. Wenn ein Moduslicht aufblinkt, wird angezeigt, daß der betreffende Modus gewählt wurde und nun aktiviert werden kann. Leuchtet das Moduslicht ohne Unterbrechung, so heißt das, daß der Modus gespielt wurde. Um von einem Moduslicht zum nächsten zu schalten, muß die Kugel an die Jet-Puffer stoßen. Jeder Treffer läßt das nächste Moduslicht in der Reihenfolge aufleuchten. Um den Modus zu aktivieren, muß zunächst die Speed-Kugelfalle (7) und dann die Kugelfalle erneut getroffen werden, damit der gewählte Modus gestartet werden kann. Ein Modus kann "verschlossen" werden, indem die Return-Taste gedrückt wird. Durch das Verschließen eines Modus wird verhindert, daß andere Modi gewählt werden können. Diese Funktion bleibt aktiv, bis du entweder den verschlossenen Modus spielst oder die Kugel verspielst.

CHICKEN-RACE-MODUS

Bist du mutig oder eher ein Hasenfuß? Hier in diesem Kollisions-Rennen kannst du's herausfinden. Drei Chicken-Rennen müssen gefahren werden. In jedem Rennen siehst du (auf der Punktetafel), wie du direkt auf den Gegner zufährst. Hier geht es darum, die Kugel die Lap-Kugelfalle (4) rechtzeitig entlang zu schießen, damit du ausweichen und einen Frontalzusammenstoß vermeiden kannst. In der oberen linken Ecke der Punktetafel ist eine Uhr, die rückwärts bis zum Zeitpunkt der Kollision zählt. Je länger du wartest (d.h. je kürzer die angezeigte Zeit ist), desto größer ist der Bonus, den du nach dem Rennen einheimsen kannst. Warte aber nicht zu lange, sonst gibt es keinen Bonus, sondern nur eine hohe Reparaturrechnung.

MONSTER-CAR-MODUS

Benutze dein Monster Car, um so viele kleine Autos wie möglich platt zu machen. Eine Uhr beginnt zu laufen, und alle sechs Autolichter fangen zu blinken an. Um ein Auto mit deinem Monster Car platt machen zu können, muß du versuchen, die Kugel die Rampen und Kugelfänge entlanglaufen zu lassen, die von den Autolichtern angezeigt werden. Jedesmal, wenn ein Autolicht getroffen wird, wird ein Auto platt gemacht, du erzielst 5.000.000 Punkte und der Bonus wird um weitere 5.000.000 Punkte erhöht. Gelingt es dir, alle sechs Autos innerhalb des Zeitlimits platt zu machen, gewinnst du den Super Jackpot-Bonus.

RALLYE-MODUS

Die letzte Runde der feuchten Rallye - hier kannst du Champion werden und einen großen Preis einheimsen! Eine Uhr beginnt zu laufen, und der Kartenleser gibt die Richtung der nächsten Kurve auf der Punktetafel an. Gleichzeitig blinkt irgendwo auf dem Tisch ein Autolicht auf. Hier geht es darum, die durch das blinkende Licht angezeigte Rampe zu erreichen, um die richtige Kurve auf dem Rallye-Kurs zu erwischen. Das gibt 15.000.000 Punkte und ein paar mehr Sekunden Zeit. Gerätest du auf eine andere als die angezeigte Rampe, dann schaffst du die Kurve nicht und das Auto kommt vom Kurs ab. Gelingt es dir, alle Kurven korrekt zu nehmen und die Rallye zu beenden, gewinnst du den Super Jackpot-Bonus.

FORMEL-1-RENNEN-MODUS

Immer klaren Kopf bewahren und das Auto auf der Strecke halten! Hier wird auf der Punktetafel ein Video gezeigt, in dem du deinen Rennwagen auf einer kurvenreichen Strecke mit den Flippertasten führen mußt. Für jede erfolgreich abgeschlossene Runde bekommst du 20.000.000 Punkte, und wenn du es schaffst, alle sechs Runden lang auf der Strecke zu bleiben, bekommst du eine Extrakugel für deine brillanten Fahrkünste. Achte aber auf die Energieanzeige - wenn du zu oft an den Streckenrand stößt, reduziert das den Antrieb des Wagens und er bleibt liegen!

OFFROAD-RENNEN

Hier kannst du gegen die besten Straßenfahrer mitten in der Wüste Sahara antreten. Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit drei Kugeln. Die Autolichter beginnen überall auf dem Tisch zu blinken, und um den nächsten Buggy überholen zu können und 15.000.000 Punkte zu erhalten, mußt du sie alle treffen. Jedesmal, wenn ein Autolicht getroffen wurde, schaltet es sich aus, bis das nächste Licht getroffen wird. Der Modus bleibt aktiv, solange du mehr als eine Kugel auf dem Tisch halten kannst.

SHORT MODES (KURZMODI)

Diese Modi werden während eines normalen Spiels eingeschaltet. Ein rotes, gelbes und grünes Licht werden zu Beginn der Skull-Rampe (8) und der linken Rampe (5) gezeigt. Jedesmal, wenn die Kugel diese Rampen entlangläuft, rückt du jeweils zu den roten, gelben und grünen Lichtern in dieser Reihenfolge vor. Hast du das grüne Licht auf einer der Rampen erreicht, kannst du zwei Kurzmodi wie folgt einschalten:

Rampe Kurzmodus

Skull-Rampe Stock Car-Modus und Drag Race-Modus

Linke Rampe Kickstart-Modus und Cliff Jumper-Modus

Schaffst du die Skull-Rampe (8) oder die linke Rampe (5), während dort ein grün aufblinkendes Licht gezeigt wird, werden die vorher eingeschalteten Modi ausgeschaltet, doch erhältst du einen Speed-Buchstaben (siehe Speed-Modus weiter unten).

CLIFF-JUMPER-MODUS (KLIPPENSPRINGERMODUS)

Ein Test, der beweist, ob du wirklich ein Fahrer bist, der es mit dem Teufel aufnimmt! Um den Modus zu starten, muß die linke Rampe (5) erreicht werden, wenn das Jump-Licht aufblinkt.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

Um den JetCar von einer Klippe zur nächsten springen zu lassen, müssen die Flippertasten oder die Return-Taste gedrückt werden, wenn der auf der Punktetafel gezeigte Umdrehungsmesser maximale Umdrehungen anzeigt (das vom Motor erzeugte Geräusch ist ein weiterer Anhaltspunkt). Das Auto wird dann den Sprung wagen, und wenn er gelingt, bekommst du einen Jackpot-Bonus von 30.000.000 Punkten und der Jackpot wird für den nächsten Sprung um 15.000.000 Punkte aufgestockt.

KICKSTART-MODUS

Wirf dein Motorrad an und halte das Vorderrad so lange in der Luft wie noch nie! Um den Modus zu starten, Kugel die mittlere Rampe (6) entlangschießen, wenn das Kick-Licht aufblinkt. In diesem Modus wird ein Magnet unter dem Tisch aktiviert. Wird die Kugel die mittlere Rampe (6) entlanggeschossen, schaltet sich der Magnet (17) ein und hält die Kugel fest. Eine Uhr auf der Punktetafel zählt bis Null und gibt dann die Kugel frei. Versuche, sie in die Engine-Spur (11) zu bugsieren, um das Vorderrad der Maschine anzuheben. Dafür bekommst du einen Jackpot-Bonus von 25.000.000 Punkten. Wenn die Kugel die Engine-Spur (11) verläßt, kannst du versuchen, sie wieder in die Spur zurückzubringen. Dafür kassierst du 10.000.000 Punkte. Wenn du sehr geschickt bist, kannst du dies immer wieder versuchen und jedesmal den Bonus einheimsen. Du kannst aber auch versuchen, die mittlere Rampe (12) zu erreichen und dafür 25.000.000 Punkte bekommen.

STOCK-CAR-RENNMODUS

Hier geht's darum, so viele Stock Cars wie möglich zu beschädigen, um den großen Preis zu erlangen. Um den Modus zu starten, muß die Kugel die Speed-Passage (7) entlanggeschossen werden, wenn das Stock-Car-Licht aufblinkt. Ziel ist es, die Jet-Puffer zu treffen, da jedesmal, wenn die Kugel abprallt, ein weiterer Wagen beschädigt wird und du 5.000.000 Punkte kassierst. Zu Beginn stehen 15 Stock Cars zur Verfügung, doch wenn du den Modus erneut starten kannst, gibt es noch einmal 15 Wagen und Gelegenheit für noch mehr Punkte.

DRAG-RACE-MODUS (BESCHLEUNIGUNGSRENNEN)

Schlage alle Rekorde mit deinem Dragster und kassiere den Jackpot! Um den Modus zu starten, muß die Kugel die rechte Rampe (10) entlanggeschossen werden, wenn das Drag-Licht aufleuchtet. Hierbei handelt es sich um einen Videomodus. Auf der Punktetafel siehst du einen Zeitrekord, den du überbieten mußt, um den Bonus zu bekommen. Eine Uhr zählt rückwärts auf Null. Wenn die Uhr Null erreicht, beginnt das Rennen, und du mußt die Flippertaste mehrmals so schnell wie möglich drücken, damit der Wagen beschleunigt. Kannst du den gezeigten Rekord überbieten, gehört der Jackpot-Bonus von 30.000.000 Punkten dir. Gleichzeitig wird der Jackpot um 15.000.000 Punkte erhöht und dein Rekord ist nun der, der zu überbieten ist. So wird das Spiel immer wieder ein bißchen schwerer, aber dafür auch lohnender.

SPEED-MODUS (GESCHWINDIGKEITSMODUS)

Um den Modus einzuschalten, mußt du die fünf Speed-Buchstaben sammeln. Diese Buchstaben können durch das Spielen der einzelnen Modi oder mit Hilfe der linken Rampe (5) oder der Skull-Rampe (8) eingesammelt werden, wenn hier ein grünes Licht aufblinkt. Hast du alle Buchstaben eingesammelt, wird der Modus einfach mit Hilfe der Speed-

SLAMTILT

Kugelfalle (7) eingeschaltet. Beim Speed-Modus handelt es sich um einen Multikugelmodus mit vier Kugeln. Alle Autolichter auf dem Tisch beginnen zu blinken, und du kannst für jede Rampe, deren Licht aufleuchtet, einen Jackpot-Bonus kassieren. Der Jackpot-Bonus kann zehn Sekunden lang verdoppelt werden, wenn es dir gelingt, eine Kugel in eine Kugelfalle zu schießen. Kannst du zwei Kugeln gleichzeitig in eine Kugelfalle schießen, so verdreifacht sich der Jackpot-Bonus und bei drei Kugeln vervierfacht er sich sogar.

PIT-STOP-MODUS (BOXENSTOPP-MODUS)

Der Modus kann auch gestartet werden, wenn bereits ein anderer Modus eingeschaltet ist. Einige der Rampen besitzen kleine Rädchen (9). Wird die Kugel eine dieser Rampen entlanggeschossen, leuchtet das Rad auf und einer der Wagen hat eine Reifenpanne. Schaffst du es, aus allen vier Rädern die Luft rauszulassen, wird der Pit Stop-Modus eingeschaltet. Eine Uhr beginnt zu laufen, und es geht darum, die platten Reifen so schnell wie möglich auszutauschen. Dazu brauchst du die Kugel nur eine der Rampen, die ein Radlicht hat, entlangzuschießen. Kannst du alle vier Reifen auswechseln, erhältst du den Jackpot-Bonus.

OVERHEAT-MODUS (ÜBERHITZUNGSMODUS)

Dieser Modus kann auch zusätzlich zu einem anderen gestartet werden. Die inneren und die seitlichen Spuren sind mit gelben Lichtern (1) versehen. Diese Lichter leuchten auf, wenn die Kugel darüberrollt. Sind ein oder zwei Lichter an, kannst du sie mit Hilfe der Flippertasten an- und abwählen. Wenn alle fünf Lichter an sind, wird der Overheat-Modus eingeschaltet. Auf der Punktetafel wird nun ein massiver Bonus von 75.000.000 Punkten angezeigt, der laufend verringert wird. Versuche, so schnell wie möglich das blaue Ziel (19) zu treffen, und der angezeigte Bonus gehört dir.

PIRATES



SKILL SHOTS

Ist die Kugel eingeworfen, kannst du versuchen, sie sofort über die linke Rampe zu lenken (ein Skill-Shot), um den Bonus von 10.000.000 Punkten einzukassieren.

MULTIBONI

Bonuspunkte werden verteilt, wenn die Targets (Ziele) und Puffer auf dem Tisch getroffen wurden. Der Bonuspunktstand kann durch Aktivierung eines Bonusmultiplikators erhöht werden. Dazu müssen die Kugel die Skull-Rampe (1) entlanggejagt und die Skull-Lichter eingeschaltet werden. Einige der höheren Multiboni können erst dann einkassiert werden, wenn die Skull-Lichter mehr als einmal eingeschaltet wurden. Nun muß die rechte Kugelfalle (7) anvisiert werden, damit der nächste Multibonus eingesammelt werden kann. Bonusmultiplikatoren können die Punkte verdoppeln bis verzehnfachen.

KICKBACK

Um die Kickback-Funktion (12) in der rechten Spur zu aktivieren, müssen die drei Mermaid-Lichter (9) aufleuchten.

RAMPEN-COMBOS

Werden Rampen schnell hintereinander absolviert, kommst du in den Genuß eines Combo-Bonus. Der Bonus beginnt bei 1.000.000 Punkten, doch mit jedem Combo erhöht sich der Bonus um weitere 1.000.000 Punkte. Bei 25 Combos gibt es eine Extrakugel in der rechten Kugelfalle (7).

PIRANHA-POPS

Werden die beiden Piranha-Targets (18) mehrmals getroffen, gibt es 10 Piranha-Pops. Für jeweils 10 Piranha-Pops erhöht sich der Jet-Puffer um 2.000.000 pro Treffer (bis maximal 10 Treffer).

DIE MERMAID-BALL-TRAP (MEERJUNGFRAU-KUGELFALLE)

Läuft die Kugel die Mermaid-Kugelfalle (8) entlang, so erhältst du den Mermaid-Bonus. Der Bonus beginnt bei 1.000.000 Punkten, doch kann er durch eine besondere Funktion des Magna-Tisches erhöht werden.

MAGNASAVER

Der Magnasaver (10) wird eingeschaltet, wenn die beiden grauen Targets (14) und dann die rechte Kugelfalle (7) getroffen werden. Um den Magnasaver zu verwenden, einfach die linke Spezialtaste (Umschalttaste) drücken.

CAVE-BALL-TRAP (HÖHLEN-KUGELFALLE)

Wird die Cave-Kugelfalle getroffen, so wird die Kugel weggeschlossen und eine Funktion oder ein Modus eingeschaltet. Je nachdem, wie viele Kugeln in einer Kugelfalle sind, werden unterschiedliche Modi oder Funktionen eingeschaltet:

Anzahl der Kugeln	Funktion/Modus
-------------------	----------------

- | | |
|---|---------------------------|
| 1 | MagnaTable-Funktion |
| 2 | Crocodile-Multikugelmodus |
| 3 | Storm-Multikugelmodus |
| 4 | Battle-Multikugelmodus |
| 5 | Mufiny-Multikugelmodus |

Ist ein Multikugelmodus eingeschaltet, und es gelingt dir zusätzlich, eine Kugel in der Cave-Kugelfalle zu halten, wird der Jackpotwert für diesen Modus erhöht. Anmerkung: Ist die MagnaTable-Funktion eingeschaltet, mußt du auch die linke Flipperspur absolvieren. Dann leuchtet das gelbe Licht auf, das dann den MagnaTable aktiviert.

MAGNATABLE

Beim MagnaTable (15) handelt es sich um ein magnetisches Spielfeld, das die Kugel mit Hilfe zweier Magneten unter den roten Lichtern abstößt. Ist der MagnaTable eingeschaltet, solltest du so schnell wie möglich die obere Kugelfalle (5) anvisieren. Die Magnete werden mit Hilfe der Flippertasten gesteuert. Ziel ist es, die Kugel zwischen den Magneten zu halten und eine zufällig gewählte Belohnung einzuheimsen.

THE ADVENTURES (DIE ABENTEUER)

Hierbei handelt es sich um Spielmodi, die durch die Moduslichter (17) angezeigt werden. Wenn ein Moduslicht aufblinkt, heißt dies, daß der Modus gewählt wurde und aktiviert werden kann. Brennt das Moduslicht ohne Unterbrechung, heißt das, daß der Modus gespielt wurde. Um die einzelnen Moduslampen anwählen zu können, muß die Kugel die Jet-Puffer treffen. Jeder Treffer läßt das nächste Moduslicht aufleuchten. Um eine Moduslampe einzuschalten, muß die rechte Rampe (6) absolviert werden. Zur Aktivierung muß die obere rechte Rampe (4) anvisiert werden.

WALK-THE-PLANK-MODUS (DER ÜBER-BORD-MODUS)

Versuche, dich aus den Seilen zu befreien, bevor dich die Piraten ins Meer schmeißen! Jede Rampe auf dem Tisch zeigt ein eingeschaltetes Licht. Absolvire die Rampen, um die Lichter auszuschalten, und durchtrenne die Seile, die dich halten - pro Rampe ein Seil. Gelingt es dir, alle Seile durchzuschneiden, dann absolvire die obere Kugelfalle (5) und kassiere den Super-Jackpot-Bonus.

SWORDFIGHT-MODUS (SCHWERTKAMPFMODUS)

Schwinge dein Schwert! Absolvire eine der erleuchteten Rampen oder eine Kugelfalle und gewinne einen Jackpot-Bonus. Mit jeder Kugelfalle, jedem Puffer oder Drop-Target erhöht sich der Wert des Jackpots.

TREASURE-DIVE-MODUS (SCHATZTAUCHER-MODUS)

Tauche bis auf den Meeresboden, um den versunkenen Schatz zu finden. Mit jeder Rampe oder Kugelfalle tauchst du tiefer und tiefer. Mit jeder Kugelfalle, jedem Puffer oder Drop-Target tauchst du schneller und schneller. Auf dem Meeresboden angekommen, darfst du den Super-Jackpot-Bonus einkassieren.

MONKEY-BUSINESS-MODUS (AFFENTHEATER-MODUS)

Ein sehr nerviger Affe hat deine Karte, auf der der Schatz eingezeichnet ist, geklaut. Natürlich willst du die Karte zurück haben! Für jedes blinkende Licht erhältst du ein Stückchen der Karte zurück. Hast du die gesamte Karte zurückbekommen, erhältst du den Super-Jackpot-Bonus.

SHARK-ATTACK-MODUS (HAIMODUS)

Ein wütender Hai möchte dich gerne zum Frühstück verspeisen. Jetzt gilt es, so schnell wie möglich davonzuschwimmen! Jede Rampe, Kugelfalle oder Target (Ziel) vergrößert deine Geschwindigkeit, und du gewinnst an Sekunden. Gelingt es dir, einen zeitlichen Abstand von 34 Sekunden zwischen dich und den Hai zu bringen, wird er sich von dir abwenden und du bekommst sogar noch einen Super-Jackpot-Bonus.

