

AMIGA®

WHIZZ

PINBALL MANIA

**THIS SOFTWARE IS PROVIDED
FREE WITH THE AMIGA™**

**©1995/96 AMIGA TECHNOLOGIES GMBH.
ALL RIGHTS RESERVED**

AMIGA TECHNOLOGIES GMBH.
Recognises all trademarks and copyrights contained here in.

WHIZZ

Loading:

Insert disk 1 into the drive and switch on, following on screen prompts.

Controls:

Amiga : Keyboard / One or Two button Joystick

The keys to play the game are:

Arrow keys to walk , Left , Right , Up , Down.

To Spin = Left Black A (Amiga) key

To Jump = Left ALT key and one of the arrow direction keys

To Jump and Spin Press all three keys together

If you have never played an isometric styled game before , it will take you a few minutes to get accustomed to the control directions but once mastered you will find it as easy as normal direction controls.

On a One Button joystick the fire button is to Jump and Spin.

To Spin Press the Fire button, when you are standing still.

To Jump Press the fire button with Whizz walking in the direction of the jump.

To Jump and Spin , double press the fire button.

On the two button joysticks One of the buttons is to Jump and the other to Spin.

P Pauses the Game

P Restarts the Game

Screen layout (Fig1)



Top Left of the screen is a Sand Clock. This will constantly run down as you play the World. You will find mini Sand Clocks through out the World ,that when collected will replenish the clock and give you extra time.

The Picture of Whizz under the Clock is the number of lives Whizz has remaining.

Top Right are the items collected in your inventory

Bottom Left of the screen is a Flag and a counter showing the number of flags collected on the level.

The other counter is the overall game score.

Bottom Right is the Energy Mushroom. At the start of the level you have maximum energy which is drained by bumping into the many monsters. The monsters coloured red and white are indestructable so they need to be avoided. When you kill a normal monster, a Blue or Red mushroom may be left. If you quickly collect a Red mushroom your energy mushroom will be replenished. If you are too slow to collect a Red mushroom ,it will turn into a blue poisonous mushroom which will drain away your energy.

The Game

Our Furry friend Whizz is being chased in his balloon around the mystical Worlds by his adversary Ratty, from the South Seas Beaches to the Frozen Arctic Waste and from the Green Grassed Castle walls to his favourite indoor World of Gamesville.

After leaving his balloon, Whizz needs to collect as many points and other items to help him reach the end of each of the levels in the Worlds.

When you get stuck with a puzzle, look around the immediate vicinity and you will find something to help you or see an item that will give you a clue as to how to solve the puzzle. Sometimes you may need to push, slide , move or interact with parts of the background to help you overcome your difficulties.

There are also other collectables that you will find usefull in your quest.

Flags: These are scattered within the levels , collect them for points.

Collect 1 - 9 flags 100 points a flag.

10 - 19 flags 200 points a flag

20 - 29 flags 300 points a flag

30 - 39 flags 400 points a flag

40 - 49 flags 500 points a flag

Keys: Keys are used to open wooden doors, that have key holes, wooden chests, and treasure vaults.

Rockets: There are four rockets of each level.

Press the Red button to launch the rocket and score 1000 points.

Find all four rockets on the level and gain an extra life.

Extra Continues: For every 100,000 points collected an extra continue is awarded.

Spinning: Spinning is used to kill monsters which are within your proximity. Remember you cannot kill Red/White monsters - so beware these will zap your energy. Spinning will also reduce your energy, the lower your energy the fewer spins that you will be able to make.

Collectables

Sand Clock: To top -up your Sand Clock collect the mini Sand clocks scattered through out the level.

On completion of a level, for each unit of time remaining,100 points are given.

Door Breakers: There are many different doorways that need to be broken down to allow you to progress through the game.

The doors are made of varous materials that have different strengths. To break through the door , you need to collect either the correct breaker block or a block that has a greater strength than the doorway you are trying to penetrate.Their order of strength's are Ice, Wood, Brick, Stone, and Steel.

Gems: Collect Gem stones to give you 200 extra points.

Poison : Collecting the Poison will decrease your energy slowly until you either die or find the First Aid box.

Potion: Collecting a Potion will Increase your energy.

First Aid Box: Collecting the First Aid box will help you recover from the poison.

CHARGEMENT DU JEU SUR AMIGA:

Mettre la disquette n.1 dans le lecteur, allumer l'ordinateur. et suivre les instructions affichées sur l'écran.

Contrôle:

Amiga: Keyboard or Joystick a un ou deux boutons

Pour jouer, il faut utiliser sur les touches suivantes:

- Les touches de Flèche pour marcher : à Gauche, Droite, monter, et descendre.
- Pour tourner = Appuyez sur la touche noire A de gauche (la touche Amiga)
- Pour sauter = Appuyez sur la touche ALT de gauche et une des touches de flèche en même temps.
- Pour sauter et tourner = Appuyez sur les trois touches en même temps

Si vous n'avez jamais joué un jeu en vue isométrique, utilisez quelques minutes de votre temps pour vous habituer aux contrôles des directions et après cela, le contrôle des directions sera plus facile.

Quand on utilise un Joystick a un seul bouton, le bouton de feu est utilisé pour tourner sur soi même ou sauter.

Pour tourner sur vous meme, appuyez sur le bouton de feu quand vous ne vous déplacez pas.

Pour sauter, appuyez sur le bouton de feu quand WHIZZ se déplace dans l'une des directions et vous sauterez dans cette direction.

Pour sauter et tourner, appuyez deux fois sur le bouton de feu.

Quand on utilise un Joystick a deux boutons , un des boutons sert pour sauter, l'autre sert pour tourner sur soi même.

P : Pause

P : Pour recommencer la partie

Ecran de choix (Figure 1)



En haut a Gauche de l'écran il y a une Cléssidre qui indique le temps. Elle se vide constamment pendant le jeu. Vous devez trouver les petites Cléssidres sur votre parcours par remplir la grande Cléssidre et gagner du temps supplémentaire. Les images de WHIZZ au dessus de la Cléssidre sont le nombre de vies qui vous restent.

En haut a droite de l'écran sont les articles présents dans votre inventaire.

En bas a Gauche de l'écran il y a un drapeau avec un compteur qui indique le nombre de drapeaux trouvés sur le parcours.

L'autre compteur indique le meilleur score du jeu.

En bas a Droite de l'écran se trouve le Champignon de l'Energie. Au début du niveau vous avez le maximum de l'énergie qui peut être affaiblie en urtant les nombreux monstres, Les monstres rouges et blancs sont invulnérables et il faut les éviter. Quand on a tué un monstre normale, un champignon bleu ou rouge naît. Si vous prenez rapidement le champignon rouge votre energie augmentera. Il faut être tres rapide parceque le champignon deviendra bleu et sera empoisonné vous faisant perdre de l'énergie.

Le Jeu

Notre amis WHIZZ, la fureur est prêt a se déplacer autour des fabuleux mondes de Ratty, des plages des mers du Sud aux Glacés paysages de l'Artique et des murs du chateau de pré vert a son monde préféré de Gamesville.