KNIFE-THROWING-MODUS (MESSERWERFERMODUS)

Hierbei handelt es sich um einen Videomodus und das Spiel wird auf der Punktetafel durchgeführt. In diesem Modus mußt du Messer auf deine Gegner werfen, die mit ihrem Schiff seitlich anlegen wollen, ohne jedoch in ihr Kanonenfeuer zu geraten. Mit Hilfe der Flippertasten kannst du dich nach rechts und links bewegen und mit der Return-Taste ein Messer werfen (die Messer werden automatisch geworfen, wenn du dich für ein leichteres Links/Rechts-Ausweichspiel entscheidest). Gelingt es dir, alle Gegner zu besiegen, erhältst du eine Extrakugel.

MULTIKUGELMODUS

Wurde der Multikugelmodus durch Absolvierung der Cave-Kugelfalle (2) eingeschaltet, kannst du den Modus aktivieren, indem du die Kugel in die obere Kugelfalle (5) schickst. Auf der Punktetafel taucht nun ein gegnerisches Schiff auf, über das ein Fadenkreuz gelegt ist. Versuche, das Schiff mit Hilfe der Flippertaste zu treffen, wenn das Schiff sich in der Mitte des Fadenkreuzes befindet. Schaffst du es, wird eine Kugel aus der Kanone (13) abgefeuert und der Multikugelmodus aktiviert. Verfehlt du das Schiff, verlierst du eines der eingeschalteten Cave-Schlösser, die am Eingang zur Cave-Kugelfalle (2) liegen. Der Kompaß (16) zeigt an, wie viele Multikugelmodi gespielt wurden.

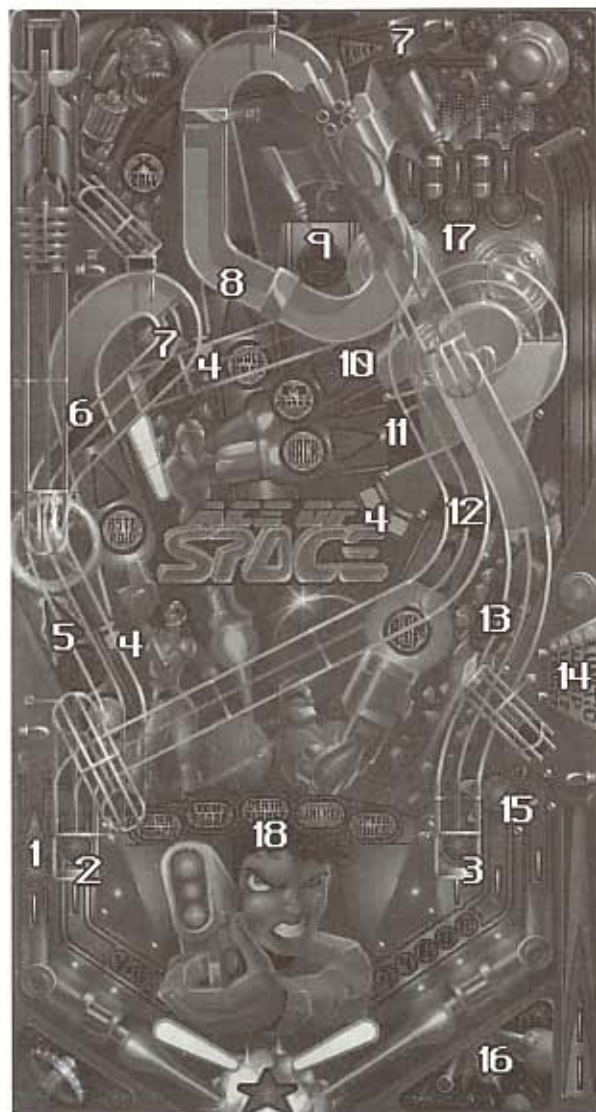
CROCODILE-MULTIKUGELMODUS

Hungrige Krokodile verfolgen dich, und du mußt Bomben auf sie schmeißen, damit du ihren aufgerissenen Mäulern entkommen kannst! Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit zwei Kugeln. Um ein Krokodil zu erlegen und den Jackpot-Bonus zu erhalten, muß eines der Jackpot-Lichter getroffen werden. Der Wert des Jackpots wird erhöht, wenn du die Cave-Kugelfalle (2) schaffst.

STORM-MULTIKUGELMODUS (STURM-MULTIKUGELMODUS)

Rette dein Schiff vor dem Unwetter! Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit drei Kugeln. Um den Jackpot-Bonus zu erhalten, muß eines der blinkenden Jackpot-Lichter getroffen werden. Der Wert des Jackpots wird erhöht, wenn du die Cave-Kugelfalle (2) schaffst.

ACE OF SPACE



SKILL SHOTS

Ist die Kugel eingeworfen, solltest du versuchen, die Kugel sofort über die rechte Rampe (11) zu lenken (ein sogenannter "Skill-Shot"), um den Bonus von 10.000.000 Punkten einzukassieren und den Wert der Skill-Shots um 5.000.000 Punkte zu erhöhen.

MULTIBONUSSE

Bonuspunkte werden verteilt, wenn die meisten der Targets (Ziele) und Puffer auf dem Tisch getroffen wurden. Der Bonuspunktstand kann durch Aktivierung eines Bonusmultiplikators erhöht werden. Dazu müssen die drei Waffenlichter (17) getroffen werden, damit du eine bessere Waffe und den nächsten Bonusmultiplikator erhältst. Bonusmultiplikatoren können die Punkte verdoppeln bis verzehnfachen.

KICKBACK

Um die Kickback-Funktion (1) in der linken Spur zu aktivieren, müssen die vier grauen Lichter (4) aufleuchten.

RAMPEN-COMBOS

Werden Rampen schnell hintereinander absolviert, kommst du in den Genuß eines Combo-Bonus. Der Bonus beginnt bei 1.000.000 Punkten, doch mit jedem Combo erhöht sich der Bonus um weitere 1.000.000 Punkte. Bei 20 Combos gibt es eine Extrakugel in der oberen Kugelfalle (7). Mit jeder Extrakugel verdoppelt sich die Anzahl der Combos, die für die nächste Extrakugel benötigt werden. Beachte, daß die Rampen-Combos nicht funktionieren, wenn einer der Modi eingeschaltet ist!

MAGNASAVER

Der Magnasaver (15) wird eingeschaltet, wenn alle drei Waffenlichter (17) getroffen wurden. Um den Magnasaver zu verwenden, einfach die rechte Spezialtaste (Umschalttaste) drücken.

SHIP SPEED (SCHIFFSGESCHWINDIGKEIT)

Je schneller sich dein Schiff fortbewegt, desto höher ist der Geschwindigkeitsbonus, den du einstecken kannst. Um die Geschwindigkeit des Schiffs zu erhöhen, mußt du die rechte innere Spur (3) absolvieren und dann innerhalb von sechs Sekunden den Loop (8) treffen. Kannst du die Geschwindigkeit nicht innerhalb von 15 Sekunden weiter erhöhen, verringert sich die Geschwindigkeit auf das niedrigere Niveau. Für jede Erhöhung der Geschwindigkeit bekommst du einen Geschwindigkeitsbonus, der auf der Geschwindigkeitstafel (14) angezeigt ist. Folgende Bonusse können gewonnen werden:

Geschwindigkeit	Bonus
Cruise Speed (Reisegeschwindigkeit)	4.000.000
Light Speed (Lichtgeschwindigkeit)	6.000.000
Warp Speed (Raumgeschwindigkeit)	8.000.000
Lunatic Speed (Wahnsinnsgeschwindigkeit)	10.000.000

Schaffst du es bis zur Wahnsinnsgeschwindigkeit, bringt dir der Loop (8) noch einmal 20.000.000 Punkte, und die Geschwindigkeit wird wieder auf normal zurückgesetzt, damit du deinen eigenen Rekord brechen kannst.

LANECHANGER (SPURWECHSLER)

Mit Hilfe der linken Spezialtaste (Umschalttaste) kannst du die Richtung der Kugel ändern, wenn sie durch das Raumschiff im Loop (8) läuft. Die momentane Richtung wird durch die Raumschifflichter (16) angezeigt.

MULTIKUGELMODUS

Um den Multikugelmodus mit drei Kugeln einzuschalten, müssen drei Kugeln in die obere Kugelfalle (7) geschleust werden. Danach muß die Kugel schnell in die Luftschleuse (10), wenn das "M-Kugel"-Licht noch aufblinkt, um den Modus zu aktivieren. Mit jedem Start des Multikugelmodus erhöht sich die Zahl der Kugeln, die in der oberen Kugelfalle (7) eingeschlossen werden müssen, um jeweils eine. Ist der Modus aktiv, erhältst du für jede absolvierte Rampe mit einem blinkenden Licht einen Jackpot-Bonus. Der Bonus verdoppelt sich, wenn die zwei Rampen schaffst und verdreifacht sich, wenn du es auf drei Rampen bringst. Ist der Jackpot aktiviert, so holst du ihn dir mit Hilfe der oberen Kugelfalle (7).

MISSION-MODI (EINSATZMODI)

Vier Einsätze sind abzuschließen. Asteroid Field, Space Race, Hack the Net und Blam! Um den Einsatzmodus einzuschalten, mußst du die Raumstation-Kugelfalle treffen (5). Dadurch wird ein oranges Einsatzlicht am "Eingang" zu einer der Rampen (6, 8, 11 oder 12) eingeschaltet. Beliebige viele der vier Modi können gleichzeitig eingeschaltet werden. Um einen Modus einzuschalten, mußst du nur die Rampe absolvieren, an der das Licht des gewünschten Modus aufblinkt. Beachte jedoch, daß nach Start eines Einsatzes die anderen Einsatzmodi ausgeschaltet werden. Nachdem du alle vier Einsätze abgeschlossen hast, kannst du einen Super Jackpot-Bonus in der Raumstation-Kugelfalle (5) aktivieren.

ASTEROID FIELD-EINSATZMODUS (ASTEROIDENFELD)

Hier geht es darum, den Asteroidengürtel vor deinem Schiff zu zerstören. Um einen Asteroiden zu zerstören und 5.000.000 Punkte zu kassieren, mußst du entweder die Raumstation-Kugelfalle (5), die obere Kugelfalle (7), die Modus-Kugelfalle (9) oder die Luftschleusen-Kugelfalle (10) treffen. Jedesmal, wenn du einen Asteroiden zerstörst, wird der Bonuswert des nächsten Asteroiden um 500.000 Punkte erhöht.

SPACE RACE-EINSATZMODUS (WELTRAUMRENNEN)

Deine Aufgabe ist ganz einfach - gewinne das Weltraumrennen! Die Absolvierung einer erleuchteten Rampe oder einer Kugelfalle verschafft dir eine Position im Rennen. Schaffst du die obere Kugelfalle (7), springst du sofort auf Platz Eins. Hast du die gewünschte Position erreicht, gehst du mit Hilfe des Loops (8) durch die Zielgerade. Je nach erreichter Position bekommst du einen Bonus (5.000.000 Punkte pro Position, beginnend mit Platz Nr. 5) Nur ein Platz unter den ersten fünf sichert dir Punkte.

HACK THE NET-EINSATZMODUS (NETZHACKERMODUS)

Hier geht es darum, dich in das schwer bewachte CyberNet einzuschleichen. Du mußst verschiedene Paßwörter ausprobieren, um den Code des CyberNets zu brechen. Um ein Paßwort auszuprobieren, kannst du eine beliebige, blinkende Rampe anvisieren. Schaffst

du es, den Code zu knacken, erhältst du einen Bonus von sage und schreibe 75.000.000 Punkten!

BLAM!-EINSATZMODUS

Hier mußst du verschiedene Ziele mit Hilfe deines Plasmagewehres ausschalten. Um einen Schuß auf das Ziel abzugeben und 10.000.000 Punkte zu kassieren, brauchst du nur eine der blinkenden Rampen zu absolvieren. Gelingt es dir, alle Ziele zu zerstören, wird dir das wichtigste Ziel präsentiert - schieß die Kugel in die obere Kugelfalle (7), um auf das Ziel zu ballern und kassiere 30.000.000 Punkte!

MODI

Die fünf Modi werden durch die Moduslichter (18) angezeigt. Blinkt ein Moduslicht auf, heißt das, daß dieser Modus gewählt wurde und nun aktiviert werden kann. Leuchtet das Moduslicht ohne Unterbrechung, so heißt das, daß der Modus gespielt wurde. Um die verschiedenen Moduslichter anzuwählen, muß die Kugel die Jet-Puffer treffen. Jeder Treffer läßt das nächste Moduslicht aufleuchten. Um einen Modus einzuschalten, muß die Blam!-Rampe (12) absolviert werden. Die Aktivierung erfolgt mit Hilfe der Moduskugelfalle (9).

ALIEN ATTACK-MODUS (ALIEN-ANGRIFFSMODUS)

Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit drei Kugeln. Ziel ist es, so viele Aliens wie möglich mit dem Flammenwerfer niederzumachen, bevor dir die Multikugeln ausgehen. Um einen Alien plattzumachen und 10.000.000 Punkte zu bekommen, mußst du eine beliebige, erleuchtete Rampe absolvieren. Schaffst du es, alle Aliens aus dem Weg zu räumen, d.h. alle Rampen zu absolvieren, wird der Super Jackpot von 30.000.000 Punkten in der oberen Kugelfalle (7) eingeschaltet.

LIGHT SABRE-MODUS (SÄBELMODUS)

In diesem Modus mußst du versuchen, deinen schlimmsten Gegner im Säbelkampf zu besiegen. Wenn der Modus eingeschaltet ist, wird die Stärke deines Gegners in der oberen rechten Ecke der Punktetafel angezeigt. Um ihn zu besiegen, mußst du Rampen, Jet-Puffer oder Targets (Ziele) treffen, bis seine Stärke auf eine Einheit abfällt. Gelingt dir das, dann mach ihn mit Hilfe der oberen Kugelfalle (7) nieder, und kassiere den Super Jackpot ein.

DEATH PLANET-MODUS (PLANET DES TODES)

Hierbei handelt es sich um einen Videomodus, und die Handlung findet auf der Punktetafel statt. In diesem Modus mußst du dein Schiff durch die sechs Level der Tunnel im Inneren des Planeten steuern und sein Zentrum erreichen. Dort mußst du den Energiekern zerstören und den gesamten Planeten zur Explosion bringen. Das Schiff wird mit Hilfe der Flippertasten gesteuert. Für jedes Level, das du durchfliegen kannst, erhältst du einen Bonus von mehreren Millionen Punkten. Gelangst du bis ins Zentrum des Planeten und kannst ihn zerstören, erhältst du eine Extrakugel.

WALKER-MODUS

Dies ist ein Multikugelmodus mit zwei Kugeln. Ziel ist es, so viele Walker wie möglich zu zerstören. Zu Beginn des Modus wird ein Fadenkreuz auf der Punktetafel gezeigt, das sich

NIGHT OF DEMONS**MULTIBONUSSE**

Bonuspunkte werden verteilt, wenn die meisten der Targets (Ziele) und Puffer auf dem Tisch getroffen wurden. Der Bonuspunktstand kann durch Aktivierung eines Bonusmultiplikators erhöht werden. Dazu müssen die drei Sechserlichter (11) getroffen werden. Bonusmultiplikatoren können die Punkte verdoppeln bis verachtfachen. Die Sechserlichter können mit Hilfe der Flippertasten an- und abgewählt werden.

KICKBACK

Um die Kickback-Funktion (1) in der linken Spur zu aktivieren, müssen die vier "Skull"-Lichter (10) aufleuchten.

CLOCK TOWER (UHRENTURM)

Wenn du die Uhrenturm-Kugelfalle (3) dreimal triffst, werden die drei grünen Lichter aufleuchten und der Uhrenturm-Multikugelmodus wird eingeschaltet. Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit drei Kugeln. Ziel ist es, die aufblinkenden Rampen zu absolvieren und den Jackpot einzuschalten. Werden die Kugeln in die Uhrenturm-Kugelfalle (3), die obere Kugelfalle (7) oder die Wolkugelfalle (8) geschossen, kassierst du den Bonus. Der Jackpot wird mit der Zahl der Kugeln, die in den Fallen sind, multipliziert. Wenn du den Jackpot geleert hast, kannst du den Modus erneut starten, indem du die blinkenden Rampen nochmal unter Beschuß nimmst. Doch mußt du hier ein paar mehr Rampen schaffen, bevor der Jackpot wieder aktiv wird (die Anzahl der Rampen wird auf der Punktetafel angezeigt).

MODI

Auf diesem Tisch gibt es zwei verschiedene Arten von Modi, den Wolf-Modus und den Spirit-Modus. Die Wolf-Modi werden auf den Lichtern am unteren Ende des Tisches gezeigt (2) und die Spirit-Modi sind durch die Spirit-Lichter in der Mitte des Tisches angegeben (15). Wenn ein Moduslicht aufblinkt, heißt das, daß der Modus gewählt wurde und nun aktiviert werden kann. Leuchtet eine Moduslampe ohne Unterbrechung, so bedeutet das, daß der Modus bereits gespielt wurde. Um die verschiedenen Sets an- und abzuwählen, muß entweder die linke Rampe (4), die mittlere Rampe (5) oder die Rampe rechts der Mitte (6) geschafft werden.

SPIRIT-MODUS (GEISTERMODUS)

Auf diesem Tisch gibt es vier Spirit-Modi, Zombie Zone, Witchcraft, Twice-Pain und Exterminate Vampires. Um einen Spirit-Modus einzuschalten, muß die obere Kugelfalle getroffen werden. Leuchtet das nächste Spirit-Licht in der Reihenfolge auf (15), kann der Modus mit Hilfe der rechten Rampe (9) aktiviert werden.

ZOMBIE ZONE-MODUS (REICH DER ZOMBIES)

Verteidige dich mit deiner Axt gegen die bösen Zombies! Um einen Zombie plattzumachen, muß eine der Rampen mit einem blinkenden gelben Licht absolviert werden. Für jeden Zombie gibt es 5.000.000 Punkte. Um den Zombie-Wert um 1.000.000 Punkte zu erhöhen, muß die Kugel in die Uhrenturm-Kugelfalle (3), die obere Kugelfalle (7) oder die Wolkugelfalle (8). Der Zombie-Wert kann auch mit Hilfe der Moon-Targets (12), der Targets auf der rechten

Seite (13) oder die Jet- und Kicker-Puffer erhöht werden.

WITCHCRAFT-MODUS (HEXEREIMODUS)

Hier mußt du es mit Hexenkünsten aufnehmen, bevor du die Hexe vernichten kannst. In diesem Modus ist ein Magnet in der Mitte des Tisches eingeschaltet (14), der die Kugel zu seltsamen Bewegungen veranlaßt, während du versuchst, die Bonusse auf den Rampen (2.000.000 Punkte) und in den Kugelfängen (5.000.000 Punkte) zu kassieren. Fällt die Kugel in eine der seitlichen Spuren, wird der Modus ausgeschaltet, aber der Ball-Saver wird verhindern, daß die Kugel verspielt ist und sie in ein normales Spiel zurückbringen.

TWICE-PAIN-MODUS (DOPPELTER SCHMERZ)

Schwinge dein Schwert, um das böse doppelköpfige Monster zu besiegen! Hierbei handelt es sich um einen Multikugelmodus mit zwei Kugeln. Du hast nur begrenzte Zeit zur Verfügung, um die Köpfe des Monster abzuschlagen, indem die Kugel in die Uhrenturm- (3) oder Wolfskugelfalle (8) geht. Bei Erfolg gibt es 15.000.000 für jeden abgeschlagenen Kopf. Bei aktivem Modus kannst du auch durch die obere Kugelfalle (7) einen Doppelbonus oder durch eine Rampe oder eine Kugelfalle 1.000.000 Punkte erhalten.

EXTERMINATE VAMPIRES-MODUS (NACHT DER VAMPIRE)

Verwende den Pfahl, um die Vampire zu durchbohren, bevor sie in der Abenddämmerung lebendig werden. Ein Vampir wird mit Hilfe einer Rampe allegemacht, die durch ein gelb aufblinkendes Licht zu erkennen ist. Jeder Vampir bringt dir 10.000.000 Punkte ein, und der vierte und letzte Vampir ist sogar 30.000.000 Punkte wert.

WOLF-MODI

Es gibt auf diesem Tisch drei Wolf-Modi, Escape from the Mega Mutant Meatball, Grave Digger und Bat Butcher. Um diese Modi einzuschalten, mußt du folgende Teile absolvieren:

- i) Rampe rechts der Mitte (6) für Escape from the Mega Mutant Meatball
- ii) Rampe links der Mitte (5) für Grave Digger
- iii) Linke Rampe (4) für Bat Butcher.

Ist ein Modus eingeschaltet, wird er mit Hilfe der Wolfkugelfalle (8) aktiviert.

FLUCHT VOR DEM MEGAMUTIERTEN FLEISCHKLOPS

Versuche dem Fleischklops zu entkommen, bevor er dich schnappt und auffrißt! Mit jeder Rampe, Kugelfalle oder Target (Ziel) erhöhst du deine Fluchtgeschwindigkeit und gewinnst an Sekunden. Gelingt es dir, einen zeitlichen Abstand von 33 Sekunden zwischen dir und dem Klops aufzubauen, wird er sich von dir abwenden, und du bekommst sogar noch 50.000.000 Punkte.

GRAVE DIGGER-MODUS (TOTENGRÄBER-MODUS)

Suche in den Särgen nach dem Schatz der Toten. Mit jeder Rampe, die ein gelb aufleuchtende Licht zeigt, kannst du einen Sarg aufmachen und hoffentlich den Schatz finden. Für jeden Sarg, der geöffnet wird und keinen Schatz enthält, verringert sich der Wert des Schatzes (Bonuspunkte).

BAT BUTCHER-MODUS (FLEDERMAUSMETZGER)

Hole die Fledermaus mit deinem Schießgewehr vom Himmel! Die Fledermaus fliegt auf der Punktetafel umher, und die gelben Lichter am Anfang der Rampen zeigen ebenfalls die momentane Position der Fledermaus an. Schaffst du die Rampe, wenn das Licht an ist, schießt du die Fledermaus ab und bekommst 25.000.000 Punkte.

VIDEOMODI

Es gibt zwei Videomodi auf diesem Tisch. Werewolf und No Brain, No Pain. Um den Modus einzuschalten, müssen alle vier Moon-Targets (12) getroffen werden. Werewolf-Videomodus (Werwolfmodus) Um diesen Modus einzuschalten, muß die Kugel in die Wolfkugelfalle (8) gehen. Wenn du nun mehrmals die Flippertasten so schnell wie möglich drückst, kannst du auf den Werwolf schießen, damit er dich nicht angreift. Für den ersten Werwolf erhältst du 5.000.000 Punkte, und jeder weitere erhöht die Punktezahl um weitere 5.000.000 Punkte.

NO BRAIN, NO PAIN-VIDEOMODUS

(OHNE HIRN KEIN SCHMERZ)

Um den Modus einzuschalten, muß die Kugel in die obere Kugelfalle (7). Wenn der Modus eingeschaltet ist, mußt du das Gehirn verfolgen, während die Totenköpfe sich bewegen. Halten die Totenköpfe an, mußt du den Totenkopf auswählen, in dem sich deiner Meinung nach das Gehirn befindet (der Totenkopf wird mit Hilfe der Flippertasten gewählt, dann die Return-Taste drücken). Hast du richtig gewählt, bekommst du 50.000.000 Punkte!

FINAL MODE (ABSCHLUSSMODUS)

Wenn du alle Spirit- und Wolfmodi gespielt hast, wird ein Multikugelmodus mit vier Kugeln eingeschaltet (Demon's Night). In diesem Modus muß die Kugel so oft wie möglich die Rampen entlang und in die Kugelfallen geschossen werden, und jedesmal gibt es einen Jackpot! Die Höhe des Jackpots richtet sich nach der Anzahl der Kugeln, die im Spiel sind - je mehr Kugeln, desto größer der Jackpot:

Anzahl der Kugeln	Jackpot
2 Kugeln	7.000.000
3 Kugeln	8.500.000
4 Kugeln	10.000.000

Jeder fünfte Jackpot bringt eine neue Kugel auf den Tisch. Bis zu vier Kugeln können gleichzeitig gespielt werden. Schaffst du es, vier Kugeln ins Spiel zu bringen, erhältst du 35.000.000 Punkte!

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'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 votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

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.

CRÉDITS

Programmation: Daniel Strandgren

Graphismes: Klaus Lyngeled

Son: Christian Bjorklund

Conception: Daniel Strandgren et Klaus Lyngeled

Conception de la table: Daniel Strandgren

Coordination de l'équipe: Klaus Lyngeled

Mouvements des billes: Daniel Strandgren

Production: Barry Simpson et Ian Howe

Texte et mise en page du manuel: Barry Simpson, Klaus Lyngeled et Daniel Strandgren

Slamtilt (c) Liquid Deziqn HB 1994-1996

Publié sous licence par 21st Century Entertainment Ltd 1996

SERVICE CONSOMMATEURS

Si l'utilisation de Slamtilt vous présentait une difficulté quelconque et que vous ayez besoin d'aide, notre service clientèle est ouvert du lundi au vendredi de 9H00 à 13H00 (heure britannique) et peut être contacté au +44 (0) 1235 851533. Langue parlée: anglais uniquement. Il vous est également possible de nous écrire à l'adresse suivante:

Customer Service Dept., 21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon. OX11 9QB Royaume-Uni

CONTENU DE LA BOÎTE

La boîte devrait contenir: (a) Les disquettes de jeu (5) (b) Un manuel d'utilisation (celui que vous lisez en ce moment) (c) Une carte de garantie Si l'un de ces articles ne se trouve pas dans la boîte, veuillez nous en informer à l'adresse indiquée dans la section "SERVICE CONSOMMATEURS" ci-dessus et nous serons heureux de vous le faire parvenir. Veuillez noter qu'il faudra nous fournir une preuve d'achat avant que celui-ci vous soit envoyé.

POUR COMMENCER

Slamtilt peut être utilisé directement à partir des disquettes fournies ou il peut être installé sur votre disque dur. Pour lancer le jeu à partir des disquettes, il vous suffit d'insérer la disquette 1 dans le lecteur de disquettes de votre ordinateur, de réinitialiser celui-ci et de suivre les instructions affichées à l'écran. N.B. Slamtilt supporte les configurations comportant plusieurs lecteurs de disquettes. Ceci est recommandé car les manipulations de disquettes en seront limitées lors de l'exécution du jeu.

Pour installer le jeu sur votre disque dur:

1. Réinitialisez votre ordinateur.
2. Insérez la disquette 5 dans le lecteur de disquettes.
3. Utilisez le Workbench pour afficher le contenu de la disquette 5.
4. Cliquez à deux reprises sur l'icône "Install".
5. Suivez les instructions indiquées à l'écran.

Une fois le jeu installé, utilisez le Workbench pour accéder au répertoire où se trouve le jeu et cliquez à deux reprises sur l'icône "Slamtilt" pour lancer le programme. Sur certains ordinateurs, il est possible que la mémoire vive soit insuffisante pour faire fonctionner le jeu à partir du Workbench. Si vous vous trouvez confronté à ce problème, essayez de lancer le

jeu en cliquant à deux reprises sur l'icône "Rebootstart" (vous la trouverez dans le même répertoire que le jeu). Votre ordinateur effectuera alors une réinitialisation, puis le jeu devrait être lancé automatiquement.

LE SYSTÈME DE MENUS ET COMMENT LES UTILISER

Après la séquence d'introduction, vous verrez apparaître le menu principal. À partir de celui-ci, il vous est possible d'accéder à toutes les parties du jeu (la plupart des sélections faisant apparaître d'autres menus). Utilisez les commandes suivantes pour effectuer vos sélections:

TOUCHE	ACTION
Touche flèche bas	Permet de se déplacer vers le bas dans un menu
Touche flèche haut	Permet de se déplacer vers le haut dans un menu
Touche ENTREE	Permet de sélectionner un article du menu

Dans tous les menus, l'option actuellement sélectionnée est mise en surbrillance pour ressortir par rapport aux autres options affichées. N.B. Veuillez noter que l'option de définition des touches vous permet d'affecter des commandes de jeu aussi bien à un joystick ou à une souris qu'aux touches du clavier.

LES COMMANDES DE JEU

Utilisez les commandes suivantes pour jouer:

TOUCHE(S)	ACTION
Touches F1-F8	Sélectionner le nombre de joueurs
Touche ENTREE	Lancer une bille
Touche Alt gauche	Actionner les flippers gauches
Touche Alt droite	Actionner les flippers droits
Touche Amiga gauche	Déplacer la table vers la gauche
Touche Amiga droite	Déplacer la table vers la droite
Barre d'espacement	Déplacer la table vers le haut
Touche Shift gauche	Activer le "Magnasaver" (aimant) sur la table "Pirate" ou du "Lanechanger" sur la table "Ace of Space"
Touche Shift droite	Activer le "Magnasaver" (aimant) sur la table "Ace of Space"
Touches Alt droite et gauche	Libérer rapidement une bille bloquée dans une trappe à billes

POUR AMORCER UNE TABLE

Après avoir sélectionné une table, celle-ci se met en mode "attraction", dans lequel elle se déplace de haut en bas sur l'écran en attendant que vous commenciez à jouer. Pour lancer une partie, sélectionnez simplement le nombre de joueurs (F1 pour une partie à 1 joueur, F8 pour une partie à 8 joueurs, etc.). Lorsqu'une bille a été chargée dans la chute, appuyez sur la touche ENTREE et commencez à jouer des flippers !

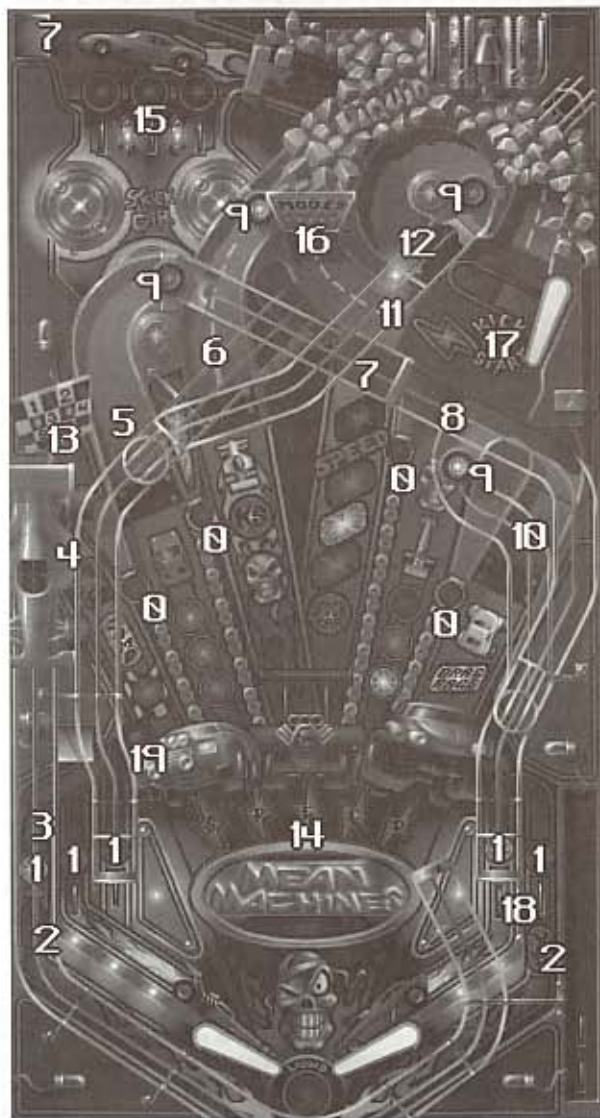
LES MEILLEURS SCORES

À la fin d'une partie, si vous avez eu la chance d'accumuler un score élevé, on vous demande d'introduire votre nom. Il vous suffit de le taper à la suite du prompt (un maximum de 3 caractères est autorisé) et d'appuyer sur la touche ENTREE. Votre score est alors enregistré

dans le tableau "Hiscore" et sauvegardé sur le disque à des fins de référence ultérieure.

LES TABLES ET COMMENT Y JOUER

Lors de la lecture des instructions suivantes, vous rencontrerez souvent des chiffres entre parenthèses, par exemple (15). Ces chiffres doivent être comparés aux schémas de tables fournis, car ils indiquent les zones et les parties des tables auxquelles il vous faudra accéder pour bénéficier de la grande diversité de bonus, de fonctions spéciales et de modes proposés par le jeu.

MEAN MACHINES**SKILL SHOTS**

Lorsqu'une bille a été chargée dans la chute, vous voyez apparaître un choix de deux bonus "skill shots" sur le panneau d'affichage, l'un étant un score de bonus et l'autre une récompense, comme par exemple, une bille supplémentaire. Sélectionnez le bonus de votre choix à l'aide de la touche de flipper droit. Après avoir tiré la bille, essayez de viser immédiatement la rampe "skull" (tête de mort) (8), qui est un "skill shot" afin de pouvoir obtenir le bonus sélectionné. Si vous avez sélectionné le bonus de score, vous gagnerez alors 20 000 000 points et avancerez vers le prochain "skill shot" de 10 000 000 points.

LES MULTI-BONUS

Les points de bonus sont attribués lorsque le joueur atteint le maximum de cibles et de bourellets sur la table et que votre score de bonus peut être accru en validant un multiplicateur de bonus. Pour y parvenir, tirez sur les trois lampes "Gear" (15) pour passer à un régime supérieur et obtenir le multiplicateur de bonus suivant dans la séquence. Les multiplicateurs de bonus vont de x2 à x5. Si vous parvenez à passer au cinquième régime, vous disposerez d'une bille supplémentaire. Il est possible de faire défiler les lampes "Gear" à l'aide des touches de flipper.

KICKBACK

Pour activer le kickback (3) dans la piste latérale gauche, vous devez épeler le mot "kick" en allumant les quatre lampes rouges (0).

LA TRAPPE "GOAL"

Durant une partie normale, il vous est possible de tirer sur la trappe à billes "Lap" pour gagner un tour de piste dans une course de formule 1; l'état de votre tour de piste est indiqué sur le tableau à damiers (13). à chaque fois que vous accomplissez une course de tours de piste (classée comme étant un "goal"), vous activerez une récompense dans la trappe à billes "Speed" (7), comme suit:

GOAL	RÉCOMPENSE
1	Fonction "Lanesaver"
2	Fonction "Sidelane Extra Ball"
3	Fonction "Extra Ball"

La bille supplémentaire peut être obtenue en tirant dans la trappe à bille "Speed" (7).

LA FONCTION "LANESAVER"

Le Lanesaver est une barrière métallique se trouvant dans la piste latérale droite (18) qui oblige la bille à quitter la piste latérale (dans laquelle elle serait perdue) pour lui faire atteindre la piste intérieure, dans laquelle il vous est possible de continuer à jouer avec cette bille.

LA FONCTION SIDELANE EXTRA BALL

Dans la piste latérale gauche comme dans la piste latérale droite, il y a une lampe marquée "XB" (2). Seule une des deux lampes peut être allumée au même moment. Utilisez les touches de flipper pour inverser l'allumage des lampes. Si une bille roule sur l'une des lampes alors qu'elle est allumée, vous obtenez une bille supplémentaire.

LA FONCTION EXTRA BALL

Vous obtenez une bille supplémentaire !

LE MILLION SKULL

Si vous tirez dans la rampe skull (tête de mort) (8), la lampe Million Skull se met à clignoter pendant 8 secondes. Si vous arrivez à tirer une nouvelle fois dans cette rampe alors que la lampe avec la tête de mort est en train de clignoter, vous obtenez le bonus Million Skull (5 000 000 points pour commencer) et vous avancez de 5 000 000 points supplémentaires.

LES MODES

Il y a cinq modes: "Chicken Race" (mode 1), "Monster Truck" (mode 2), "Liquid Rally Race" (mode 3), "Formula 1 Race" (mode 4) et "Offroad Race" (mode 5). Ces modes sont indiqués par les lampes bleues se trouvant sur le tableau de mode (16). Lorsqu'une lampe de mode est en train de clignoter, ceci indique que le mode a été sélectionné et qu'il est prêt à être activé. Si une lampe de mode est allumée de manière continue, ceci indique que ce mode a déjà été joué. Pour faire défiler les lampes de mode, tirez avec la bille sur les bourrelets "jet". Chaque coup au but aura pour effet de faire allumer la lampe de mode disponible suivante. Pour activer un mode, tirez dans la trappe à billes "Speed" (7), puis tirez à nouveau dans celle-ci pour activer le mode sélectionné. Il est possible de "verrouiller" un mode en appuyant sur la touche ENTREE; le verrouillage d'un mode a pour effet que les autres modes ne peuvent pas être sélectionnés. Cette fonction est active jusqu'à ce que vous mettiez en route le mode verrouillé ou que vous perdiez votre bille.

LE MODE CHICKEN RACE (LA COURSE DES SANS-PEURS)

Faites la démonstration de votre courage dans cette course endiablée ! Il vous faut accomplir trois courses "Chicken Race" et dans chacun des courses, vous vous verrez (dans le panneau d'affichage) en train de conduire directement vers votre adversaire. Votre objectif est de tirer dans la trappe à billes "Lap" (4) à temps pour vous déporter et éviter une collision frontale. Vous remarquerez un compte à rebours dans le coin supérieur gauche du panneau d'affichage; celui-ci vous indique combien il vous reste de temps avant que la collision ne se produise. Plus longtemps vous attendez (c'est à dire moins il reste de temps sur l'afficheur), plus le bonus que vous obtenez après les courses est important; toutefois, n'attendez pas trop longtemps, sinon vous ne gagnerez qu'une facture de réparation !