Sur sa route WHIZZ devra trouver et prendre beaucoup d'objets qui l'aideront a la recherche de la fin des niveaux des mondes.

Quand vous sciez au prise avec un PUZZLE, regardez autour de vous pour trouver quelque chose qui puisse vous aider ou un article qui vous donne une indication sur comment faire a résoudre le PUZZLE. Quelque fois vous devrez pousser, coulisser, déplacer ou interagire avec le fond pour vous aider a surmonter le difficultés.

Il y a d'autres objets que vous devrez trouver durant votre recherche

Drapeaux: Ils sont éparpillés dans les niveaux, il faut les prendre pour gagner des points

Drapeaux 1-9 drapeaux 100 points a drapeau
- 10-19 drapeaux 200 points a drapeau
- 20-29 drapeaux 300 points a drapeau
- 30-39 drapeaux 400 points a drapeau
- 40-49 drapeaux 500 points a drapeau

Clefs: Les clefs servent pour ouvrir les portes qui ont un trou pour la clef, les coffres en bois, et les cryptes des trésors.

Fusées: Il y a quatre fusées pour chaque niveau. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la fusée pour chaque niveau.

Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la fusée et gagner 1000 points
Si vous trouvez les quatre fusées vous gagnez un vie supplémentaire.

Extra continuation: Tous les 100.000 points vous prenez une extra continuation du jeu
Tourniquet: Le tourniquet sert pour tuer les monstres qui sont proches a vous.

Rappelez vous que vous ne pouvez pas tuer les monstres Rouge et Blue, peine une réduction de votre énergie

Le tourniquet réduit votre énergie, plus votre énergie est réduite et plus faible sera votre tourniquet.

Objets a prendre:

Cléssidre: Pour augmenter votre temps il faut prendre les mini cléssidre éparpillées a travers le niveau. pour chaque unité restante vous gagnez 100 points

Casse portes: Il y a beaucoup de différentes portes a briser qui vous permettent de poursuivre le jeu. Les portes sont faites avec des matériaux différents et ont une force différente, pour cela il faut toujours prendre le bloc cassant correspondant a la porte ou ayant une force supérieure a la porte a briser. L'ordre de la force est le suivant: Glace, Bois, Brique, Pierre et acier.

Gemme: Prendre les gemmes vous donne des points en plus. Chaque gemme vaut 200 points.

Poison: Prendre le poison baisse votre énergie lentement jusqu'a votre mort ou a quand vous trouverez la boîte du premier secours.

Potion: Prendre la potion augmente votre énergie.

Boîte du premier secours: Prendre la boîte du premier secours vous aide a guérir de l'empoisonnement.

CARICAMENTO DEL GIOCO SU AMIGA

Inserire il disco n 1 nel drive DFO:, accendere il computer et leggere le istruzioni sullo schermo.

Controlli:

Amiga: Keyboard or Joystick ad un o due pulsanti

I comandi da tastiera sono i seguenti :

- Tasti cursore (quattro frecce) per avanzare verso sinistra, destra, avanti, o indietro.
- Tasto Amiga sinistro (A nera) per roteare.
- Tasto ALT sinistro insieme a un tasto cursore per saltare.

Per saltare e roteare premere contemporaneamente i tre tasti

Se non avete mai giocato con un gioco con visuale isometrica, utilizzate qualche minuto del vostro tempo per abituarvi al controllo della direzione cosichè dopo, spostarvi nel gioco sarà più facile.

Quando si utilizza un Joystick ad un solo pulsante, il pulsante di fuoco viene utilizzato per girare su se stessi o saltare.

Per saltare, premere il pulsante di fuoco quando WHIZZ si sposta in una delle direzioni e WHIZZ salterà in quella direzione.

Per saltare e girare, premere due volte il pulsante di fuoco.

Quando si utilizza un Joystick a due pulsanti , uno dei pulsanti serve per saltare, l'altro serve per girare su se stessi.

P Pausa

P Per ricominciare la partita

Schermo della Scelta (Figura 1)



In alto a Sinistra dello schermo si trova una Clessidra che indica il tempo. Essa si svuota costantemente durante il gioco. Dovrete trovare le piccole clessidre sul vostro percorso per colmare la grande Clessidra e guadagnare tempo in più.

Le immagini di WHIZZ sopra la Clessidra sono il numero di vite rimanenti.

In basso a Destra dello schermo stanno gli articoli del vostro inventario

In basso a Sinistra dello schermo si trova una bandiera con un contatore che indica il numero di bandiere trovate sul vostro percorso. L'altro contatore indica il migliore punteggio del gioco

In basso a Destra dello schermo si trova il fungo dell'energia. All'inizio di ogni livello avete il massimo dell'energia che può diminuire urtando i numerosi mostri. I mostri rossi e bianchi sono invulnerabili e dovete evitarli.

Quando si uccide un mostro normale, un fungo blu o rosso nasce. Se prendete rapidamente il fungo rosso la vostra energia aumenterà. Bisogna essere molto rapido perché il fungo diventerà blu e sarà avvelenato facendovi perdere parte della vostra energia.

Il Gioco

Il nostro amico WHIZZ, il furioso, è pronto a spostarsi intorno ai favolosi mondi di Ratty, dalle spiagge dei mari del Sud ai Ghiacciati paesaggi dell'artico e dai muri del Castello dei prati verdi al suo mondo preferito di Gamesville.

Sulla sua strada WHIZZ dovrà scoprire e prendere molti oggetti che l'aiuteranno nella ricerca della fine dei livelli dei mondi

Quando sarete alle prese con un PUZZLE, guardatevi intorno per scoprire qualche cosa che possa aiutarvi o un articolo che vi dia una indicazione su come fare a risolvere il PUZZLE. Qualche volta dovete spingere, fare spingere, fare scivolare, spostare ed interagire con i fondali per aiutarvi a superare le difficoltà.

Bandiere: Sono sparse nei livelli, Bisogna prenderle per guadagnare punti.

- 1-9 Bandiere 100 punti a bandiera
- 10-19 Bandiere 200 punti a bandiera
- 20-29 Bandiere 300 punti a bandiera
- 30-39 Bandiere 400 punti a bandiera
- 40-49 Bandiere 500 punti a bandiera

Chiavi:Le chiavi servono per aprire le porte con il buco per la chiave. I cofani di legno, e le cripte dei tesori.

Missili: Ci sono quattro missili per ogni livello. Premete il pulsante rosso per lanciare il missile e guadagnare 100 punti Se trovate i quattro missili vincete una vita supplementare
Extra continuazione: Ogni 100.000 punti vincete un Extra continuazione del gioco

Trottola:La trottola serve per uccidere i mostri piu vicino a voi Ricordatevi che non potete uccidere i mostri Rosso e Blu, pena una riduzione della vostra energia La trottola assorbe la vostra energia, piu la vostra energia e bassa e piu debole sara la vostra trottola.

Oggetti da prendere:

Clessidre:Per aumentare il vostro tempo bisogna raccogliere le mini clessidre sparse all'interno dei livelli. Alla fine di ogni livello, per ogni unita rimanente guadagnerete 100 punti.