LE MODE "MONSTER CAR"(VOITURE GÉANTE)

Utilisez votre voiture géante pour écraser le plus grand nombre possible de voitures d'une taille inférieure ! Un compte à rebours est déclenché et les six lampes de voiture se mettent à clignoter. Il vous faut essayer de tirer dans les rampes et dans les trappes à billes que les lampes indiquent pour écraser une petite voiture avec votre voiture géante. Pour chaque lampe de voiture atteinte, vous obtenez la destruction d'une voiture, 5 000 000 points et vous faites avancer la destruction de la voiture suivante d'un montant de 5 000 000 points supplémentaires. Si vous arrivez à écraser toutes les six voitures dans la limite du temps imparti, vous remportez le bonus "Super Jackpot".

LE MODE RALLY RACE (COURSE DE RALLYE)

C'est la dernière étape du grand rallye "Liquid Rally". Si vous remportez la victoire dans cette course, vous remportez le championnat "Liquid" et le Grand Prix ! Un compte à rebours est déclenché et votre lecteur de carte indique la direction de votre tour suivant dans le panneau d'affichage. En même temps, une lampe de voiture clignote quelque part sur la table. Votre objectif est de tirer dans la rampe indiquée par la lampe clignotante afin d'effectuer correctement le virage suivante dans la course de rallye. Si vous y parvenez, vous obtenez 15 000 000 points et vous ajoutez quelques secondes supplémentaires au compte à rebours. Si vous tirez dans une rampe autre que celle indiquée par la lampe clignotante, vous prendrez un mauvais virage et vous aurez un accident. Si vous arrivez à prendre correctement tous les virages et à finir le rallye, vous obtenez un bonus "Super Jackpot".

LE MODE "FORMULA 1 RACE" (COURSE DE FORMULE 1)

Conservez votre calme et restez en piste pour atteindre la victoire ! Il s'agit d'un mode vidéo de panneau d'affichage dans lequel vous guidez votre voiture à toute allure le long d'une piste sinueuse à l'aide des touches de flipper. Vous obtiendrez 20 000 000 points à chaque fois que vous accomplissez un tour de piste et si vous arrivez à rester en piste pendant les six tours que dure la course, vous obtenez une bille supplémentaire pour vous récompenser de votre conduite magistrale ! Veillez toutefois à bien surveiller votre niveau d'énergie; si vous touchez trop de trottoirs, vous perdrez une grande quantité d'énergie et votre voiture s'arrêtera, ce qui signifie la fin de la course pour vous !

LE MODE "OFFROAD RACE" (TOUT TERRAIN)

Affrontez les meilleurs pilotes de rallye tout-terrain en plein désert du Sahara ! Il s'agit d'un mode "Multibilles" à 3 billes. Les lampes de voiture se mettent à clignoter partout sur la table et il vous faut les atteindre pour dépasser le buggy adverse et obtenir un bonus de 15 000 000 points. à chaque fois que vous atteignez une lampe de voiture, celle-ci est désactivée jusqu'à ce que vous en ayez atteint une autre. Le mode dure tant que vous arrivez à garder plus d'une bille sur la table.

LES MODES "SHORT" (COURTS)

Ces modes sont activés pendant le déroulement d'une partie normale. Vous verrez une lampe rouge, une lampe jaune et une lampe verte à l'entrée de la rampe "skull" (tête de mort) (8) et à l'entrée de la rampe gauche (5). à chaque fois que vous tirez dans l'une de ces rampes, vous avancez à travers les lampes rouge, jaune et verte de cette rampe et dans cet ordre. Lorsque vous avez atteint la lampe verte de l'une des deux rampes, il vous est possible d'activer l'un des deux modes courts de la manière suivante:

RAMPE

Rampe "skull" (tête de mort)

Rampe gauche

MODE COURT ACTIVÉ

Mode "Stock Car" et mode "Drag Race"

Mode "kick Start" et mode "Cliff Jumper"

Si vous tirez dans la rampe "skull" (tête de mort) (8) ou dans la rampe gauche (5) alors qu'elles affichent une lampe verte clignotante, vous désactivez les modes qui étaient précédemment activés, mais vous obtenez une lettre du mot "Speed" (veuillez vous reporter au mode "Speed" ci-dessous pour y trouver de plus amples informations)

LE MODE "CLIFF JUMPER" (SAUTEUR DE FALAISE)

Cette épreuve vous permettra de savoir si vous êtes un conducteur trompe-la-mort ! Pour activer le mode "Cliff Jumper", tirez dans la rampe gauche (5) lorsque la lampe "Jump" (saut) est en train de clignoter. Essayez de faire sauter votre Jetcar d'une falaise à une autre en appuyant sur la touche des flippers ou sur la touche ENTREE lorsque le compteur affiché dans le panneau d'affichage indique le nombre maximum de tours (il peut également être utile d'écouter le bruit du moteur). Votre voiture tente alors le saut et si elle réussit, vous obtenez un bonus de Jackpot de 30 000 000 points et une avance sur le Jackpot du saut suivant se montant à 15 000 000 points.

LE MODE "KICKSTART" (DÉPART SUR ROUE ARRIÈRE)

Faites démarrer votre moto sur la roue arrière et essayez de faire le plus long parcours possible en position cabrée ! Pour activer le mode "Kickstart", tirez dans la rampe centrale (6) lorsque la lampe "kick" est en train de clignoter. Ce mode fait usage d'un aimant se trouvant sous la table. Lorsque vous avez tiré dans la rampe centrale (6), l'aimant (7) s'active et attrape la bille. Un compte à rebours se déclenche sur le panneau d'affichage et lorsqu'il atteint zéro, la bille est libérée et il vous faut essayer de la projeter dans la piste du moteur (11) afin d'effectuer un parcours en position cabrée et obtenir un bonus de Jackpot de 25 000 000 points. Lorsque la bille sort de la piste du moteur (11), essayez de la renvoyer dans la piste afin d'obtenir 10 000 000 points - si votre habileté vous le permet, il vous est possible de répéter cette manoeuvre à plusieurs reprises pour remporter le bonus; sinon, vous pouvez choisir de tirer un seul coup dans la rampe interne (12) afin d'obtenir 25 000 000 points !

LE MODE STOCK CAR RACE (COURSE DE STOCK-CAR)

Détruisez autant de voitures de stock-car adverses que vous le pouvez afin de remporter le Grand Prix ! Pour activer le mode Stock Car, tirez dans le passage Speed(7) lorsque la lampe stock car est en train de clignoter. Votre objectif est de tirer dans les bourrelets jet car, à chaque fois que la bille rebondit sur jet, vous détruisez une nouvelle voiture et vous obtenez 5 000 000 points ! Dans un premier temps, vous disposez de 15 voitures de stock-car à détruire mais, si vous parvenez à réactiver le mode, vous disposerez de 15 voitures de plus, ce qui vous permettra d'obtenir des bonus plus importants.

LE MODE DRAG RACE (COURSE DE DRAGSTER)

Essayer de battre tous les records connus de Dragster pour remporter les Jackpots ! Pour activer le mode Dragster Race, tirez dans la rampe droite (10) lorsque la lampe Drag Race est en train de clignoter. Il s'agit d'un mode vidéo. Dans le panneau d'affichage, il est affiché un record de temps que vous devez battre pour obtenir un bonus, ainsi qu'un compte à rebours mesurant le temps restant. Lorsque celui-ci atteint zéro, la course commence et il vous faut appuyer sur les touches de flipper de manière répétée et aussi rapidement que possible pour faire accélérer la voiture sur la piste de dragster. Si vous parvenez à battre le record, vous obtiendrez un bonus de Jackpot de 30 000 000 de points, vous recevrez une avance de 15 000 000 points sur le Jackpot et vous établirez un nouveau record qui vous rendra la partie encore plus difficile la prochaine fois que vous la jouerez.

LE MODE "SPEED" (VITESSE)

Pour activer le mode Speed, il vous faut rassembler les cinq lettres Speed. Vous y parviendrez en jouant aux divers modes et en tirant dans la rampe gauche (5) ou dans la rampe skull (tête de mort) lorsqu'elles affichent une lampe verte clignotante. Après avoir rassemblé toutes les lettres, il vous est possible d'activer le mode en tirant simplement dans la trappe à billes Speed (7). Le mode Speed est un mode Multibilles à 4 billes. Chacune des lampes de voiture sur la table commence à clignoter et vous obtiendrez un bonus de Jackpot pour chaque rampe comportant une lampe clignotante dans laquelle vous arriverez à tirer. Il vous est possible de doubler la valeur du bonus de Jackpot en bloquant une bille dans la trappe à billes. Si vous arrivez à y bloquer deux billes simultanément, vous triplerez la valeur du Jackpot; enfin, si vous arrivez à y bloquer trois billes, vous quadruplerez cette valeur !

LE MODE PIT STOP (ARRÊT AU STAND)

Il vous est possible d'activer le mode Pit Stop même si un autre mode est actif. Si vous observez les rampes, vous remarquerez que certaines d'entre elles disposent de petites roues (9) les chevauchant. Si vous tirez dans de telles rampes, la roue s'allume et vous subissez la crevaison de l'une des roues de votre voiture. Si vous arrivez à crever vos quatre pneumatiques, vous activez le mode Pit Stop (arrêt au stand). Un compte à rebours est déclenché et votre objectif est de réparer vos pneumatiques crevés. Pour réparer un pneumatique, il vous suffit de tirer dans l'une des rampes affichant une lampe de roue illuminée. S'il vous est possible de réparer les quatre pneumatiques, vous obtiendrez un bonus de Jackpot.

LE MODE OVERHEAT (SURCHAUFFE)

Il est possible d'activer le mode Overheat même si un autre mode est actif. Si vous observez les pistes internes et les pistes latérales, vous remarquerez quelques lampes jaunes (1). Ces lampes s'allument lorsque les billes roulent dessus et, lorsque vous avez allumé au moins une ou deux lampes, il vous est possible de les activer tour à tour en appuyant sur les touches de flipper. Lorsque vous avez allumé les cinq lampes, le mode Overheat est activé. Dans le panneau d'affichage, vous verrez un énorme bonus de 75 000 000 points commencer à diminuer; il vous faut essayer d'atteindre la cible bleue (19) aussi rapidement que possible pour obtenir le bonus affiché sur le tableau.

PIRATES



LES SKILL SHOTS

Après avoir lancé la bille, essayez de tirer immédiatement (un skill shot) dans la rampe gauche (3) pour obtenir 10 000 000 points.

LES MULTI-BONUS

Les points de bonus sont attribués lorsque la plupart des cibles et des bourrelets de la table ont été atteints. Votre score de bonus peut être augmenté en activant un multiplicateur de bonus; pour ce faire, tirez dans la rampe Skull (1) pour allumer les lampes Skull (pour obtenir certains des bonus les plus importants, vous devez allumer ces lampes plusieurs fois). Il vous faut ensuite tirer la bille dans la trappe à billes droite (7) pour obtenir le multi-bonus suivant dans la séquence. Les multiplicateurs de bonus vont de x2 à x12.

LE KICKBACK

Pour activer le kickback (12) dans la piste latérale droite, allumez les trois lampes Mermaid (9). (Mermaid = Sirène)

LES RAMP COMBOS

à chaque fois que vous tirez dans les rampes rapidement les unes après les autres, vous obtenez un bonus Combo. Le bonus commence à 1 000 000 points mais, à chaque fois que vous tirez sur un combo, vous y ajoutez 1 000 000 points. Lorsque vous avez obtenu 25 combos, vous obtenez une bille supplémentaire dans la trappe à billes droite (7).

LES PIRANHA POPS

Tirez sur les cibles Piranha (18) de manière répétée pour obtenir 10 Piranha pops. à chaque fois que vous obtenez 10 Piranha pops, la valeur du bourrelet Jet augmente de 2 000 000 points par coup au but, jusqu'à un maximum de 10 coups au but.

LA MERMAID BALL-TRAP (TRAPPE DE LA SIRÈNE)

Si vous parvenez à tirer dans la trappe à billes Mermaid (8) à un moment quelconque, vous remportez le bonus Mermaid, celui-ci commence à 1 000 000 points, mais il peut être augmenté à l'aide d'un Prix spécial de la fonction MagnaTable.

LE MAGNASAVER (AIMANT)

Le Magnasaver (aimant) (10) est activé en tirant sur deux petites cibles grises (14) puis sur la trappe à billes droite (7). Pour l'utiliser, il suffit d'appuyer sur la touche gauche spéciale (shift).

LA CAVE BALL-TRAP (TRAPPE DE LA CAVE)

Si vous tirez dans la trappe à billes Cave (2), votre bille y sera bloquée et vous activerez ainsi une fonction ou un mode. Divers modes ou fonctions peuvent être activés en fonction du nombre de billes que vous bloquez dans la trappe, conformément au tableau suivant:

NOMBRE DE BILLES	MODE
1	Fonction Magnatable
2	Mode Crocodile Multi Ball
3	Mode Storm Multi Ball
4	ModenBattle Multi Ball
5	Mode Mutiny Multi Ball

Si vous avez activé un mode Multibilles et que vous arrivez à bloquer une bille dans la trappe à billes Cave pendant ce mode, la valeur du Jackpot de ce mode Multibilles sera augmentée. N.B. Si vous activez la fonction "MagnaTable", il vous faut également tirer dans la piste du flipper gauche, où une lampe jaune s'allumera avant que la fonction "MagnaTable" ne s'active.

LA MAGNATABLE

La MagnaTable (15) est un terrain de jeu magnétique sur lequel la bille peut être repoussée par deux aimants se trouvant sous les lampes rouges. Dès l'activation de la fonction MagnaTable, il faut vous dépêcher d'y accéder en tirant dans la trappe à billes supérieure (5). Les aimants sont contrôlés par les touches de flipper. Votre objectif est d'arriver à bloquer la bille entre les aimants et d'obtenir un prix choisi au hasard.

LES MODES ADVENTURES

Les Adventures sont des modes de jeu et ils sont indiqués par les lampes de mode (17). Lorsqu'une lampe de mode se met à clignoter, ceci indique que ce mode a été sélectionné et qu'il est prêt à être activé. Si une lampe de mode est constamment allumée, ceci indique que ce mode a déjà été joué. Pour passer d'une lampe de mode à une autre, tirez la bille sur les bourrelets Jet. Chaque coup au but fera s'allumer la lampe du mode disponible suivant. Pour activer un mode, tirez dans la rampe droite (6) et pour le lancer, tirez dans la rampe gauche (4).

LE MODE WALK THE PLANK (MARCHER SUR LA PLANCHE)

Essayez de vous libérer des cordes avant que les pirates ne vous jettent dans la mer ! Toutes les rampes de la table affichent une lampe allumée. Tirez dans les rampes pour éteindre les lampes et rompez les cordes qui vous entravent; à chaque fois que vous tirez dans une rampe, l'une des cordes se rompt. Si vous arrivez à rompre toutes les cordes, tirez dans la trappe à billes supérieure (5) pour obtenir le bonus du Super Jackpot.

LE MODE SWORDFIGHT (BATAILLE À L'ÉPÉE)

Écrivez-vous avec cette épée ! Tirez dans toutes les rampes ou trappes à billes allumées pour obtenir le bonus du Jackpot. à chaque fois que vous tirez dans une trappe à billes, un bourrelet ou une cible "drop", vous augmentez la valeur du Jackpot.

Le mode "Treasure Dive" (plongée au trésor)

Plongez au plus profond de la mer pour y récupérer le trésor englouti !

Tirez dans toute rampe ou trappe à billes allumée pour vous enfoncer encore plus profond dans la mer. Votre vitesse de descente peut être augmentée en tirant dans toute trappe à billes, tout bourrelet ou toute cible "drop" (tombante). Si vous parvenez au fond de la mer, vous y trouverez le trésor et vous gagnerez le bonus du Super Jackpot.

LE MODE MONKEY BUSINESS (AFFAIRES DE SINGES)

Un singe très contrariant vous a volé la carte au trésor et vous voulez la lui reprendre ! à chaque fois que vous tirez dans une lampe clignotante, vous récupérez un morceau de la carte. Si vous parvenez à récupérer l'ensemble de la carte, vous obtenez un bonus de Super Jackpot.

LE MODE SHARK ATTACK (ATTAQUE DE REQUINS)

Un requin agressif essaie de vous dévorer pour son petit déjeuner; vous devez donc nager le plus rapidement possible pour échapper à ses dents meurtrières ! Tirez dans toute rampe, trappe à billes ou cible pour nager plus vite et augmenter le temps vous séparant du requin. Si vous arrivez à mettre 34 secondes entre vous et lui, vous parviendrez à vous échapper et votre récompense sera le bonus du Super Jackpot.

LE MODE KNIFE THROWING (LANCER DE COUTEAU)

Il s'agit d'un mode vidéo dans lequel le jeu est joué sur le panneau d'affichage. Dans ce mode, il vous faut jeter des couteaux contre vos ennemis qui sont venus sur leur vaisseau se ranger bord à bord, tout en essayant d'éviter le tir de leurs canons. Utilisez les touches de flipper pour vous déplacer vers la droite ou vers la gauche et la touche ENTREE pour jeter un couteau (si vous préférez jouer une partie plus facile consistant en une esquivé vers la gauche ou vers la droite, les couteaux peuvent être lancés automatiquement vers vos ennemis). Si vous parvenez à tuer tous vos ennemis, vous recevrez une bille supplémentaire.

LES MODES MULTI BALL (BILLES MULTIPLES)

Si vous avez activé un mode Multi Ball (Multibilles) en tirant dans la trappe à billes Cave (2), il vous est possible de l'amorcer en tirant une bille dans la trappe à billes supérieure (5). Vous verrez alors apparaître un vaisseau ennemi dans le panneau d'affichage avec la mire d'un viseur en train de le balayer; votre objectif est d'atteindre le vaisseau à l'aide des touches de flipper lorsque la mire est directement sur le vaisseau. Si vous réussissez, la bille sera tirée par le canon (13), ce qui déclenchera le mode Multibilles. Si vous ratez le vaisseau, vous perdrez l'un des verrous activés se trouvant à l'entrée de la trappe à billes Cave (2). La boussole (16) indique celui ou ceux des modes Multibilles que vous avez déjà joué.

MULTIBILLES / CROCODILE

Les crocodiles affamés vous pourchassent et vous devez leur lancer des bombes pour échapper à leurs crocs voraces ! Il s'agit d'un mode "Multibilles" à 2 billes. Pour faire exploser un crocodile et gagner un bonus de Jackpot, tirez sur toute lampe clignotante de Jackpot. Il vous est possible d'augmenter la valeur du bonus de Jackpot en tirant dans la trappe à billes Cave (2).

LE MODE STORM MULTI BALL (MULTIBILLES / TEMPÊTE)

Essayez de sauver votre vaisseau pris dans une tempête déchaînée ! Il s'agit d'un mode Multibilles à 3 billes. Pour gagner un bonus de Jackpot, tirez sur toute lampe clignotante de

Jackpot. Il vous est possible d'augmenter la valeur du bonus de Jackpot en tirant dans la trappe à billes Cave (2).

LE MODE BATTLE MULTI BALL (MULTIBILLES / BATAILLE)

Coulez les vaisseaux ennemis qui viennent de pénétrer dans votre territoire ! Il s'agit d'un mode Multibilles à 3 billes. Pour couler un vaisseau et gagner un bonus de Jackpot, tirez sur toute lampe clignotante de Jackpot. Il vous est possible d'augmenter la valeur du bonus de Jackpot en tirant dans la trappe à billes Cave (2).

BILLES MULTIPLES / MUTINERIE

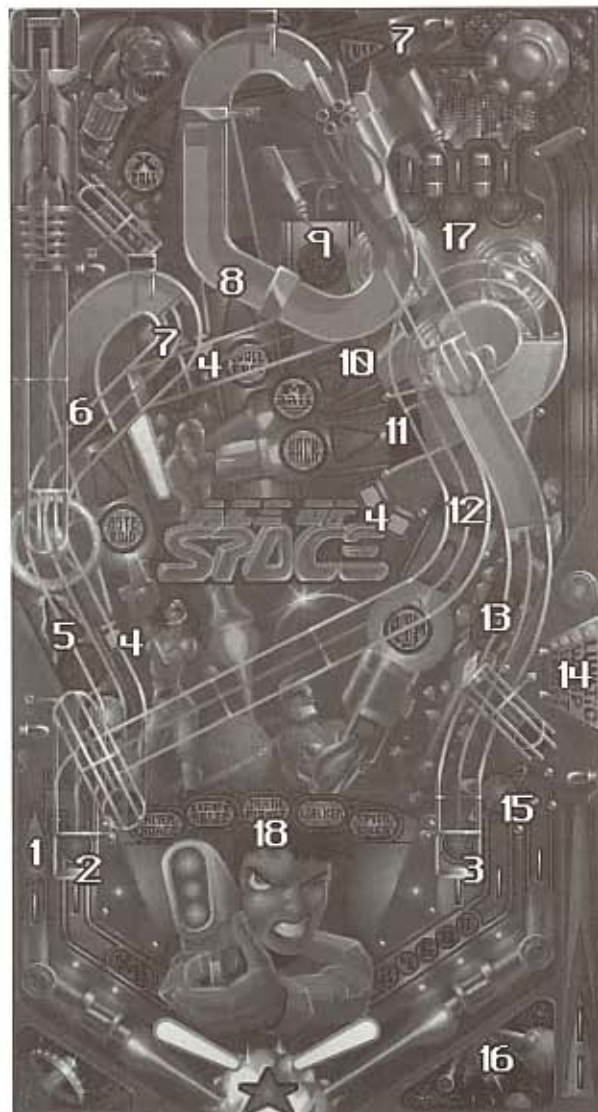
Certains membres de votre équipage ont commencé une mutinerie et il vous faut reprendre le contrôle de votre vaisseau en les affrontant à mains nues ! Il s'agit d'un mode Multibilles à 4 billes. Pour vaincre un membre de l'équipage et gagner un bonus de Jackpot, tirez sur toute lampe clignotante de Jackpot. Il vous est possible d'augmenter la valeur du bonus de Jackpot en tirant dans la trappe à billes Cave (2).

LE MODE FINAL

LE MODE TREASURE ISLAND (ÎLE AU TRÉSOR)

Vous et vos équipiers avez enfin réussi à découvrir la légendaire île au Trésor. Maintenant, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de trouver le trésor ! Alors, au travail et commencez à creuser... Il s'agit d'un mode Multibilles à 4 billes. Pour creuser un trou, découvrir un trésor et gagner un bonus de Jackpot, tirez sur toute lampe clignotante de Jackpot. Il vous est possible d'augmenter la valeur du bonus de Jackpot en tirant dans la trappe à billes Cave (2). Après avoir gagné un certain nombre de Jackpots, le bonus de Super Jackpot est activé dans la trappe à billes supérieure (5).

ACE OF SPACE



LES SKILL SHOTS

Après avoir lancé la bille dans la table, il vous faut essayer de tirer immédiatement (un skill shot) dans la rampe droite (11) pour obtenir 10 000 000 points et augmenter la valeur du bonus skill shot de 5 000 000 points..

LES MULTI-BONUS

Les points de bonus sont attribués lorsque la plupart des cibles et des bourrelets de la table ont été atteints. Votre score de bonus peut être augmenté en activant un multiplicateur de bonus; pour ce faire, tirez dans les trois lampes "Weapons" (armes) (17) pour obtenir une meilleure arme et le multi-bonus suivant dans la séquence. Les multiplicateurs de bonus vont de x2 à x10. Il est possible de passer d'une lampe "Weapon" à une autre en utilisant les touches de flipper.

LE KICKBACK

Pour activer le kickback (1) dans la piste latérale gauche, allumez les quatre lampes grises (4).

LES RAMP COMBOS

à chaque fois que vous tirez dans les rampes rapidement les unes après les autres, vous obtenez un bonus Combo. Le bonus commence à 1 000 000 points mais, à chaque fois que vous tirez sur un combo, vous y ajoutez 1 000 000 points. Lorsque vous avez obtenu 20 combos, vous obtenez une bille supplémentaire dans la trappe à billes supérieure (7). à chaque fois que vous obtenez une bille supplémentaire, le nombre de combos qu'il vous faut tirer pour obtenir la bille supplémentaire suivante double. Veuillez noter que les combos de rampe ne sont pas activés durant les modes !

LE MAGNASAVER (AIMANT)

Le Magnasaver (aimant) (15) est activé en tirant sur les trois lampes Weapon (17). Pour l'utiliser, il suffit d'appuyer sur la touche droite spéciale (shift).

LE SPEED SHIP (ACCÉLÉRATEUR DE VAISSEAU)

Plus votre vaisseau peut se déplacer rapidement, plus le bonus de vitesse que vous pourrez obtenir sera important. Pour augmenter la vitesse de votre vaisseau, tirez dans la piste interne droite (3), puis tirez dans la boucle (8) dans les six secondes qui suivent. Si vous augmentez votre vitesse, mais n'arrivez pas à l'augmenter à nouveau dans les 15 secondes suivantes, vous perdez votre vitesse actuelle et vous revenez au niveau précédent. À chaque fois que vous augmentez votre vitesse, vous gagnez un bonus de vitesse, qui sera indiqué sur le tableau de vitesse (14). Les bonus disponibles sont les suivants:

NIVEAU DE VITESSE	BONUS DE VITESSE
Vitesse Cruise (croisière)	4 000 000
Vitesse Light (soutenue)	6 000 000
Vitesse Warp (effrénée)	8 000 000
Vitesse Lunatic (folle)	10 000 000

Si vous réussissez à atteindre la vitesse Lunatic, un coup au but sur la boucle (8) vous fera

gagner 20 000 000 points et votre vitesse sera réinitialisée pour permettre une nouvelle tentative de vitesse.

LE LANECHANGER

Il vous est possible d'utiliser la touche spéciale gauche (shift) pour changer la direction de la bille lorsqu'elle se déplace à travers le vaisseau spatial dans la boucle (8). La direction actuelle est indiquée par les lumières du vaisseau (16).

LE MODE MULTIBILLES

Pour activer le mode Multibilles à 3 billes, tirez et bloquez trois billes dans la trappe à billes supérieure (7). Après avoir fait cela, tirez rapidement une bille dans la trappe à billes Airlock (sas) (10) tandis que la lampe m-ball est en train de clignoter pour commencer le mode. À chaque fois que vous commencez le mode Multibilles le nombre de billes qu'il vous faut bloquer dans la trappe à billes supérieure (7) pour activer à nouveau le mode augmente d'une bille. Pendant ce mode, tirez sur toute rampe affichant une lampe clignotante pour activer le bonus de Jackpot. Celui-ci double si vous tirez dans deux rampes et il triple si vous tirez dans trois rampes. Après avoir validé le Jackpot, remportez-le en tirant dans la trappe à billes supérieure (7).

LES MODES MISSION

Il existe quatre missions à accomplir: Asteroid field (champ d'astéroïdes), Space Race (course spatiale), Hack the net (pénétrer sur le réseau) et Blam!. Pour activer un mode de mission, tirez dans la trappe à billes de la station spatiale (5); ceci fera s'allumer au hasard une lampe orange de mission à l'entrée de l'une des rampes (6), (8), (11) ou (12). Il vous est possible d'activer autant de missions simultanées que vous souhaitez parmi les quatre proposées. Pour activer un mode de mission, il vous suffit de tirer dans la rampe comportant la mission à laquelle vous souhaitez jouer; toutefois, il vous faut garder présent à l'esprit qu'une fois que vous avez commencé une mission, toutes les autres modes de mission que vous pourriez avoir activés seront désactivés. Après avoir joué dans les quatre missions, vous activerez un bonus de Super Jackpot en tirant dans la trappe à billes Space Station (station spatiale) (5).

CHAMP D'ASTÉROÏDES

Votre mission est de détruire la ceinture d'astéroïdes se trouvant devant votre vaisseau. Pour détruire un astéroïde et gagner 5 000 000 points, tirez soit dans la trappe à billes Space Station (5), la trappe à billes supérieure (7), la trappe à billes Mode (10). À chaque fois que vous détruisez un astéroïde, vous augmentez la valeur du bonus de l'astéroïde suivant de 500 000 points.

LE MODE DE MISSION SPACE RACE (COURSE SPATIALE)

Votre mission est simple: vous devez gagner la course spatiale! Tirez dans n'importe quelle rampe ou trappe à billes allumée pour définir votre position dans la course. Si vous arrivez à tirer dans la trappe à billes supérieure (7), vous passerez directement en première position. Après vous être placé dans la position de votre choix, tirez dans la boucle (8) pour entrer dans le but; selon la position que vous avez atteint, vous recevrez un bonus (5 000 000

points par position, à partir de la cinquième position). Les positions en dessous de la cinquième ne vous rapportent rien!

PÉNÉTRER LE RÉSEAU

Votre mission est de pénétrer dans le réseau Cybernet, qui est extrêmement bien protégé. Il vous faut essayer divers mots de passe pour découvrir le code du Cybernet. Pour essayer un mot de passe, tirez dans n'importe laquelle des rampes en train de clignoter. Si vous réussissez à découvrir le code, vous gagnerez un énorme bonus de 75 000 000 points!

LE MODE DE MISSION BLAM!

Votre mission est de détruire diverses cibles extraterrestres à l'aide de votre canon à plasma. Pour atteindre une cible et obtenir 10 000 000 points, tirez sur toute rampe en train de clignoter. Si vous réussissez à détruire toutes les cibles, vous serez confronté à un défi ultime: tirer dans la trappe à billes supérieure (7) pour atteindre la dernière cible et gagner 30 000 000 points!

LES MODES

Les cinq modes sont indiqués par les lampes de mode (18). Lorsqu'une lampe de mode est en train de clignoter, ceci indique que le mode a été sélectionné et qu'il est prêt à être activé. Si une lampe de mode est constamment allumée, ceci indique que ce mode a déjà été joué. Pour passer d'une lampe de mode à une autre, tirez avec la bille sur les bourrelets jet, à chaque fois qu'un coup atteint le but, la lampe de mode disponible suivante s'allume. Pour activer un mode, tirez dans la rampe Blam! (12) et pour le déclencher, tirez dans la trappe à billes Mode (9).

LE MODE ALIEN ATTACK (ATTAQUE EXTRATERRESTRE)

Il s'agit d'un mode Multibilles à 3 billes. Votre objectif est de tuer autant d'extraterrestres que possible avec votre lance-flammes avant de perdre vos billes multiples. Pour tuer un extraterrestre et remporter 10 000 000 points, tirez dans n'importe quelle rampe allumée. Si vous réussissez à tuer tous les extraterrestres, c'est à dire à tirer dans toutes les rampes, vous activerez un bonus de Super Jackpot d'un montant de 30 000 000 points dans la trappe à billes supérieure (7).

LE MODE LIGHT SABRE (SABRE DE LUMIÈRE)

Dans ce mode, vous devez affronter votre pire ennemi et essayer de le vaincre à l'aide de votre fidèle sabre de lumière. Lorsque le mode commence, vous pouvez voir le niveau de puissance dont dispose votre ennemi affiché dans le coin supérieur droit du panneau d'affichage. Pour le vaincre, il vous faut tirer dans n'importe laquelle des rampes, des bourrelets Jet ou des cibles jusqu'à ce que son niveau de puissance tombe à une unité. Lorsque vous avez obtenu ce résultat, tirez dans la trappe à billes supérieure (7) pour l'achever et remporter le bonus du Super Jackpot.

LE MODE DEATH PLANE (PLANÈTE MORTE)

Le mode Death Planet est un mode vidéo dans lequel toutes les actions ont lieu sur le panneau d'affichage. Dans ce mode, il vous faut faire naviguer votre vaisseau à travers six

niveaux de tunnels à l'intérieur de la Planète Morte pour essayer d'atteindre son centre, où se trouve votre objectif qui est de détruire le PowerCore et de faire exploser la planète entière. Faites tourner votre vaisseau vers la gauche ou vers la droite à l'aide des touches de flipper. Pour chaque niveau de tunnel que vous traversez, vous obtenez un bonus de plusieurs millions de points et, si vous arrivez à atteindre le centre de la planète et à la faire exploser, vous remportez une bille supplémentaire.

LE MODE WALKER (MARCHEUR)

Il s'agit d'un mode Multibilles à 2 billes. Votre objectif est de détruire autant de Walkers que possible. Au début du mode, une mire apparaît dans le panneau d'affichage et se déplace de droite à gauche et inversement. Utilisez la touche ENTREE, ainsi que votre habileté et votre jugement pour abattre le Walker. La seconde bille est alors engagée dans le jeu et vous devez essayer de la tirer dans la trappe à billes Mode (9) pour l'y bloquer et faire réapparaître la mire de visée du canon dans le tableau afin d'avoir une chance de détruire un autre Walker. Le jeu continue de cette manière jusqu'à la fin du mode. Vous remporterez 15 000 000 points pour chaque Walker que vous réussissez à détruire.

LE MODE SPEED BIKES (MOTOS DE COURSE)

Dans ce mode, vous êtes aux commandes d'une moto de course hyper rapide et essayez d'attraper et de détruire un autre de vos pires ennemis qui se trouve sur une moto volante rapide. Vous verrez votre ennemi se déporter à droite et à gauche dans le panneau d'affichage. Votre but est de tirer à vue sur lui en tirant dans la rampe gauche (6) lorsqu'il se trouve sur le côté gauche du panneau d'affichage et de tirer dans la rampe Blam! lorsqu'il se trouve sur le côté droit de ce tableau. Vous remporterez 30 000 000 points pour chaque coup au but.

LE MODE FINAL

LE GRAND BLAM (BOUM) ! DÉTRUISEZ TOUT L'UNIVERS!

Lorsque vous aurez joué avec tous les modes, ce mode final sera activé dans la trappe à billes Mode (9). Il s'agit d'un mode Multibilles à 4 billes. Il suffit de tirer dans n'importe laquelle des rampes pour faire exploser une planète et remporter un bonus de Jackpot !

NIGHT OF DEMONS**LES MULTI-BONUS**

Les points de bonus sont attribués lorsque la plupart des cibles et des bourrelets de la table ont été atteints. Votre score de bonus peut être augmenté en activant un multiplicateur de bonus; pour ce faire, tirez dans les trois lampes 6 (11). Les multiplicateurs de bonus vont de x2 à x8. Il est possible de passer d'une lampe 6 à une autre en utilisant les touches de flipper.

LE KICKBACK

Pour activer le kickback (1) dans la piste latérale gauche, allumez les trois lampes Skull (10).

LE CLOCK TOWER (TOUR D'HORLOGE)

Touchez les 5 cibles (13) se trouvant sur la droite pour allumer les cinq lampes et activer un Prix choisi au hasard dans la trappe à billes Clock Tower (3).

MULTIBILLES / TOUR D'HORLOGE

Tirez à trois reprises dans la trappe à billes Clock Tower (3) pour allumer les trois lampes vertes et commencer le mode Clock Tower Multi Ball.

Il s'agit d'un mode Multibilles à 3 billes. Votre objectif est de tirer dans les trois rampes illuminées pour activer le Jackpot, puis le remporter en bloquant les billes dans la trappe à billes Clock Tower (3), supérieure (7) ou Wolf (8). Le Jackpot sera multiplié par le nombre de billes que vous arriverez à bloquer. Après avoir remporté un bonus de Jackpot, il vous est possible de recommencer le mode en tirant à nouveau dans les rampes clignotantes, mais il vous faudra tirer sur un plus grand nombre de rampes que précédemment pour activer le Jackpot (le panneau d'affichage indiquera dans combien de rampes vous devez tirer).

LES MODES

Il existe deux types différents de Modes disponibles dans cette table, les modes Wolf (loup) et Spirit (esprit). Les modes Wolf sont indiqués sur les lampes se trouvant au fond de la table (2) et les modes Spirit sont indiqués par les lampes Spirit se trouvant à mi-hauteur de la table (15). Lorsqu'une lampe de mode est en train de clignoter, ceci signifie que ce mode a été sélectionné et qu'il est prêt à être activé. Si une lampe de mode est allumée constamment, ceci signifie que ce mode a déjà été joué. Pour faire défiler les deux ensembles de lampes de mode, tirez soit dans la rampe gauche (4), soit dans la rampe gauche centrale (5) ou soit dans la rampe droite centrale (6).

LES MODES SPIRIT (ESPRIT)

Il existe quatre modes Spirit dans la table: Zombie Zone (zone des zombies), Witchcraft (sorcellerie), Twice-Pain (douleur double) et Exterminate vampires (exterminer les vampires). Pour activer un mode Spirit, tirez dans la trappe à billes supérieure (7). Lorsque la lampe Spirit suivante dans la séquence est allumée (15), tirez la bille directement dans la rampe droite (9) pour lancer le mode allumé.

LE MODE ZOMBIE ZONE (ZONE DE ZOMBIES)

Défendez-vous avec votre hache contre les zombies maléfiques ! Pour tuer un zombie, tirez dans n'importe quelle rampe affichant une lampe jaune clignotante. Vous remporterez 5 000 000 points pour chaque zombie que vous tuez. Pour augmenter la valeur d'un zombie de 1 000 000 point, tirez la bille dans la trappe à billes Tower (3), supérieure (7) ou Wolf (8). Il vous est également possible d'augmenter la valeur d'un zombie en tirant sur les cibles en forme de lune (12), sur les cibles se trouvant sur la droite (13) ou sur les bourrelets jet et kicker.