Spacca porti: Ci sono molte porte diverse da rompere che vi permettono di proseguire nel gioco. Le porte sono fatte con materiali diversi e hanno una resistenza diversa, per questo bisognera sempre prendere l'esatto blocco rompente o avente una resistenza superiore alla porta da rompere.

L'ordine della resistenza e il seguente: Ghiaccio, Legno, Mattoni, Pietra ed acciaio.

Gemme:Prendere le gemme vi da punti supplementari. Ogni gemma vale 200 punti.

Veleno:Prendere il veleno abbassa la vostra energia lentamente fino alla vostra morte o a quando troverete la scatola del pronto intervento.

Pozione:Prendere la pozione aumenterà la vostra energia.

Scatola del pronto intervento: Prendere la scatola del pronto intervento vi aiuterà dall'avvelenamento.

Ladeanweisungen für den Amiga:

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk, schalten Sie das Gerät ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Steuerung:

Amiga: Keyboard or Joystick mit einem oder zwei Knöpfen

Mit den folgenden Tasten wird das Spiel gespielt:

Pfeiltasten zum Fortbewegen, links, rechts, aufwärts, abwärts.

Drehen = Drücken Sie die linke schwarze A - Taste (Amiga Taste)

Springen = Drücken Sie die linke ALT - Taste und eine der Pfeil - Tasten zusammen.

Springen un Drehen = Drücken Sie alle drei Tasten zusammen.

Sollten Sie zuvor noch nie ein isometrisch gestaltetes Spiel gesehen haben, brauchen Sie sicherlich ein paar Minuten, um sich an die Steuerrichtungen zu gewöhnen, aber schon nach kurzer Zeit fällt Ihnen dies bestimmt genauso leicht wie eine normale Richtungssteuerung.

Drücken Sie auf einem **Joystick mit einem Knopf FEUER** zum Springen und Drehen.

Um sich zu drehen, drücken Sie FEUER, wenn Whizz stillsteht.

Zum Springen drücken Sie FEUER, wenn Whizz in die entsprechende Richtung läuft. Damit Whizz gleichzeitig springt und sich dreht, drücken Sie FEUER zweimal.

Auf **einem Joystick mit zwei Knöpfen** ist ein Knopf zum Springen und der andere für die Drehung.

P unterbricht das Spiel.

P startet das Spiel erneut.



Oben links auf dem Bildschirm befindet sich eine Sanduhr, die kontinuierlich abläuft, während Whizz sich durch die Spielwelt bewegt. Im ganzen Spiel sind kleine Sanduhren verstreut, die Sie sammeln können, um so die große Uhr aufzufüllen und zusätzliche Zeit zu gewinnen.

Unter der Uhr wird mit dem Whizz-Bild angezeigt, wie viele Leben Whizz noch übrig hat.

Oben rechts sehen Sie die Gegenstände in Ihrem Inventar.

Unten links ist eine Flagge mit einem Zähler abgebildet. Dieser zeigt die Anzahl der in einem Level gesammelten Flaggen an.

Auf dem anderen Zähler können Sie den Gesamtpunktestand ablesen.

Unten rechts befindet sich der Energiepilz. Sie beginnen den Level mit dem vollen Energievorrat. Wenn Sie aber mit den Monstern zusammenstoßen, verlieren Sie Energie. Die roten und weißen Monster können Sie nicht zerstören. Sie sollten Ihnen daher aus dem Weg gehen. Beseitigen Sie ein normales Monster, dann bleibt ein blauer oder roter Pilz übrig. Sammeln Sie schnell jeden roten Pilz ein, um Ihren Energiepilz aufzufüllen. Falls Sie dabei nicht schnell genug sind, verwandelt sich der rote Pilz in einen blauen Giftpilz, der Ihren Energievorrat angreift.

Das Spiel

Unser pelziger Freund Whizz wird von Ratty durch die mystischen Welten gejagt, von den Stränden der Südsee bis zu den arktischen Eiswüsten, von den Mauern der grasgrünen Burg bis hinein in seine Lieblingswelt Gamesville.

Um das Ende eines Levels in den Welten zu erreichen, muß Whizz auf seinem Weg viele Gegenstände aufsammeln.

Wenn Sie an einem Puzzle hängenbleiben, werfen Sie einen Blick auf die unmittelbare Umgebung. Dort könnten Sie etwas entdecken, das Ihnen weiterhilft, oder Sie finden dort einen Gegenstand, der Ihnen einen Tip gibt, wie Sie das Puzzle lösen können. Manchmal müssen Sie Teile des Hintergrunds verschieben, verrücken, bewegen oder etwas anderes damit anstellen, um das Problem zu meistern. Außerdem finden Sie noch weitere Sammelgegenstände, die Sie auf Ihrem Weg zum Ziel voranbringen könnten.

Flaggen: Sammeln Sie die Flaggen, die in den Levels verstreut sind, um Punkte zu erhalten.

Für 1-9 Flaggen erhalten Sie 100 Punkte pro Flagge.

Für 10-19 Flaggen erhalten Sie 200 Punkte pro Flagge.

Für 20-29 Flaggen erhalten Sie 300 Punkte pro Flagge.

Für 30-39 Flaggen erhalten Sie 400 Punkte pro Flagge.

Für 40-49 Flaggen erhalten Sie 500 Punkte pro Flagge.

Schlüssel benötigen Sie, um Holztüren mit Schlüsselloch, hölzerne Truhen oder Schatzkammern zu öffnen.

Raketen: In jedem Level sind vier Raketen versteckt.

Drücken Sie den roten Knopf, um eine Rakete abzufeuern und 1000 Punkte zu erhalten. Wenn Sie alle vier Raketen eines Levels finden, werden Sie mit einem Extraleben belohnt.

Fortsetzungsbonus: Für je 100.000 Punkte erhalten Sie einen Fortsetzungsbonus.

Drehen: Mit Hilfe der Drehbewegung können Sie die Monster aus dem Weg schaffen, die sich in Ihrer Nähe befinden. Denken Sie aber daran, daß Sie den roten und weißen Monster nichts anhaben können. Passen Sie also auf, sonst verlieren Sie Energie. Außerdem benötigen Sie auch für die Drehbewegung selbst Energie. Je niedriger Ihr Energievorrat ist, um so weniger Drehungen können Sie ausführen.

Sammelgegenstände

Sanduhr: Sammeln Sie die in den Levels verstreuten Minisanduhren, um die große Sanduhr aufzufüllen. Nach Beendigung eines Levels erhalten Sie für jede verbleibende Zeiteinheit 100 Punkte.

Türbrecher: Auf Ihrem Weg durch die Spielwelt müssen Sie eine Reihe von Türen aufbrechen, um voranzukommen.

Die Türen bestehen aus unterschiedlichen Materialien, die verschiedene Stärken aufweisen. Um eine Tür aufzubrechen, müssen Sie entweder den der Türstärke entsprechenden Türbrecherblock oder einen stärkeren besitzen. Für die Stärke der Materialien gilt die folgende Reihenfolge: Eis, Holz, Ziegel, Stein u

Edelsteine: Wenn Sie Edelsteine sammeln, erhalten Sie Extrapunkte (200 für jeden Edelstein).