LE MODE WITCHCRAFT (SORCELLERIE)

Livrez bataille à la succube et à sa magie noire ! Durant ce mode, un aimant est activé au milieu de la table (14); celui-ci aura des effets imprévisibles sur votre bille alors que vous essayez de remporter les bonus des rampes (2 000 000 points) et des trappes à billes (5 000 000 points). Si votre bille tombe dans une piste latérale, le mode s'interrompt mais le "Ball Saver" permettra de récupérer la bille en l'empêchant de tomber de la table et en la remettant en jeu.

LE MODE TWICE-PAIN (DOULEUR DOUBLE)

Portez de grands coups de taille avec votre sabre pour vaincre le méchant monstre à deux têtes ! Twice-Pain est un mode Multibilles à 2 billes. Vous disposez d'un temps limité pour essayer de décapiter les monstres en tirant la bille dans les trappes à billes Tower (3) ou Wolf (8). Si vous réussissez, vous remporterez 15 000 000 points pour chaque tête que vous tranchez. En outre, durant ce mode, si vous tirez la bille dans la trappe à billes supérieure (7), vous remporterez un bonus double, et le tir dans toute rampe ou trappe vous rapportera 1 000 000 points.

LE MODE - EXTERMINER LES VAMPIRES

Utilisez les pieux pour tuer les vampires avant qu'ils ne se réveillent à l'aube ! Tirez dans n'importe quelle rampe affichant une lumière jaune clignotante pour tuer un vampire. Vous remporterez 1 000 000 points pour chaque vampire que vous tuez, et le quatrième et dernier vampire a une valeur de 30 000 000 points !

LES MODES WOLF (LOUP)

Il existe trois modes Wolf disponibles dans la table: Escape from the Mega Mutant Meatball (échapper à la boule de viande mutante géante), Grave Digger (fossoyeur) et Bat Butcher (éventreur de chauve-souris). Pour activer ces trois modes, il vous faut tirer dans:

- la rampe droite centrale (6) pour Escape from the Mega Mutant Meatball
- la rampe gauche centrale (5) pour Grave Digger"
- la rampe gauche (4) pour Bat Butcher.

Lorsqu'un mode est activé, tirez dans la trappe à billes Wolf (8) pour le faire commencer. Le mode échapper à la boule de viande mutante géante) Essayez d'échapper à une boule de viande mutante géante suédoise avant qu'elle ne vous attrape et ne vous dévore pour son petit déjeuner ! Tirez sur toutes les cibles, rampes et trappes pour courir plus vite et échapper aux griffes de la boule de viande. Plus vite vous courez, et plus grande sera la

quantité de temps vous séparant de la boule de viande; si vous courez suffisamment vite pour mettre 33 secondes entre vous et la boule de viande, vous pourrez lui échapper et remporter 50 000 000 points !

LE MODE GRAVE DIGGER (FOSSOYEUR)

Éventrez les cercueils pour y découvrir les trésors des morts ...Tirez la bille directement dans n'importe quelle rampe affichant une lumière jaune clignotante pour ouvrir un cercueil et, avec un peu de chance, y découvrir un trésor. à chaque fois que vous ouvrez un cercueil qui ne contient pas de trésor, la valeur (points du bonus) du trésor diminue.

LE MODE - ÉVENTREUR DE CHAUVESOURIS

Abattez la chauve-souris volant dans le ciel avec votre fusil ! La chauve-souris volettera sur le panneau d'affichage et en même temps, les lampes jaunes se trouvant aux entrées des rampes indiqueront la position actuelle de la chauve-souris. Si vous avez la chance de tirer dans une rampe au moment où sa lampe est allumée, vous abattrez la chauve-souris et vous remporterez 25 000 000 points.

LES MODES VIDEO

Il existe deux modes vidéo pouvant être joués dans cette table: Werewolf(loup-garou) et No brain, no Pain (le crâne ne paie pas). Pour activer un mode vidéo, il vous faut tirer au but sur les quatre cibles en forme de lune (12).

LE MODE VIDÉO WEREWOLF (LOUP-GAROU)

Pour activer ce mode, il vous faut tirer la bille dans la trappe à billes Wolf (8). Ensuite, appuyez sur les touches de flipper à maintes reprises et aussi rapidement que possible pour tirer sur le loup-garou et l'empêcher de vous attaquer. Vous remporterez 5 000 000 points pour le premier loup-garou tué et chaque loup-garou tué après cela fera augmenter le prix de 5 000 000 points.

LE MODE NO BRAIN, NO PAIN (LE CRÂNE NE PAIE PAS)

Pour activer ce mode, tirez la bille dans la trappe à billes supérieure (7). Lorsque le mode commence, il vous faut essayer de remarquer à quel endroit le cerveau se déplace alors que les crânes sont soumis à une rotation. Lorsque les crânes arrêtent de se déplacer, il vous faut décider quel est le crâne qui contient le cerveau (utilisez les touches de flipper pour sélectionner un crâne, puis appuyez sur la touche ENTREE). Si vous choisissez correctement, vous remporterez 50 000 000 points !

LE MODE FINAL

Après avoir terminé les modes Wolf et Spirit, un mode Multibilles à 4 billes commence; il s'agit du Demon's Night (la nuit du démon). Durant ce mode, il vous faut essayer de tirer directement la bille dans l'une des rampes ou trappes aussi souvent que possible, car vous remporterez le Jackpot à chaque fois que vous mettez un coup au but ! Le montant du Jackpot dépend du nombre de billes que vous avez en jeu: plus vous disposez de billes et plus le montant du Jackpot est élevé:

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

NOMBRE DE BILLES	MONTANT DU JACKPOT
2 billes	7 000 000 points
3 billes	8 500 000 points
4 billes	10 000 000 points

à chaque fois que vous avez remporté cinq Jackpots, une bille est remise en jeu, jusqu'à ce qu'un maximum de 4 billes simultanées soit atteint. Si vous réussissez à faire qu'il y ait à nouveau 4 billes dans le jeu, vous remporterez 35 000 000 points !

SLAMTILT

TITOLI

- Programmazione - Daniel Strandgren
 - Grafica - Klaus Lynged
 - Sonoro - Christian Bjorklund
 - Concetto e disegno - Daniel Strandgren e Klaus Lynged
 - Coordinatore - Klaus Lynged
 - Movimenti pallina - Daniel Strandgren
 - Produzione - Barry Simpson e Iain Howe
 - Testo e impaginazione manuale - Barry Simpson, Klaus Lynged e Daniel Standgren
- Slamtilt (c) Liquid Design HB 1994-1996
Pubblicato su licenza della 21st Century Entertainment Ltd 1996

REPARTO ASSISTENZA CLIENTI

Se dovessero verificarsi dei problemi con Slamtilt e necessiti di aiuto, il reparto assistenza clienti è aperto dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 13.00 (ora inglese) e può essere contattato al numero +44 (0) 1235 851533. NB: Parliamo solo inglese. Altrimenti puoi scrivere al seguente indirizzo:
Customer Service Dept, 21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon. OX11 9QB Gran Bretagna

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

All'interno della confezione troverai: (a) I dischetti del gioco (5) (b) Un manuale di istruzioni (che stai leggendo in questo momento) (c) Un tagliando di garanzia. Qualora uno di questi oggetti mancasse, contattaci all'indirizzo indicato nella sezione "reparto assistenza clienti" e saremo lieti di rimpiazzare l'oggetto mancante. Nota che per poter ricevere qualsiasi oggetto mancante, dovrai inviarci la prova d'acquisto.

AVVIO

Puoi giocare a Slamtilt direttamente dal dischetto fornito o installare il gioco sul disco rigido. Per far girare il gioco dal dischetto, inserisci il dischetto 1 nell'unità, spegni e riaccendi il computer e segui le istruzioni a video. NB: Slamtilt gestisce diverse unità dischetto se queste sono collegate. In questo modo sarà più facile giocare senza dovere interscambiare i dischetti continuamente.

Per installare il gioco sul disco rigido:

1. Spegni e accendi il computer.
2. Inserisci il dischetto 5 nell'unità.
3. Utilizza Workbench per vedere il contenuto del dischetto 5.
4. Clicca due volte sull'icona Install
5. Segui le istruzioni a video.

Una volta installato il gioco, utilizza Workbench per accedere alla directory su cui è installato il gioco e clicca due volte sull'icona Slamtilt per iniziare il gioco. Su alcuni computer potrebbe non esserci sufficiente memoria libera per far girare il gioco da Workbench. Se hai questo problema, prova a far girare il gioco cliccando due volte sull'icona Rebootstart (che si trova nella stessa directory del gioco). La macchina si spegne e riaccende e il gioco dovrebbe iniziare automaticamente.

IL MENU SISTEMA E COME UTILIZZARLO

Dopo avere visto la sequenza introduttiva viene presentato il menu principale. Da qui puoi accedere a qualsiasi parte del gioco (la maggiore parte delle selezioni ti porterà su altri menu).

Usa uno dei seguenti comandi per selezionare:

Tasto	Azione
Freccia Giù	Scorre in giù il menu
Freccia Su	Scorre in su il menu
Invio	Seleziona un'opzione del menu

In tutti i menu, l'opzione selezionata viene evidenziata così che possa essere individuata più facilmente. NB: Nota che l'opzione per definire i tasti ti permette di definire i comandi sia per il joystick o mouse sia per una tastiera standard.

COMANDI DEL GIOCO

Usa i seguenti comandi per giocare:

Tasto(i)	Azione
F1-F8	seleziona il numero di giocatori
Invio	lancia la pallina
Alt Sinistro	attiva le levette sinistre
Alt Destro	attiva le levette destre
Amiga Sinistro	inclina il tavolo verso sinistra
Amiga Destro	inclina il tavolo verso destra
Barra Spaziatrice	inclina il tavolo verso l'alto
Maiusc. Sinistro	attiva la Magnasaver (calamita salva-pallina) sul tavolo Pirata o il Lanechanger (cambia-corsia) sul tavolo Ace of Space (Asso dello spazio)
Maiusc. Destro	attiva la Magnasaver sul tavolo Ace of Space
Alt Sinistro e destro	libera velocemente una pallina dal cattura-pallina

AVVIO DEL TAVOLO

Una volta selezionato, il tavolo si posizionerà in "attract mode" (dimostrazione) in cui lo schermo scorre automaticamente su e giù in attesa che tu inizi a giocare. Per iniziare a giocare, semplicemente seleziona il numero di giocatori (f1 per giocare con 1 giocatore F8, per giocare con 8 giocatori, ecc.) e quando la pallina è stata caricata sullo scivolo premi, Invio e inizia a divertirti.

PUNTEGGI MIGLIORI

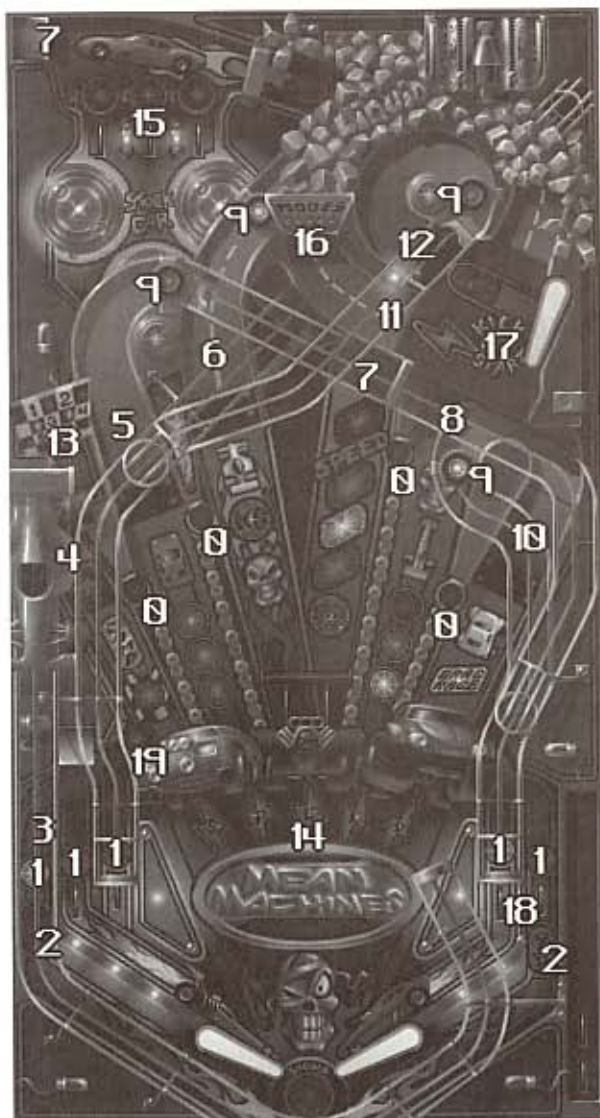
Al termine del gioco, se sei abbastanza in gamba e hai ottenuto il punteggio migliore ti verrà chiesto di inserire il tuo nome. Digita il nome quando richiesto (sono permessi fino a 3 caratteri) e premi Invio. Il punteggio viene registrato sul tabellone del punteggio e viene salvato su disco per eventuali usi futuri.

I TAVOLI E COME USARLI

Quando leggerai queste istruzioni ti capiterà di trovare dei numeri tra parentesi, per esempio

(15). Questi sono numeri di rimando per la figura del tavolo che ti indicheranno le aree e parti dei tavoli che devi attraversare per accedere alla grande varietà di bonus o funzioni e modalità speciali.



MEAN MACHINES**TIRO ABILE**

Quando una pallina è stata caricata sullo scivolo vedrai due possibilità di bonus tiro abile sul pannello dei punteggi: uno sarà un punteggio bonus e l'altro sarà un premio aggiuntivo, per es. una pallina supplementare. Seleziona il bonus usando il tasto levetta di destra. Quando tiri la pallina sul tavolo dovrai cercare di colpire direttamente la rampa teschio (8) (un tiro abile) per ottenere il bonus prescelto. Se hai selezionato il punteggio bonus otterrai 20.000.000 di punti e avvanzerai al prossimo tiro abile di 10.000.000 di punti.

PREMI MULTIPLI

I punteggi bonus si ottengono colpendo il maggiore numero di bersagli e respingenti sul tavolo e il punteggio bonus può aumentare se si attiva il moltiplicatore bonus. Per attivarlo colpisci le tre luci delle marce (15) per aumentare di marcia e guadagnare il prossimo moltiplicatore bonus in sequenza. I moltiplicatori punti variano da x2 a x5. Se riesci a posizionarti sulla quinta marcia otterrai una pallina supplementare. Le luci a marce possono essere selezionate in sequenza tramite i tasti levetta.

KICKBACK (RILANCIO)

Per attivare un Rilancio (3) nella corsia sinistra, devi colpire le quattro luci rosse e accendere la parola kick.

LA FUNZIONE GOAL (OBIETTIVO)

Durante il gioco colpisci il cattura-pallina giro per guadagnare un giro nella gara di Formula 1: la tua posizione è mostrata sulla scacchiera (13). Ogni volta che completi una gara di cinque giri ("goal") attiverai un premio nel cattura-pallina velocità (7), così come segue:

Goal	Premio
1	Funzione Salva-corsia
2	Funzione Pallina Supplementare nella corsia laterale
3	Pallina Supplementare

Puoi ottenere una pallina supplementare colpendo il cattura-pallina velocità (7).

FUNZIONE LANESAVER (FUNZIONE SALVA-CORSIA)

La salva-corsia è una rete metallica posizionata sulla corsia laterale destra (18) che spinge la pallina dalla corsia di lancio (dove andrebbe altrimenti persa) nella corsia interna, da cui puoi continuare a giocare. Funzione pallina supplementare nella corsia laterale. In entrambe le corsie laterali sinistra e destra vedrai una luce rossa "XB" (2). Puoi colpire solo una luce alla volta; usa i tasti levetta per colpire alternativamente le luci. Se una pallina rotola su una luce accesa, ottieni una pallina supplementare.

FUNZIONE PALLINA SUPPLEMENTARE

Otteni una pallina supplementare!

THE MILLION SKULL (IL TESCHIO MILIONARIO)

Se colpisci la rampa teschio (8) la luce Teschio Milionario lampeggerà per 8 secondi. Se riesci a colpire nuovamente la rampa mentre la luce del teschio lampeggia, otterrai il premio

Skull Million (inizialmente di 5.000.000 di punti) e lo aumenterai di ulteriori 5.000.000 di punti.

MODES (MODALITÀ)

Esistono cinque modalità, Chicken Race, (Sfida all'ultimo respiro) (modalità 1), Monster Truck (Camion) (Modalità 2), Liquid Rally Race (Rally Acquatico), (Modalità 3), Formula 1 Race (Gara Formula 1) (Modalità 4), Offroad Race (Gara fuoristrada) (Modalità 5). Queste sono indicate dalle luci blu sul tabellone modalità (16). Quando una luce modalità lampeggia significa che la modalità è stata selezionata ed è pronta per essere attivata. Se una luce modalità rimane accesa costantemente significa che quella modalità è già stata giocata. Per far scorrere le varie luci di una modalità, colpisci i respingenti jet con la pallina. Ogni colpo accenderà la luce successiva della modalità. Per attivare una modalità colpisci la cattura-pallina velocità (7) e poi colpisci la cattura-pallina velocità per avviare la modalità selezionata. E' possibile "bloccare" una modalità premendo il tasto Invio; se "blocchi" una modalità significa che le altre modalità non potranno essere selezionate. Questa funzione resterà attiva fino a quando inizi a giocare la modalità "bloccata" o perdi la pallina.

MODALITÀ SFIDA ALL'ULTIMO RESPIRO

Hai fegato? Dimostralo in questa gara testa a testa! Devi condurre tre sfide all'ultimo respiro e in ogni gara vedrai (sul tabellone del punteggio) te stesso dirigerti verso l'avversario. Lo scopo è quello di colpire il cattura-pallina giri (4) in modo da deviare ed evitare lo scontro frontale. Noterai un cronometro nell'angolo in alto a sinistra del tabellone del punteggio, che diminuirà, e che ti mostrerà il tempo rimanente prima della collisione. Più tempo aspetti (cioè minore è il tempo a disposizione) più alto sarà il premio che otterrai a fine gara, ma non aspettare troppo o altrimenti l'unica cosa che otterrai sarà la fattura dei danni.

MONSTER CAR MODE (MODALITÀ AUTOSCONTRI)

Usa la Monster Car per distruggere il maggior numero di macchine possibile! Un cronometro verrà attivato e tutte le sei luci della macchina inizieranno a lampeggiare. Devi cercare di colpire le rampe e le trappole che sono indicate dalle luci della macchina, per cercare di distruggere una macchina piccola con la tua Monster Car. Per ogni colpo riuscito otterrai una macchina distrutta, 5.000.000 di punti e aumenterai il valore del colpo successivo di 5.000.000 di punti. Se riesci a distruggere tutte e sei le macchine entro il tempo limite otterrai il bonus del super montepremi.