Gift: Stoßen Sie auf Gift, nimmt Ihr Energievorrat ab, und wenn Sie dann nicht den Erste-Hilfe-Koffer finden, wird Ihr Held immer schwächer und verliert schließlich sein Leben.

Wundertrank: Damit erhöhen Sie Ihren Energievorrat.

Erste-Hilfe-Koffer: Schnappen Sie sich den Erste-Hilfe-Koffer, um die Wirkungen des Gifts zu vertreiben.

PINBALL MANIA

CONTENTS

INSTRUCTIONS	2
TABLE 1 - TARANTULA	3
TABLE 2 - JAILBREAK	3
TABLE 3 - KICK-OFF	3
TABLE 4 - JACKPOT	4
ANLEITUNG	6
TISCH 1 - TARANTULA	6
TISCH 2 - JAILBREAK	7
TISCH 3 - KICK-OFF	8
TISCH 4 - JACKPOT	9
MANUEL D'UTILISATION	12
TABLE 1 - TARANTULA (TARENTULE)	12
TABLE 2 - JAILBREAK (ÉVASION DE LA PRISON)	13
TABLE 3 - KICK-OFF (COUP D'ENVOI)	14
TABLE 4 - JACKPOT	14
ISTRUZIONI	18
TAVOLO 1 - TARANTULA (TARANTOLA)	18
TAVOLO 2 - JAILBREAK (FUGA DALLA PRIGIONE)	19
TAVOLO 3 - KICK-OFF (CALCIO INIZIALE)	20
TAVOLO 4 - JACKPOT	21

INSTRUCTIONS

LOADING

Insert disk 1 into the internal floppy drive and reset the computer by holding down the CTRL key and pressing both Amiga keys at the same time.

INSTALLING THE GAME TO A HARD DRIVE

Boot your computer as normal and insert disk 1 into the internal floppy drive. Double-click on the disk's icon when it appears and then double-click on the Install icon. Follow all on-screen instructions.

MAIN MENU

The controls for the main menu are as follows:

- F1 - load the Tarantula table
- F2 - load the Jailbreak table
- F3 - load the Kick-Off table
- F4 - load the Jackpot table
- F5 - access the options menu
- F6 - show the current game controls

OPTIONS MENU

The controls for the options menu are as follows:

- F1 - toggle 3/5 balls
- F2 - toggle music on/off
- F3 - toggle colour/mono display
- F4 - select low, medium or high table angle
- F5 - access game controls configuration screen
- F6 - save options and return to main menu
- ESC - exit to main menu without saving options

GAME CONTROLS

The default game controls are as follows:

- F1-F8 - select number of players (F1=1 player, F8=8 players)
- Cursor down - launch ball from chute
- Left shift - flip left flipper(s)
- Right shift - flip right flipper(s)
- Space bar - nudge table
- P - Pause game (any key restarts)
- ESC - Quit table

TABLE 1 - TARANTULA

MULTIBONUS

Light all WEB lights to advance bonus multiplier. Once all multiplier values are collected you score 20,000 points for lighting WEB.

SKILL SHOT

Shoot ball through flashing WEB letter to collect X2 bonus multiplier and 1,000,000 points.

SPINNER

Hit spinner to light next SPN letter. Hit spinner twice in succession to collect 50,000 points.

SPIN

Spell SPN to advance thumper-bumper value. When thumper-bumpers are at maximum value lighting SPIN awards 100,000 points.

THUMPER-BUMPERS

Hit a thumper-bumper to collect current thumper-bumper value.

TERROR

Spell TERROR to open Fang Tube gate, collect 250,000 points and advance the Venom passage value. The gate will remain open for 90 seconds. If the gate is already open the next Spiderling is lit and 300,000 is awarded. Once all Spiderlings are flashing spelling TERROR awards the Jackpot.

VENOM SPINNER/PASSAGE

If Fang Tube gate is shut, the current Venom value is awarded. If Fang Tube is open, 5 seconds is added to the time that it remains open.

SCORE

Drop ball down SCARE rail to collect a score: S - 2,000,000 C - 4,000,000 A - 6,000,000
R - 8,000,000 E - 10,000,000 and then 10,000,000 points thereafter.

FANG TUBE

Shoot the Fang Tube to start the yellow arrows flashing. Shoot it again while the arrows are flashing to collect 5,000,000 points.

POISON

Drop ball down Poison rail to collect a score:

P - 2,000,000 O - 4,000,000 I - 6,000,000 S - 10,000,000 D - 15,000,000 M - 20,000,000
and then 20,000,000 points thereafter.

FANG PADS

Spell FANG to light a Spider Leg and collect 12,000,000 points.

SPIDER LEGS

Light all Spider Legs to collect 50,000,000 points.

MULTI-BALL

Start 2-ball Multi-ball by shooting ball out of the FANG platform through FANG escape.

LAIR PADS

Spell LAIR to enable next ball-trap mystery award and advance WEB roll-over value. Once all mystery awards enabled, spell LAIR to collect 100,000 points.

BALL-TRAP

Shoot LAIR ball-trap to collect a mystery award. If mystery spin lands on ??? the next enabled mystery award is collected. If no awards enabled you get "Zildy".

SPELL TARANTULA PADS

Hit all three pads to light next letter of TARANTULA and open FEED ME ball-trap gate.

FEED ME BALL-TRAP

Shoot FEED ME ball-trap to feed Spider and collect 500,000 points.

TARANTULA

Spell TARANTULA to collect 90,000,000 points.

TABLE 2 - JAILBREAK

ARREST PADS

Spell ARREST to arrest suspect and collect 350,000 points.

GUILTY AND NOT GUILTY PADS

Hit "GUILTY" to sentence a suspect and "NOT GUILTY" to release him.

SENTENCE BALL-TRAP

Shoot ball here to sentence a suspect.

RIOT

Spell GUARD to call the guards and stop a riot or to stop a prisoner escaping when ball rings.

JAILBREAK LIGHTS

Spell JAILBREAK to start jailbreak mode.

JAILBREAK

A decreasing value is displayed in the panel and the prisoners start escaping from jail. Hit any pad to collect the score shows.

SKILL SHOT

Fire ball from chute so that it falls into Jailer ball-trap to collect skill-shot bonus.

COP

Spell COP to collect 5,000 points and enable next feature in Riot ball-trap and enable "Disable Riots".

RIOT BALL-TRAP

Shooting Riot ball-trap before "Disable Riots" is enabled will start a riot.

ESCAPE TUNNEL

Awards score that increases each time the ball passes through.

LAW

Spell LAW to advance bonus multiplier value. Once bonus multiplier is at maximum value you will collect the Jackpot when LAW lit.

TABLE 3 - KICK-OFF

SKILL SHOT

Fire ball into table and directly through flashing "strip" roll-over to collect skill-shot bonus.

BONUS MULTIPLIER

Light all four "strip" lamps to advance bonus multiplier value.

STADIUM

Shoot ramps alternately to advance Stadium lamp set and collect Stadium awards:

Time	Award	Time	Award
1st	250,000	5th	250,000
2nd	score bonus	6th	bonus held
3rd	250,000	7th	250,000
4th	double bonus	8th plus	1,000,000

GOAL PADS

Spell GOAL to enable the Goal ball-trap.