RALLY RACE MODE (MODALITÀ RALLY)

È l'ultimo girone della gara Rally Acquatico: se lo vincerai otterrai il titolo di Campione Acquatico e il premio migliore! Il cronometro inizierà e il navigatore ti indicherà la direzione della prossima curva sul tabellone del punteggio. Allo stesso tempo una luce della macchina comincerà a lampeggiare su un punto del tavolo. Lo scopo è quello di colpire la rampa indicata dalla luce lampeggiante della macchina per eseguire una curva corretta sulla pista di rally: se la esegui correttamente ti verranno assegnati 15.000.000 di punti e verranno aggiunti alcuni secondi al cronometro. Se colpisci una rampa qualsiasi invece di quella indicata dalla luce lampeggiante, sbaglierai una curva e distruggerai la macchina. Se riesci ad eseguire tutti i giri correttamente e riesci a terminare il rally, otterrai il bonus del super montepremi.

FORMULA 1 RACE MODE (MODALITÀ FORMULA 1)

Stai calmo e punta alla vittoria! Questa è una modalità video del pannello dei punteggi in cui devi guidare la tua macchina velocemente con i tasti levetta su un circuito tortuoso. Otterrai 20.000.000 di punti per ogni giro che eseguirai e se riesci a stare sul circuito per tutti i sei giri grazie alla tua abilità di guidatore, otterrai una pallina supplementare. Stai attento al livello di energia: se colpisci troppi marciapiedi, l'energia diminuisce e la macchina si fermerà, terminando così la gara.

OFFROAD RACE MODE (MODALITÀ GARA FUORISTRADA)

Sfida i migliori piloti di fuoristrada nel immenso deserto del Sahara! Questa è una modalità multipallina a 3 palline. Le luci della macchina inizieranno a lampeggiare sul tavolo e dovrai cercare di colpirle per cercare di superare il tuo astuto rivale e ottenere 15.000.000 di punti premio. Ogni volta che colpirai la luce della macchina, questa verrà disattivata fino a quando ne colpirai un'altra. Questa modalità resterà attiva fino a quando avrai più di una pallina sul tavolo.

SHORT MODES (MODALITÀ RIDOTTE)

Queste modalità sono attivate durante una normale partita. Vedrai delle luci rosse, gialle e verdi all'entrata della rampa teschio (8) e sulla rampa sinistra (9). Ogni volta che colpirai una di queste rampe avvanzerai fino alla rispettiva luce rossa, gialla e verde in successione. Quando avrai avanzato fino alla luce verde su una delle rampe avrai a disposizione due modalità ridotte, cioè:

Rampa	Modalità ridotta attivata
Rampa teschio	Modalità Stock Car e Modalità Drag Race (Auto truccate e Auto Turbo)
Rampa di sinistra	Modalità Kick Start e Modalità Cliff Jumper (Pedale di Avviamento e Salto dal Precipizio)

Se colpisci la rampa teschio (8) o la rampa sinistra (9) mentre una luce verde lampeggia, le precedenti modalità a disposizione vengono disattivate ma ottieni una lettera di "speed" (velocità) (vedi "speed mode" di seguito per ulteriori dettagli).

CLIFF JUMPER MODE (MODALITÀ SALTO DAL PRECIPIZIO)

Una prova per vedere se hai veramente fegato! Per avviare la modalità Salto dal Precipizio, colpisci la rampa di sinistra (5) quando la luce del salto lampeggia. Prova a saltare con la JetCar da un precipizio all'altro premendo i tasti levetta o il tasto Invio quando il contagiri sul pannello punteggio indica il massimo livello di giri (prova anche ad ascoltare il rumore del motore). La macchina proverà a saltare e se ci riesci otterrai il bonus montepremi di 30.000.000 di punti e farai avanzare il prossimo Montepremi del salto di 15.000.000 di punti.

KICKSTART MODE (MODALITÀ PEDALE DI AVVIAMENTO)

Spingi il pedale di avviamento della tua moto, impennala e vai su una ruota solo il più al lungo a possibile! Per avviare la modalità Kickstart, colpisci la rampa di centro (6) quando la luce kick lampeggia. Questa modalità utilizza una calamita posizionata sotto il tavolo.

Quando colpisci la rampa al centro (6), la calamita (17) verrà attivata e catturerà la pallina. Un cronometro sul tabellone del punteggio inizierà il conto alla rovescia e quando arriverà a zero la pallina verrà rilasciata e dovrai cercare di mandarla sulla corsia del motore (11) ed eseguire un'impennata con la moto per ottenere un premio bonus del Montepremi di 25.000.000 di punti. Quando la pallina esce dalla corsia motore (11) prova a rimandarla sulla corsia e otterrai 10.000.000 di punti; se sei abbastanza abile puoi ripetere questo colpo ripetutamente e guadagnare i premi o puoi provare un colpo singolo sulla rampa interna (12) per guadagnare 25.000.000 di punti!

STOCK CAR RACE MODE (MODALITÀ AUTO TRUCCATE)

Cerca di vincere il premio più grande distruggendo il maggior numero possibile di macchine. Per iniziare la modalità auto truccate, colpisci il passaggio velocità (7) quando la luce dell'auto lampeggia. Lo scopo è di colpire i respingenti jet in quanto ogni volta che la pallina rimbalza dal respingente, un'altra macchina viene distrutta e tu guadagni 5.000.000 di punti. Inizialmente ci saranno quindici auto truccate da distruggere ma se riesci ad attivare la modalità ancora una volta verranno aggiunte altre quindici macchine così da ottenere un premio maggiore.

DRAG RACE MODE (MODALITÀ AUTO TURBO)

Batti tutti i record Auto Turbo per ottenere i Montepremi! Per avviare la modalità Gara Auto turbo colpisci la rampa destra (10) quando la luce della gara turbo lampeggia. Questa è una modalità video. Nel tabellone del punteggio ti verrà mostrato il tempo record che devi battere per ottenere un premio e un cronometro che inizierà il conto alla rovescia. Quando il cronometro segna zero, la gara comincerà e dovrai premere i tasti levetta più velocemente che puoi per accelerare la macchina sulla pista. Se riesci a battere il record otterrai il bonus del Montepremi di 30.000.000 di punti, e aumenterai il Montepremi di 15.000.000 di punti stabilendo un nuovo record così che la prossima volta il record da battere sarà più difficile.

SPEED MODE (MODALITÀ VELOCITÀ)

Per attivare la modalità velocità devi evidenziare le cinque lettere di speed. Per ottenerle puoi giocare le modalità o colpire la rampa sinistra (5) o la rampa teschio (8) quando la luce verde lampeggia. Quando hai evidenziato le cinque lettere attiva la modalità colpendo il cattura-pallina velocità (7). La modalità velocità è una modalità multipallina a 4 palline. Ogni luce della macchina sul tavolo comincerà a lampeggiare e otterrai un bonus del Montepremi per ogni rampa che colpirai quando la luce lampeggia. Puoi raddoppiare il valore del bonus del Montepremi per dieci secondi bloccando la pallina in un cattura-pallina. Se riesci a bloccare due palline contemporaneamente, il valore del Montepremi verrà triplicato e se riesci a bloccare tre palline il valore quadruplicherà!

PIT STOP MODE (MODALITÀ FERMATA AI BOX)

La modalità Fermata ai box può essere attivata anche se c'è un'altra modalità attiva. Se guardi una delle rampe noterai che hanno una piccola ruota (9) che le collega. Quando colpisci una di queste rampe accenderai la ruota e forerai la gomma della macchina. Se riesci a forare tutte e quattro le gomme attiverai la modalità fermata ai box. Un cronometro verrà attivato e lo scopo è di riparare le quattro gomme. Per riparare una gomma colpisci una delle rampe che hanno la luce delle ruote accesa. Se riesci a riparare tutte e quattro le

ruote otterrai un bonus del Montepremi.

"OVERHEAT MODE" (MODALITÀ SURRISCALDAMENTO)

La modalità Surriscaldamento può essere attivata anche se c'è un'altra modalità attiva. Se osservi le corsie interne e le corsie laterali noterai alcune luci gialle (1). Queste luci si accendono quando la pallina ruota su di loro e una volta accesa almeno una o due luci puoi attivarle premendo i tasti levetta. Quando tutte le cinque luci sono accese, la modalità Surriscaldamento verrà attivata. Nel tabellone del punteggio noterai un enorme bonus di 75.000.000 di punti che man mano diminuirà; cerca di colpire il bersaglio blu (19) più presto che puoi per guadagnare il premio mostrato sul tabellone.

PIRATES**TIRI ABILI**

Una volta tirata la pallina sul tavolo devi cercare di colpire la rampa sinistra (3) direttamente (un tiro abile) per ottenere 10.000.000 di punti.

PREMIO MULTIPLO

I punti bonus vengono assegnati quando si colpisce la maggiore parte dei bersagli e dei respingenti sul tavolo. Il punteggio bonus aumenta quando si attiva il moltiplicatore di bonus; per fare ciò colpisci la rampa Teschio (1) per accendere la luce del teschio (per alcuni bonus multipli più alti dovrai accendere il Teschio più di una volta). Ora dovrai colpire la pallina direttamente nella cattura pallina destra (7) per ottenere il successivo bonus multiplo in sequenza. I premi multipli variano da x2 a x12.

RILANCIO

Per attivare la modalità Rilancio (12) sulla corsia laterale destra, accendi le tre luci Sirena (9).

RAMPE COMBinate

Ogni volta che colpisci le rampe velocemente in successione, ottieni un premio combinato. Il premio inizia da 1.000.000 di punti ma ogni volta che esegui un colpo combinato aggiungi un altro 1.000.000 di punti. Colpendole 25 otterrai una pallina supplementare nel cattura-pallina destro (7)

BERSAGLI A SCOMPARSA PIRANHA

Colpisci ripetutamente i bersagli a scomparsa Piranha (18) e otterrai 10 bersagli a scomparsa Piranha. Ogni dieci bersagli a scomparsa Piranha che raccoglierai, il valore del respingente Jet aumenterà di 2.000.000 di punti a colpo, fino ad un massimo di dieci colpi.

CATTURA-PALLINA SIRENA

Colpendo il cattura-pallina Sirena (8) in qualsiasi momento otterrai un bonus Sirena. Il premio Sirena inizia da 1.000.000 di punti ma può aumentare attraverso la funzione Tavolo Calamita salva-pallina.

CALAMITA SALVA-PALLINA

La Calamita salva-pallina (10) viene attivata quando colpisci i due piccoli bersagli grigi (14) e il cattura-pallina destro (7). Per usarla, semplicemente premi il tasto speciale sinistro (MAIUSC).

IL CATTURA-PALLINA CAVERNA

Se colpisci il cattura-pallina Caverna (2) puoi bloccare la pallina e attivare una modalità o una funzione. In base a quante a palline riuscirai a bloccare avrai a disposizione le seguenti funzioni o modalità:

N. di palline	Funzione/Modalità
1	Funzione Tavolo Calamita
2	Modalità Multipallina Coccodrillo
3	Modalità Multipallina Tempesta
4	Modalità Multipallina Battaglia
5	Modalità Multipallina Ammutinamento

Se hai attivato una modalità multipallina e riesci a bloccare una pallina nel cattura-pallina Caverna, il valore del Montepremi aumenterà in base a quella particolare modalità multipallina. NB: Se attivi la funzione Tavolo Calamita dovrai colpire la corsia della levetta destra in cui la luce gialla sarà accesa prima che la funzione Tavolo Calamita sia attivata.

IL TAVOLO CALAMITA

Il Tavolo Calamita (15) è un campo di gioco magnetico su cui la pallina può essere spinta da due calamite posizionate sotto le luci rosse. Una volta attivata il Tavolo Calamita dovrai entrarci velocemente colpendo il cattura-pallina posizionato in alto (5). Le calamite sono controllate dai tasti levetta. Lo scopo è di bloccare la pallina tra le calamite e ottenere un premio a caso.

LE AVVENTURE

Le avventure sono modalità di gioco e sono indicate dalle luci delle modalità (17). Quando una luce della modalità è accesa significa che la modalità è stata selezionata ed è pronta per essere attivata. Se una luce è costantemente accesa significa che quella modalità è già stata giocata. Per scorrere le luci delle modalità, colpisci la pallina sul respingente jet. Ogni colpo accenderà la prossima luce disponibile. Per attivare una modalità colpisci la rampa destra (6) e per avviarla colpisci la rampa sinistra in alto (4).

MODALITÀ PRIGIONIERO DEI PIRATI

Cerca di liberarti dalle corde prima che i pirati ti buttino in mare! Ogni rampa sul tavolo mostra una luce accesa. Colpisci la rampa per spegnere la luce e spezzare le corde che ti legano; le corde si spezzano man mano che colpisci la rampa. Se riesci a spezzare tutte le corde, colpisci il cattura-pallina in alto (5) e ottieni il bonus del super montepremi.

SWORDFIGHT MODE (MODALITÀ DUELLO)

Datti da fare con quella spada! Colpisci una rampa o cattura-pallina qualsiasi per ottenere il bonus del Montepremi. Ogni volta che colpisci un cattura-pallina, respingente o abbatti un bersaglio il valore del Montepremi aumenterà.

TREASURE DIVE MODE (MODALITÀ CACCIA AL TESORO)

Immergiti fino al fondo del mare per trovare il tesoro! Colpisci una rampa o un cattura-pallina qualsiasi per immergerti sul fondo del mare. La velocità di discesa aumenta quando colpisci un cattura-pallina, respingente o quando abbatti un bersaglio. Se riesci ad arrivare sul fondo troverai il tesoro e otterrai il bonus del super montepremi.

MONKEY BUSINESS MODE (MODALITÀ SCHERZI)

Una scimmia irritante ti ha rubato la mappa del tesoro e vuoi recuperarla. Ogni volta che

colpisci una luce lampeggiante riavrà un pezzo della mappa. Se riesci ad ottenere la mappa completa ti verrà dato un bonus del super montepremi.

MODALITÀ ATTACCO DELLO SQUALO

Uno squalo affamato vuole mangiarti a pranzo. Cerca di scappare dalle sue fauci più veloce che puoi! Colpisci una rampa o un cattura-pallina qualsiasi per nuotare velocemente e lasciare più tempo tra te e lo squalo. Se riesci ad ottenere 34 secondi di distanza riuscirai a scappare e otterrai un bonus del super montepremi.

MODALITÀ LANCIO DEL COLTELLO

Questa è una modalità video che si gioca sul tabellone del punteggio. In questa modalità devi tirare i coltelli ai tuoi nemici che stanno arrivando sulle navi, mentre cerchi di evitare le cannonate. Usa i tasti levetta per muoverti a sinistra e destra e il tasto Invio per lanciare un coltello (i coltelli saranno lanciati automaticamente verso il nemico se preferisci un gioco più semplice evitando i coltelli spostandoli a sinistra e a destra). Se riesci ad uccidere tutti i tuoi nemici otterrai una pallina supplementare.

MULTIBALL MODES (MODALITÀ MULTI-PALLINA)

Se hai attivato una modalità multipallina colpendo il cattura-pallina Caverna (2), puoi innescare la modalità colpendo la pallina verso il cattura-pallina in alto (5). Li vedrai una nave nemica nel tabellone del punteggio con un mirino lo scopo è quello di colpire la nave premendo un tasto levetta quando il mirino punta direttamente alla nave. Se ci riesci, la pallina verrà lanciata direttamente dal cannone (13), attivando così la modalità multipallina. Se non colpisci la nave perderai uno dei lucchetti attivati, posizionati all'entrata del cattura-pallina Caverna (2). La bussola (16) indica quale modalità multipallina hai giocato.

MODALITÀ MULTIPALLINA COCCODRILLO

Un coccodrillo affamato è sulle tue tracce; cerca di tirare delle bombe e scappare. Questa è una modalità multipallina a 2 palline. Per far saltare in aria il coccodrillo e ottenere il bonus del Montepremi, colpisci la luce lampeggiante del Montepremi. Se colpisci il cattura-pallina Caverna (2) aumenterai il valore del bonus del Montepremi.

MODALITÀ MULTIPALLINA TEMPESTA

Salva la tua nave da una terribile tempesta! Questa è una modalità multipallina a 3 palline. Per ottenere un bonus del Montepremi colpisci una delle luci lampeggianti del Montepremi. Se colpisci il cattura-pallina Caverna (2) aumenterai il valore del bonus del Montepremi.

MODALITÀ MULTIPALLINA BATTAGLIA

Affonda le navi nemici che sono appena invaso il tuo territorio. Questa è una modalità multipallina a 3 palline. Per sparare a una nave e ottenere il bonus montepremi, tira alle luci lampeggianti del Montepremi. Puoi incrementare il valore del monte premi tirando la pallina sul cattura-pallina Caverna.

MODALITÀ MULTIPALLINA AMMUTINAMENTO

Alcuni dei tuoi uomini hanno iniziato un ammutinamento e devi riottenere il controllo agendo

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

direttamente. Questa è una modalità multipallina a 4 palline. Per battere un uomo dell'equipaggio e ottenere un bonus del Montepremi, colpisci una delle luci lampeggianti del Montepremi. Se colpisci il cattura-pallina Caverna (2) aumenterai il valore del bonus del Montepremi.

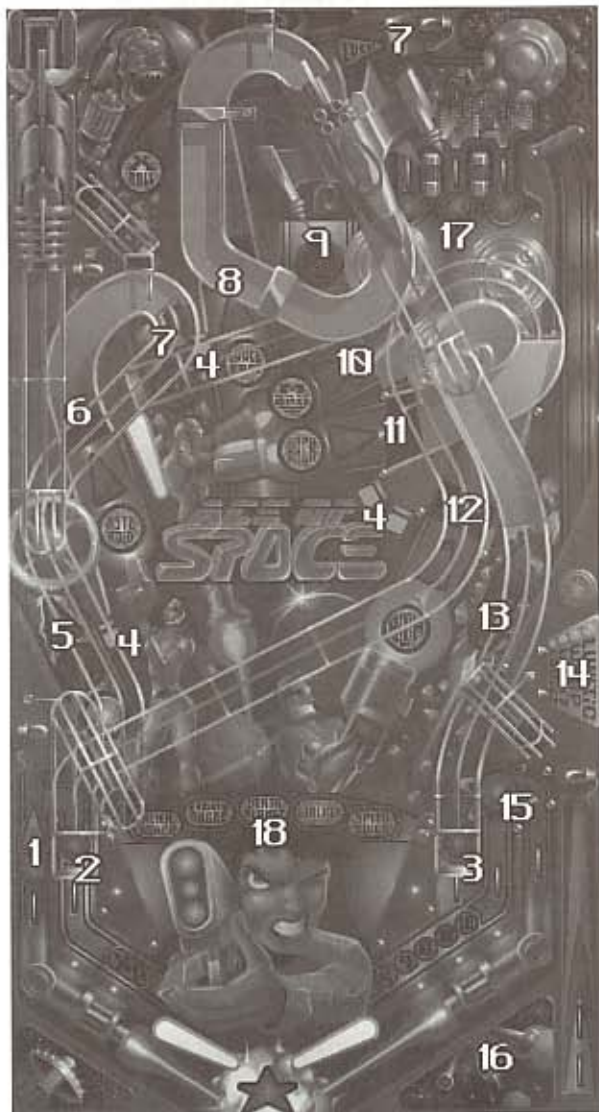
FINAL MODE (MODALITÀ FINALE)

TREASURE ISLAND MODE (MODALITÀ ISOLA DEL TESORO)

Tu e i tuoi uomini avete finalmente trovato la famosa Isola del Tesoro; ora devi trovare il tesoro ed iniziare a scavare. Questa è una modalità multipallina a 4 palline. Per scavare una buca, trova qualche tesoro, colpisci una delle luci lampeggianti del Montepremi per ottenere il premio. Se colpisci il cattura-pallina Caverna (2) aumenterai il valore del bonus del Montepremi. Una volta ottenuto un numero qualsiasi del Montepremi il bonus del super montepremi verrà attivato nel cattura-pallina in alto (5).