GOAL BALL-TRAP

Shoot the ball-trap to light a letter of KICK OFF.

KICK OFF LAMPS

Spell KICK OFF to start Penalty Shoot-out mode.

PENALTY SHOOT-OUT MODE

A timer is displayed in the panel and 2-ball multi-ball is started. Hit pads to collect points. The mode will last until the timer runs out.

SUB

Spell SUB to enable the kick-back trap next to the ball chute. Spell SUB again to place a multi-ball in left-hand trap which you can fire into play or save.

FOUL BALL-TRAP

Shoot the ball-trap to advance to the next round of the league. Reach the final to collect a Trophy and a bonus score:

Round	Score	Round	Score
1st	100,000	Quarter Final	500,000
2nd	200,000	Semi Final	750,000
3rd	300,000	Final	1,000,000
4th	400,000		

TROPHY

Light all three Trophies to collect 10,000,000 points.

POSITION PADS

Before kick-off you must select a team by hitting all four team member pads (Goalie, Striker, Midfielder and Defender).

KICK OFF BALL-TRAP

After selecting a team shoot the ball-trap to start the match. If the match is already in progress there is a goal kick.

TABLE 4 - JACKPOT**SKILL SHOT**

Fire ball into table and through flashing ACE rollover to collect skill-shot bonus.

BONUS MULTIPLIERS

Light all four aces to advance the bonus multiplier. Once all bonus multipliers have been enabled, lighting the aces awards 2,000,000 points.

REELS PADS

Spell REELS to enable the Craps/Reels ball-trap.

MULTIPLE COINS

Shoot the Craps/Reels" ball-trap twice within 30 seconds to collect 2,000,000 points.

SPIN THE REELS

Shoot the Craps/Reels ball-trap to play the fruit machine. Use flipper keys to stop each reel and aim for the best line, as follows:

	2 of a kind	3 of a kind		2 of a kind	3 of a kind
LEMONS	1,000,000	10,000,000	MELONS	10,000,000	35,000,000
PUMPS	2,000,000	15,000,000	SPIDERS	15,000,000	40,000,000
CHERRIES	4,000,000	20,000,000	DOLLARS	20,000,000	45,000,000
GRAPES	6,000,000	25,000,000	JACKPOTS	25,000,000	50,000,000
BANANAS	8,000,000	30,000,000			

A win will advance Jackpot lamps and the Jackpot value.

This ball-trap will also start Craps game, if activated (see "Craps" for details).

HALO GAME

Shoot ball into hi/lo ball-trap to start game. Follow instructions in score panel to play game.

WIN PADE

Spell WIN to collect a random mystery score bonus. Spell WIN four times to collect Extra Ball.

DOLLAR (GOLD) PADE

Hit both dollar pads to light next section of Big Dollar and collect following bonuses:

Time	Award	Time	Award
1st	-	7th	-
2nd	double bonus	8th	fold bonus
3rd	-	9th	-
4th	-	10th	triple bonus
5th	score bonus	11th	-
6th	-		

BIG DOLLAR

Light up all parts of the Dollar to collect 5,000,000 points.

HORSESHOE RAMP

Shoot clockwise around ramp to choose a colour. Shoot anticlockwise around ramp to access the ball-trap, start Roulette game and hopefully collect the following bonuses:

Matching Colour	Score
Green	50,000,000
Red	5,000,000
Black	5,000,000

Winning advances Jackpot lamps and value.

CRAPS AND THE LEFT HAND SIDE JA LIGHTS

Light J and A pads on left-hand side to enable Craps/Reels ball-trap. Shoot the Craps/Reels trap to play Craps:

Dice Total	Name	Score
2,3,12	Craps	1,000,000
4,5,6,8,9,10	Point Number	10,000,000
7,11	Natural	20,000,000

RIGHT HAND SIDE JA LIGHTS

Shoot both pads to collect a random score bonus.

JACKPOT LAMPS

Spell JACKPOT to collect 50,000,000 points and current Jackpot value.

CREDITS

Pinball Mania was designed and written by Spidersoft.

Programming - Dave Cooke and Matt Taylor.

Graphics - Robert Lever and Matt Butler.

Music and sound effects - Martin Walker.

Produced by Spidersoft and Barry Simpson and Iain Howe at 21st Century Entertainment Limited. Pinball Mania © 1995 21st Century Entertainment Limited.

ANLEITUNG

LADEN

Legen Sie Diskette 1 in Ihr internes Diskettenlaufwerk, und starten Sie den Computer neu, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten und gleichzeitig beide Amiga-Tasten betätigen.

INSTALLATION DES SPIELS AUF DER FESTPLATTE

Booten Sie Ihren Computer wie gewohnt, und legen Sie Diskette 1 in das interne Diskettenlaufwerk. Sobald das Disketten-Ico erscheint, klicken Sie erst dieses und danach das Installations-Ico doppelt an. Befolgen Sie anschließend die Anweisungen auf dem Bildschirm.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Steuerungen zur Verfügung:

F1 - Tarantula-Tisch laden

F2 - Jailbreak-Tisch laden

F3 - Kick-Off-Tisch laden

F4 - Jackpot-Tisch laden

F5 - Optionsmenü aufrufen

F6 - aktuelle Spielsteuerungen anzeigen

OPTIONSMENÜ

Das Optionsmenü wird folgendermaßen gesteuert:

F1 - zwischen 3 und 5 Kugeln umschalten

F2 - Musik ein- oder ausschalten

F3 - zwischen Farb- und

Schwarzweißbild (Colour/Mono) umschalten

F4 - Tachneigung einstellen: low (gering), medium (mittel) oder high (stark)

F5 - Spielsteuerungs-Konfigurationsbildschirm aufrufen

F6 - Optionen ansehen und zurück zum Hauptmenü

ESC - Zum Hauptmenü abbrechen, ohne Optionen zu sichern

SPIELSTEUERUNGEN

Die Standardsteuerung des Spiels ist folgendermaßen festgelegt:

F1-F6 - Zahl der Spieler festlegen (F1 = 1 Spieler, F6 = 6 Spieler)

Bild-Pfeil unten - Kugel ins Spiel schießen

Shift links - Linke(n) Flipper betätigen

Shift rechts - Rechte(n) Flipper betätigen

Leertaste - Tisch anstoßen

P - Spiel unterbrechen (Wiederaufnahme mit beliebiger Taste)

ESC - Tisch verlassen

TISCH 1 - TARANTULA

MULTI-BONUS

Lassen Sie alle "WEB"-Lichter aufleuchten, um Ihren Bonusmultiplikator zu erhöhen. Haben Sie alle Multiplikatoren gesammelt, dann erhalten Sie für jedes weitere Mal Aufleuchten von "WEB" 20.000 Punkte.

SKILL-SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)

Schieben Sie die Kugel über den blinkenden Buchstaben, um einen x2-Bonusmultiplikator und 1.000.000 Punkte zu sammeln.