SLAMTILT

ACE OF SPACE



TIRO ABILE

Una volta lanciata la pallina sul tavolo dovrai cercare di colpire direttamente la rampa destra (1) (un tiro abile) allo scopo di ottenere 10.000.000 di punti e aumentare il valore del tiro abile di 5.000.000 di punti.

PREMI MULTIPLI

I punteggi bonus si ottengono colpendo il maggiore numero di oggetti e respingenti sul tavolo e il premio punteggio può aumentare se si attiva il moltiplicatore bonus. Per attivarlo colpisci le tre luci delle armi per ottenere un'arma migliore e guadagnare il prossimo moltiplicatore bonus in sequenza. I moltiplicatori bonus variano da x2 a x10. Le luci arma possono essere attivate a rotazione tramite i tasti levetta.

RILANCIO

Per attivare il Rilancio (1) sulla corsia laterale sinistra, accendi le quattro luci grigie (4). Ogni volta che colpisci le rampe velocemente in successione, ottiene un premio combinato. Il premio inizia da 1.000.000 di punti ma ogni volta che esegui un colpo combinato aggiungi 1.000.000 di punti. Colpendole 20 volte otterrai una pallina supplementare combinata nel cattura-pallina in alto (7). Ogni volta che ottieni una pallina supplementare combinata, il numero di combinazioni che devi colpire per ottenere la prossima pallina supplementare combinata verrà raddoppiato. Nota che le rampe combinate non sono attive durante le modalità!

CALAMITA SALVA-PALLINA

La Calamita salva-pallina (15) viene attivata quando colpisci le tre luci delle armi (17) Per usarla, semplicemente premi il tasto speciale sinistro (MAIUSC).

VELOCITÀ DELLA NAVE

Più veloce naviga la nave, maggiore sarà il bonus velocità. Per aumentare la velocità della nave, colpisci la corsia interna destra (3) e poi colpisci il giro della morte (8) entro sei secondi. Se aumenti la velocità, però poi non riesci ad aumentarla maggiormente entro quindici secondi, perdi l'attuale velocità e scendi di un grado. Ogni volta che aumenti velocità otterrai un bonus velocità che verrà indicato sull'indicatore velocità (14). Di seguito trovi i premi disponibili:

Grado Velocità	Premi Velocità
Velocità di crociera	4.000.000
Velocità della luce	6.000.000
Velocità teletrasporto	8.000.000
Velocità folle	10.000.000

Se riesci ad arrivare alla velocità folle, colpisci il giro della morte e otterrai 20.000.000 di punti e la velocità verrà aggiornata per un'altra prova.

CAMBIA-CORSIA

Usa il tasto speciale sinistro (MAIUSC) per cambiare la direzione della pallina quando viaggia nella navicella verso il giro della morte (8). La direzione attuale è mostrata dalle luci della nave (16).

MULTIBALL MODE (MODALITÀ MULTIPALLINA)

Per attivare la modalità a 3 palline, lancia e blocca tre palline nel cattura-pallina in alto (7). Quando l'hai fatto, mentre la luce "m-ball" lampeggia per iniziare la modalità lancia la pallina velocemente nel cattura-pallina camera d'equilibrio (10). Ogni volta che avvia la modalità multipallina, il numero di palline che devi bloccare nel cattura-pallina in alto (7) per attivare la modalità aumenterà di uno. Durante questa modalità, colpisci una rampa qualsiasi che mostra una luce lampeggiante per attivare il bonus del Montepremi. Il bonus del Montepremi raddoppierà se colpisci due rampe e triplicherà se riesci a colpirne 3. Quando hai attivato il Montepremi, raccogli i punti tirando la pallina nel cattura-pallina in alto (7).

THE MISSIONE MODES (MODALITÀ MISSIONI)

Ci sono quattro missioni da compiere. Asteroid Field(campo asteroidi), Space Race (Gara Spaziale), Hack the Net (Infiltrazione della rete) e Blam (Distruzione). Per attivare una modalità missione, colpisci il cattura-pallina stazione spaziale (5): questo attiverà a caso una luce missione arancione all'entrata di una delle rampe (6), (8), (11), o (12). Puoi attivare quante missioni vuoi in qualsiasi momento. Per cominciare una modalità missione colpisci la rampa della missione che vuoi giocare ma ricordati che quando cominci una missione le altre verranno disattivate. Dopo avere giocato tutte e quattro le missioni attiverai un bonus del super montepremi nel cattura-pallina stazione spaziale (5).

MODALITÀ MISSIONE CAMPO DI ASTEROIDI

La tua missione prevede la distruzione della fascia di asteroidi davanti alla tua navicella. Per distruggere un asteroide e ottenere 5.000.000 di punti, colpisci il cattura pallina stazione spaziale (5), o il cattura-pallina in alto (7), la modalità cattura-pallina (9) o il cattura-pallina camera d'equilibrio (10). Ogni volta che distruggi un asteroide il valore del bonus relativo all'asteroide successivo aumenterà di 500.000 punti.

MODALITÀ MISSIONE GARA SPAZIALE

La missione è semplice: vinci la Gara Spaziale! Colpisci una rampa accesa o un cattura-pallina qualsiasi per guadagnare una posizione nella gara. Se riesci a colpire il cattura-pallina in alto (7) salterai direttamente alla prima posizione. Quando sei posizionato alla posizione prescelta, tira la pallina sul giro della morte (8) per raggiungere l'obiettivo: in base alla posizione raggiunta riceverai un bonus (5.000.000 di punti per posizione, iniziando dalla quinta posizione). Qualsiasi posizione al di sotto della quinta non ti farà ottenere nessun premio!

MODALITÀ MISSIONE INFILTRAZIONE NELLA RETE

Devi infiltrarti nella rete super protetta CyberNet. Dovrai provare diversi codici per ottenere la parola chiave per accedere alla CyberNet. Per provare un codice, colpisci una rampa lampeggiante qualsiasi. Se sei in gamba e riesci a accedere al codice, otterrai un bonus di 75.000.000 di punti.

MODALITÀ MISSIONE DISTRUZIONE!

La missione consiste nel distruggere diversi bersagli alieni con l'arma al plasma. Per ottenere

10.000.000 di punti e colpire i bersagli spara sulla rampa lampeggiante. Se riesci a distruggere tutti i bersagli verrai sfidato dal bersaglio finale: tira la pallina sul cattura-pallina in alto (7) per far fuoco sul bersaglio finale e otterrai 30.000.000 di punti!

MODES

Le cinque modalità sono indicate dalle luci modalità (18). Quando una luce modalità lampeggia significa che la modalità è stata selezione ed è pronta per essere attivata. Se la luce modalità è accesa costantemente significa che è già stata giocata. Per selezionare le luci modalità in successione, spara la pallina sul respingente jet. Ogni colpo accenderà la prossima luce modalità disponibile. Per attivare una modalità colpisci la rampa Blam! (12) e per cominciare tira la pallina sul cattura-pallina modalità (9).

ALIEN ATTACK MODE (MODALITÀ ATTACCO ALIENO)

Questa è una modalità multipallina a 3 palline. L'obiettivo è uccidere il maggior numero possibile di alieni usando il lanciafiamme prima di perdere la pallina. Per uccidere un alieno e guadagnare 10.000.000 di punti, tira la pallina su una rampa accesa qualsiasi. Se riesci ad uccidere tutti gli alieni, cioè colpisci tutte le rampe, attiverai un bonus del super montepremi di 30.000.000 di punti nel cattura-pallina in alto. (7).

LIGHT SABRE MODE (MODALITÀ SCIABOLA)

In questa modalità devi combattere e cercare di sconfiggere il tuo peggiore nemico con la tua fidata sciabola. Quando la modalità è attiva vedrai il livello di energia del nemico in alto a sinistra sul tabellone del punteggio. Per sconfiggerlo devi tirare la pallina su una delle rampe, respingenti jet o bersagli fino a quando il livello di energia scende a una unità. Quando ci riesci, colpisci il cattura-pallina in alto (7) per ucciderlo e guadagnare il bonus del super montepremi.

DEATH PLANET MODE (MODALITÀ PIANETA DELLA MORTE)

Death Planet è una modalità video in cui tutte le azioni si svolgono sul tabellone del punteggio. In questa modalità modalità devi condurre la navicella attraverso i sei livelli del tunnel interno del Pianeta della morte per cercare di raggiungere il centro; il tuo obiettivo è distruggere il nucleo e fare esplodere l'intero pianeta. Manovra la navicella verso sinistra e destra con i tasti levetta. Per ogni livello di tunnel che passerai ti verrà consegnato un bonus multimilionario e se riesci a raggiungere il centro e distruggere il pianeta ti verrà assegnata una pallina supplementare.

WALKER MODE (MODALITÀ WALKER)

Questa è una modalità multipallina a due palline. L'obiettivo è distruggere quanti più Walker possibile. All'inizio della modalità vedrai un mirino nel tabellone del punteggio e inizierà a muoversi da destra a sinistra. Utilizza il tasto Invio per distruggere i Walker. La seconda pallina viene lanciata e dovrai cercare di colpire la modalità cattura-pallina (9) per bloccare la pallina e visualizzare nuovamente il mirino nel tabellone del punteggio così da avere una seconda possibilità per distruggere un altro Walker. Il gioco continua in questo modo fino a quando la modalità finisce. Guadagnerai 15.000.000 di punti per ogni Walker che riesci a distruggere.

NIGHT OF DEMONS**MULTI-BONUSES**

Otterai punti bonus quando colpirai la maggiore parte dei bersagli e respingenti sul tavolo. Il punteggio bonus può incrementato attivando il moltiplicatore bonus: per fare ciò accendi le 6 luci (11). Il moltiplicatore bonus varia da x2 a x8. Le 6 luci possono essere attivate in sequenza attraverso i tasti levelta.

RILANCIO

Per attivare il Kickback (1) nella corsia sinistra, accendi le tre luci skull (10).

LA TORRE DELL'OROLOGIO

Colpisci tutte e cinque i bersagli sul lato destro (13) per accendere le cinque luci e attivare i premi a sorpresa del cattura-pallina Torre dell'orologio (3).

MULTIPALLINA TORRE DELL'OROLOGIO

Colpisci il cattura-pallina Torre dell'orologio (3) tre volte per accendere le tre luci verdi dell'orologio e attivare la modalità multipallina Torre dell'orologio. Questa è una modalità multipallina a 3 palline. Lo scopo è di colpire le rampe lampeggianti per attivare il Montepremi ed ottenerlo bloccando le palline nel cattura-pallina Torre dell'orologio (3), nel cattura-pallina in alto (7), o nel cattura-pallina Lupo (8). Il Montepremi verrà moltiplicato in base al numero di palline che riesci a bloccare. Dopo avere ottenuto il bonus del Montepremi puoi attivare nuovamente la modalità colpendo la rampa lampeggiante, anche se dovrai colpire le rampe più di una volta prima di riattivare il Montepremi (il tabellone del punteggio ti indicherà quante rampe devi colpire).

MODALITÀ

Ci sono due diverse modalità a disposizione in questo tavolo, Wolf (Lupo) e Spirit (Spiriti). Le modalità Wolf sono indicate sulle luci sul fondo del tavolo (2) e le modalità Spirit sono indicate dalle luci spirito sul centro del tavolo (15). Quando una modalità luce lampeggia significa che la modalità è stata selezionata ed è pronta per essere attivata. Se una modalità luce è accesa costantemente significa che la modalità è già stata giocata. Per selezionare entrambe le modalità luci, colpisci o la rampa sinistra (4) o centro-sinistra (5) o centro-destra (6).

SPIRIT MODES (MODALITÀ SPIRITI)

Ci sono quattro modalità Spirito disponibili su questo tavolo, Zombie Zone (Zona Zombie), Witchcraft (Stregoneria), Twice-Pain (Dolore Doppio), e Exterminate Vampires (Sterminio dei Vampiri). Per attivare la modalità Spirit, colpisci il cattura-pallina in alto (7). Quando la luce del prossimo spirito in sequenza è accesa (15), spara la pallina sulla rampa destra (9) per iniziare la modalità accesa.

ZOMBIE ZONE MODE (MODALITÀ ZONA ZOMBIE)

Difenditi con l'ascia dagli Zombi indemoniati! Per uccidere uno zombi colpisci la rampa che mostra una luce gialla lampeggiante. Otterrai 5.000.000 di punti per ogni zombi che uccidi. Per aumentare il valore dello zombi di 1.000.000 di punti spara la pallina nel cattura-pallina

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD

Torre dell'orologio (3), nel cattura-pallina in alto (7) o nel cattura-pallina Wolf (8). Puoi anche aumentare il valore dello zombi colpendo i bersagli luna (12), i bersagli sulla destra (13) o i respingenti jet o kicker.

WITCHCRAFT MODE (MODALITÀ STREGONERIA)

Combatti contro la stregoneria malvagia per distruggere la strega! Durante questa modalità una calamita verrà attivata nel centro del tavolo (14) che produrrà effetti strani sulla pallina quando cercherai di guadagnare i bonus sulle rampe (2.000.000 di punti) e sui cattura-pallina (5.000.000 di punti). Se la tua pallina cade nella corsia laterale, la modalità termina ma il salva-pallina la recupererà e la ributterà sul tavolo.

TWICE-PAIN MODE (MODALITÀ DOLORE DOPPIO)

Combatti con la spada per sconfiggere il mostro a due teste! Twice-Pain è una modalità multipallina a 2 palline. Hai a disposizione un tempo limite per tagliare le teste del mostro e tirare la pallina nel cattura-pallina Torre dell'orologio (3) o Lupo (8). Se ci riesci guadagnerai 15.000.000 di punti per ogni testa che tagli. Inoltre durante questa modalità, se colpisci il cattura-pallina in alto (7) ottieni un doppio bonus, e se colpisci una rampa o un cattura-pallina qualsiasi guadagnerai 1.000.000 di punti.

MODALITÀ STERMINIO DEI VAMPIRI

Uccidi i vampiri sul rogo prima che riemergano dall'oscurità! Per uccidere il vampiro colpisci una rampa qualsiasi quando vedi una luce gialla lampeggiante. Ottieni 10.000.000 di punti per ogni vampiro che uccidi e il quarto ed ultimo vampiro vale 30.000.000 di punti!

WOLF MODES (MODALITÀ LUPO)

Ci sono tre modalità Lupo disponibili in questo tavolo, "Escape from the Mega Mutant Meatball" (Fuga dal Palla di carne mutante), "Grave Digger" (Scava fosse) e "Bat Butcher" (Sterminatore di vampiri). Per attivare queste modalità colpisci:

1. Rampa centro destra (6) per Escape from the Mega Mutant Meatball"
2. Rampa centro sinistra (5) per Grave Digger
3. Rampa sinistra (4) per Bat Butcher

Quando la modalità è attiva, colpisci il cattura-pallina Wolf per avviarla.

ESCAPE FROM THE MEGA MUTANT MEATBALL MODE

Cerca di scappare da un Mega Mutant Meatball svedese prima che ti prenda e ti divori a colazione! Colpisci ogni bersaglio, rampa o cattura-pallina per scappare più velocemente dalle grinfie del Meatball. Più veloce corri più ti allontanerai da Meatball e se corri abbastanza velocemente da guadagnare 33 secondi di distanza riuscirai a fuggire e guadagnerai 50.000.000 di punti!

GRAVE DIGGER MODE

Cerca il tesoro dei morti tra le bare.... Lancia la pallina su una rampa qualsiasi che mostra una luce gialla lampeggiante per aprire la bara e, con un po' di fortuna, trovare il tesoro. Ogni volta che apri una bara che non contiene il tesoro, il valore (punti bonus) del tesoro diminuirà.

SLAMTILT

BAT BUTCHER MODE

Colpisci il pipistrello volante con la tua pistola! Il pipistrello si aggira sul tabellone del punteggio e allo stesso tempo una luce gialla all'entrata della rampa segnerà la posizione del pipistrello. Se sei abbastanza fortuna da colpire la rampa quando la luce si accende ucciderai il pipistrello e guadagnerai 25.000.000 di punti.

VIDEO MODES

Ci sono due modalità video da giocare in questo tavolo, "Werewolf" (Lupo mannaro e "No brain no pain" (Senza cervello). Per attivare una modalità colpisci i quattro bersagli luna (12).

WEREWOLF VIDEO MODE

Per iniziare questa modalità manda la pallina nel cattura-pallina Wolf (8). Ora premi ripetutamente i tasti levetta più veloce che puoi per colpire i lupi mannari e evitare il suo attacco. Otterrai 5.000.000 di punti quando uccidi il primo lupo mannaro e ulteriori 5.000.000 di punti per ogni successivo lupo mannaro che uccidi.

NO BRAIN NO PAIN VIDEO MODE

Per iniziare questa modalità manda la pallina nel cattura-pallina in alto (7). Quando la modalità inizia devi cercare di non perdere le tracce del cervello quando il teschio rotola. Quando il teschio si ferma seleziona il teschio in cui pensi ci sia il cervello (usa i tasti levetta per selezionare il teschio e poi premi Invio). Se hai scelto bene otterrai 50.000.000 di punti!

FINAL MODE (MODALITÀ FINALE)

Quando hai completato tutte le modalità Spirit e Wolf, verrà attivata una modalità multipallina a 4 palline Demon's Night (La notte del demone). Durante questa modalità dovrai cercare di lanciare la pallina sulla rampa fino dentro al cattura-pallina. Fallo più volte che puoi e guadagna il Montepremi! Il valore del Montepremi dipenderà da quante palline sono in gioco: più palline, più alto sarà il Montepremi:

N. di palline	Montepremi
2 palline	7.000.000
3 palline	8.500.000
4 palline 1	0.000.000

Ogni cinque Montepremi ottenuti guadagnerai un'altra pallina fino ad un massimo di 4 alla volta. Se riesci ad avere 4 palline in gioco otterrai 35.000.000 di punti!

21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD



TWENTY
FIRST



PUBLISHED BY 21ST CENTURY ENTERTAINMENT, WESTBROOK STREET, BLEWBURY, OXON, OX11 9QB UK
HELPLINE +44 (0) 1235 851533