SPINNER (PROPELLER)

Triften Sie den Propeller, um den nächsten "SPIN"-Buchstaben aufleuchten zu lassen. Wenn Sie ihn zweimal kurz hintereinander treffen, erhalten Sie außerdem 50.000 Punkte.

SPIN

Vervollständigen Sie das Wort "SPIN", um die Puffer-Belohnung (Thumper-bumper) zu erhöhen. Haben die Puffer den Höchstwert erreicht, dann gewinnen Sie 100.000 Punkte, wenn Sie "SPIN" aufleuchten lassen.

THUMPER-BUMPERS (PUFFER)

Triften Sie einen Puffer, um den aktuellen Puffer-Wert zu kassieren.

TERROR

Lassen Sie "TERROR" aufleuchten, um das Tor zur Giftzahn-Röhre zu öffnen, 250.000 Punkte zu sammeln und den Wert der "Venom"-Passage zu erhöhen. Das Tor bleibt dann 90 Sekunden lang geöffnet. Ist es bereits offen, dann wird eine weitere Spinne erleuchtet, und Sie erhalten 300.000 Punkte. Blinken alle Spinnen auf, dann erhalten Sie den Jackpot, wenn es Ihnen gefällt, "TERROR" erneut aufleuchten zu lassen.

VENOM SPINNERPASSAGE ("VENOM"-PROPELLER-PASSAGE)

Ist das Tor zur Giftzahn-Röhre geschlossen, dann erhalten Sie den aktuellen "Venom"-Wert. Ist die Giftzahn-Röhre bereits offen, dann bleibt sie weitere 5 Sekunden geöffnet.

SCORE (ANGST-SCHIENE)

Gelingt es Ihnen, die Kugel die "SCORE"-Schiene hinunterrollen zu lassen, dann wird jedesmal die Punktzahl erhöht: S 2.000.000 C 4.000.000 A 6.000.000 R 8.000.000 E 10.000.000

Jeder weitere Treffer bringt 10.000.000 Punkte ein.

FANG TUBE (GIFTZAHN-RÖHRE)

Schieben Sie auf die Giftzahn-Röhre, um die gelben Pfeile blinken zu lassen, und treffen Sie sie erneut, solange die Pfeile blinken, um 5.000.000 Punkte einzustreichen.

POISON (GIFT)

Gelingt es Ihnen, die Kugel die "POISON"-Schiene hinunterrollen zu lassen, dann wird jedesmal die Punktzahl erhöht: P 2.000.000 O 4.000.000 I 6.000.000 S 10.000.000 Ö 15.000.000 N 20.000.000

Jeder weitere Treffer bringt 20.000.000 Punkte ein.

FANG PADS ("FANG"-FELDER)

Buchstabieren Sie "FANG" (Giftzahn), um ein Spinnenbein aufleuchten zu lassen und 12.000.000 Punkte zu kassieren.

SPIDERS LEGS (SPINNENBEINE)

Lassen Sie alle Spinnenbeine aufleuchten, und erhöhen Sie Ihr Konto um 50.000.000 Punkte.

MULTI-KUGEL

Aktivieren Sie eine zweite Kugel, indem Sie sie von der "FANG"-Plattform durch den "FANG"-Fluchweg ins Freie schießen.

LAIR PADS (HÖHLENFELDER)

Lassen Sie "LAIR" aufleuchten, um die nächste Kugelfallen-Geheimbelohnung zu aktivieren und den Wert des "WEB"-Kontaktfeldes zu erhöhen. Sind alle Geheim-Belohnungen aktiviert, dann können Sie 100.000 Punkte einsammeln, indem Sie "LAIR" erneut aufleuchten lassen.

BALL TRAP (KUGELFALLE)

Schießen Sie die Kugel in die "LAIR"-Falle, um die nächste Geheimbelohnung zu gewinnen. Bleibt der Geheimpropeller auf "???" stehen, dann kassieren Sie die nächste aktivierte Kugelfallen-Belohnung. Sind keine Belohnungen aktiviert, dann erhalten Sie auch keinen Bonus.

SPELL TARANTULA PADS ("TARANTULA"-BUCHSTABERFELDER)

Triffen Sie alle drei Felder, um den nächsten Buchstaben des Wortes "TARANTULA" aufleuchten zu lassen und das Tor zur "FEED ME"-Kugelfalle zu öffnen.

FEED ME BALL TRAP ("FÜTTERE MICH"-KUGELFALLE)

Schießen Sie auf die "FEED ME"-Falle, um die Spinne zu füttern und 500.000 Punkte einzusammeln.

TARANTULA (TARANTEL)

Buchstabieren Sie das Wort "TARANTULA", und kassieren Sie 50.000.000 Punkte!

TISCH 2 - JAILBREAK**ARREST PADS ("ARREST"-FELDER)**

Lassen Sie alle ARREST-Felder aufleuchten, um einen Verdächtigen festzunehmen und 300.000 Punkte einzusammeln.

GUILTY UND NOT GUILTY PADS ("SCHULDIG"- UND "NICHT SCHULDIG"-FELDER)

Triffen Sie "Guilty" (Schuldig), um einen Gefangenen zu verurteilen, oder "Not Guilty" (Nicht schuldig), um ihn freizulassen.

SENTENCE BALL TRAP (URTEIL-KUGELFALLE)

Schießen Sie die Kugel in diese Falle, um einen Häftling zu verurteilen.

RIOT (AUFSRAND)

Lassen Sie das Wort "GUARD" aufleuchten, um die Wachen zu ruhen und einen Aufstand zu verhindern oder um beim Alarmsignal einen fliehenden Häftling aufzuhalten.

JAILBREAK LIGHTS ("JAILBREAK"-LICHTER)

Leuchtet das Wort "Jailbreak" vollständig auf, dann beginnt ein Ausbruch.

JAILBREAK (AUSBRUCH)

Auf der Punktzahle erscheint ein Wert, der immer kleiner wird, je mehr Häftlinge ausbrechen. Jedesmal, wenn die Kugel ein Feld trifft, wird der zur Zeit auf dieser Anzeige sichtbare Wert zu Ihrer Gesamtpunktzahl hinzugerechnet.

SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUSS)

Schieben Sie die Kugel über den Tisch, so daß sie in die Gefängniswärter-Kugelfalle fällt, und Sie erhalten den Geschicklichkeitsbonus.

COP (POLIZIST)

Lassen Sie "COP" aufleuchten, um 5.000 Punkte zu sammeln, die nächste Funktion in der "RIOT"-Kugelfalle aufzurufen und schließlich "Disable Riots" (Aufstände niederschlagen) zu aktivieren.

RIOT BALL TRAP (AUFSTANDSKUGELFALLE)

Treffen Sie diese Kugelfalle, bevor "Disable Riots" aktiviert wurde, dann beginnt ein Aufstand.

ESCAPETUNNEL (FLUCHTTUNNEL)

Hier werden Ihnen Punkte gutgeschrieben, deren Zahl sich mit jedem Kugeldurchlauf erhöht.

LAW (GESETZ)

Lassen Sie alle drei Buchstaben aufleuchten, um den Bonusmultiplikatorwert zu erhöhen. Hat der Multiplikator den höchsten Wert erreicht, dann kassieren Sie jedesmal den Jackpot, wenn das Wort "LAW" aufleuchtet.

TISCH 3 - KICK-OFF

SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUSS)

Schieben Sie die Kugel über den Tisch und direkt über das blinkende "Trikot"-Kontaktfeld, um den Bonus zu gewinnen.

BONUS MULTIPLIER (BONUSHMULTIPLIKATOR)

Lassen Sie alle vier "Trikot"-Lampen aufleuchten, um den Bonusmultiplikator zu erhöhen.

STADIUM (STADION)

Jagen Sie die Kugel abwechselnd die Rampen hinauf, um die "STADIUM"-Lampenreihe zu vervollständigen und die im folgenden angegebenen Stadion-Beleuchtungen zu erhalten.

Treffer	Beleuchtung	Treffer	Beleuchtung
1.	250.000	5.	250.000
2.	Punktebonus	6.	Anfangsbonus
3.	250.000	7.	250.000 alle weiteren 1.000.000
4.	Doppelbonus		

GOAL PADS ("GOAL"-FELDER)

Lassen Sie das Wort "GOAL" (Tor) aufleuchten, um die Tor-Kugelfalle zu aktivieren.

GOAL BALL TRAP (TOR-KUGELFALLE)

Treffen Sie die Kugelfalle, um den nächsten Buchstaben von "KICK OFF" zu aktivieren.

KICK OFF LAMPS ("KICK OFF"-LAMPEN)

Leuchtet die ganze KICK-OFF-Reihe, dann beginnt das Elfmeterschießen.

PENALTY SHOOT-OUT (ELFMETERSCHIEßEN)

Auf dem Bildschirm erscheint eine Uhr, und es wird eine zweite Kugel gestartet. Für jedes Feld auf dem Tisch erhalten Sie einen bestimmten Punktwert. Dieser Modus bleibt aktiv, bis die Uhr abgelaufen ist.

SUB (ERNSTZ)

Lassen Sie "SUB" aufleuchten, um die "Kick back"-Feder neben der Startrampe zu aktivieren. Beim zweiten Aufleuchten erhalten Sie eine weitere Kugel auf der linken Feder. Sie können jetzt entweder sofort mit zwei Kugeln spielen oder die neue erst später ins Spiel bringen.

FOUL BALL TRAP (FOUL-KUGELFALLE)

Treffen Sie die Falle, um in die nächste Runde der Liga zu gelangen. Haben Sie das Finale erreicht, dann bekommen Sie einen Pokal und einen Bonus:

Runde	Punkte	Runde	Punkte
1.	100.000	Viertelfinale	500.000
2.	200.000	Halbfinale	750.000

3.	300.000	Finale	1.000.000
4.	400.000		

TROPHY (POKAL)

Lassen Sie alle drei Pokale aufleuchten, dann erhalten Sie zusätzlich 10.000.000 Punkte.

POSITION PADS (POSITIONSFELDER)

Vor dem Anstoß müssen Sie zuerst ein Team wählen, indem Sie die vier Teammitglieder-Felder treffen (Goalie/Torwart, Stürker/Stürmer, Mittelfelder/Mittelfeldspieler und Defenses/Verteidiger).

KICK OFF BALL TRAP ("KICK OFF"-KUGELFALLE)

Halten Sie Ihr Team gewählt, dann müssen Sie die Falle treffen, um das Spiel zu beginnen. Läuft das Spiel bereits, dann erhalten Sie einen Torschuß.

TISCH 4 - JACKPOT

SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)

Schieben Sie die Kugel auf die Spielfläche und über das blinkende ACE-Kontaktfeld, um den Bonus zu gewinnen.

BONUS MULTIPLIER (BONUSMULTIPLIKATOREN)

Lassen Sie alle vier Ace aufleuchten, um den Bonusmultiplikator zu erhöhen. Sind alle Bonusmultiplikatoren aktiviert, dann können Sie 2.500.000 Punkte gewinnen, wenn Sie die vier Ace erneut aufleuchten lassen.

REELS PADS ("REELS"-FELDER)

Lassen Sie alle fünf Buchstaben aufleuchten, um die Craps/Reels-Kugelfalle zu aktivieren.

MULTIPLE COINS (MEHRERE MÜNZEN)

Schieben Sie die Kugel innerhalb von 20 Sekunden zweimal in die Craps/Reels-Falle, um 2.000.000 Punkte einzukassieren.

SPIN THE REELS (DREHEN SIE DIE SCHEIBEN)

Schieben Sie die Kugel in die "Craps/Reels"-Falle, um die Scheiben des Spielautomaten rotieren zu lassen. Mit den Flippertasten halten Sie die Scheiben nacheinander an, wobei Sie versuchen müssen, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Im folgenden sind die Punktzahlen für den Spielautomaten aufgelistet.

	2 gleiche	3 gleiche		2 gleiche	3 gleiche
ZITRONEN	1.000.000	10.000.000	MELONEN	10.000.000	35.000.000
PFLAUMEN	2.000.000	15.000.000	SPINNEN	15.000.000	40.000.000
KIRSCHEN	4.000.000	20.000.000	DOLLARS	20.000.000	45.000.000
WEINTRAUBEN	6.000.000	25.000.000	JACKPOTS	25.000.000	50.000.000
BANANEN	8.000.000	30.000.000			

Wenn Sie gewinnen, erweitern Sie die JACKPOT-Lampensreihe und erhöhen den Wert des Jackpots.

Diese Kugelfalle startet außerdem das "Craps"-Spiel, falls es aktiviert wurde (weitere Einzelheiten unter "Craps").

HILO GAME (HÖHER/NIEDRIGER-SPIEL)

Um dieses Spiel zu starten, müssen Sie die Kugel in die "Hi/Lo"-Falle schieben. Folgen Sie dann der Anleitung auf der Punkteanzeige.

WIN PADS ("WIN"-FELDER)

Lassen Sie alle Buchstaben aufleuchten, um eine willkürlich festgelegte Punktzahl zu kassieren. Wenn Sie die Reihe zum vierten Mal vervollständigt haben, werden Sie mit einer Extrakugel belohnt.

DOLLAR (GOLD) PADS (GOLD-DOLLAR-FELDER)

Wenn Sie beide Dollar-Felder aufleuchten lassen, aktivieren Sie den nächsten Abschnitt des "Big Dollar". Außerdem werden dabei folgende Bonuspunkte vergeben:

Treffer	Belohnung	Treffer	Belohnung
1.	-	7.	-
2.	Doppelbonus	8.	Anfangsbonus
3.	-	9.	-
4.	-	10.	Dreifachbonus
5.	Punktebonus	11.	-
6.	-		

BIG DOLLAR (GROßER DOLLAR)

Vervollständigen Sie alle Dollar-Abschnitte, um 5.000.000 Punkte zu kassieren.

HORSESHOE RAMP (HUFISEISEN-RAMPE)

Schieben Sie die Kugel im Uhrzeigersinn über die Hufeisen-Rampe, um die nächste Farbe beim Roulette zu bestimmen. Schieben Sie die Kugel entgegen dem Uhrzeigersinn über die Rampe, um in die Roulette-Kugelfalle zu gelangen. Dadurch starten Sie das Roulette-Spiel und gewinnen mit etwas Glück die folgenden Bonuspunkte:

Farbübereinstimmung	Punkte
Grün	50.000.000
Rot	5.000.000
Schwarz	5.000.000

Bei einem Gewinn erweitern Sie die "JACKPOT"-Lampensreihe und erhöhen den Jackpot.

CRAPS AND LEFT HAND SIDE JA LIGHTS (WÜRFELSPIEL UND LINKE "JA"-LAMPEN)

Lassen Sie die linken "J"- und "A"-Felder aufleuchten, um die "Craps/Reel"-Kugelfalle zu aktivieren. Schieben Sie die Kugel dann in diese Falle, um zu würfeln.

Augenzahl	Bezeichnung	Punkte
2, 3, 12	Craps	1.000.000
4, 5, 6, 8, 9, 10	Point Number	10.000.000
7, 11	Natural	20.000.000

RIGHT HAND SIDE JA LIGHTS (RECHTE "JA"-LAMPEN)

Treffen Sie beide Felder, um eine willkürlich gewählte Punktzahl einzuheimsen.

JACKPOT LAHPS ("JACKPOT"-LAMPEN)

Vervollständigen Sie das Wort JACKPOT, um 50.000.000 Punkte und den aktuellen Wert des Jackpots zu gewinnen.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entwurf und Entwicklung von Pinball Mania - Spidersoft.

Programmierung - Dave Cooke und Matt Taylor.

Grafiken - Robert Layer und Matt Butler.

Musik und Soundeffekte - Martin Walker.

Produktion - Spidersoft sowie Barry Simpson und Iain Howe von 21st Century Entertainment Limited. Pinball

Mania (c) 1995 21st Century Entertainment Limited.

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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANSTOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouer 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.

Éviter 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.

MANUEL D'UTILISATION

CHARGEMENT

Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes interne, et réinitialisez l'ordinateur en maintenant la touche CTRL enfoncée et en appuyant simultanément sur les deux touches Amiga.

INSTALLER LE JEU SUR DISQUE DUR

Lancez votre ordinateur comme d'habitude et insérez la disquette 1 dans le lecteur interne. Cliquez deux fois sur l'icône de la disquette lorsqu'elle apparaît et cliquez deux fois sur l'icône Install. Suivez les instructions à l'écran.

MENU PRINCIPAL

Les commandes du menu principal sont les suivantes:

F1	Charge la table Tarantula
F2	Charge la table Jailbreak
F3	Charge la table Kick-Off
F4	Charge la table Jackpot
F5	Accède au menu options
F6	Affiche le contrôleur actuel

MENU OPTIONS

Les commandes du menu Options sont les suivantes:

F1	Permuter entre 3 ou 5 billes
F2	Musique activée/désactivée
F3	Permuter entre couleur ou mono
F4	Sélectionner l'angle petit, moyen ou grand de la table
F5	Accéder à l'écran configuration des commandes
F6	Sauvegarder les options et retourner au menu principal
ESC	Retourner au menu principal sans sauvegarder les options

CONTRÔLES DU JEU

Les contrôles par défaut du jeu sont les suivants:

F1-F8	- Sélectionner le nombre de joueur (F1 = 1 joueur, F8 = 8 joueurs)
Flèche bas	- Lancer une bille de la chute
Shift gauche	- Activer flipper(s) de gauche
Shift droit	- Activer flipper(s) de droite
Espace	- Pousser la table
P	- Mettre le jeu en pause (appuyer sur n'importe quelle touche pour recommencer)
ESC	- Quitter la table

TABLE 1 - TARANTULA (TARENTULE)

MULTI BONUS

Si vous allumez toutes les lumières WEB, vous passez au multi bonus. Après que vous ayez ramassé toutes les valeurs du multi bonus, vous gagnez 20 000 points chaque fois que vous allumez les lumières WEB.

SKILL SHOT

Lancez la bille à travers la lumière WEB pour gagner un multi bonus x2 ainsi que 1 000 000 de points.

SPINNER (FILEUSE)

Touchez le spinner pour allumer la lettre SPIN suivante. Vous gagnez 50 000 points si vous donnez deux coups rapides et consécutifs au spinner.

SPIN

Après avoir allumé le mot SPIN, vous passez au prix "thumper bumper" (champignons). Lorsque les champignons atteignent leur valeur maximum, vous gagnez 100 000 points si vous arrivez à allumer les lettres SPIN.

CHAMPIGNONS

Lorsque vous touchez un champignon, vous gagnez la valeur thumper-bumper actuelle.

TERROR

Allumez le mot TERROR (terreur) pour ouvrir la porte Fang Tube (tube à crochets) et gagner 250 000 points. La porte reste ouverte pendant 90 secondes. Si elle est déjà ouverte, le Spiderling suivant s'allume et vous récoltez 300 000 points. Lorsque les Spiderlings clignotent et que vous allumez à nouveau le mot TERROR, vous gagnez le Jackpot.

VENOM SPINNER/PASSAGE

Si la porte Fang Tube est fermée, la valeur venom actuelle est décernée. Si la porte Fang Tube est ouverte, son temps d'ouverture est prolongé de 5 secondes.

SCARE

Envoyez la bille dans la rampe SCARE pour gagner des points.

S - 2 000 000 C - 4 000 000 A - 6 000 000 B - 8 000 000 E - 10 000 000 et 10 000 000 de points après cela.

FANG TUBE (TUBE À CROCHETS)

Lancez la bille en direction du Fang Tube pour allumer les fiches jaunes. Touchez le Fang Tube pendant que les lumières clignotent et vous récoltez 5 000 000 de points.

POISON

Envoyez la bille dans la rampe POISON pour gagner des points.

P - 3 000 000 D - 4 000 000 I - 8 000 000 S - 10 000 000 O - 15 000 000 N - 20 000 000 et 20 000 000 de points après cela.

BOURRELETS FANG

Épeler FANG pour allumer la patte d'une araignée et récolter 12 000 000 de points.

PATTES D'ARAIGNÉE

Allumez toutes les pattes d'araignée pour gagner 50 000 000 de points.

MULTI-BALL (MULTI-BILLE)

Déclenchez ce mode en faisant sortir la bille de la plate-forme FANG et en l'envoyant à travers le tube FANG.

BOURRELETS LAIR

Allumez LAIR pour activer le prochain prix mystère de la trappe et augmenter la valeur de roll-over WEB. Après avoir activé tous les prix mystères, allumez LAIR et vous gagnez 100 000 points.

TRAPPE BILLES

Envoyez la bille sur la trappe LAIR pour gagner le prix mystère. Si vous tombez sur le prix 7777, vous ramassez le prix mystère de la prochaine trappe qui vous active. Si vous n'activez aucun prix, vous obtenez "Zlich" (rien).

BOURRELETS SERVANT À ÉPELERTARANTULA

Touchez les trois bourrelets pour allumer la lettre suivante de TARANTULA, et ouvrir la porte de la trappe FEED ME.

TRAPPE FEED ME

Envoyez la bille dans la trappe FEED ME pour alimenter l'araignée et récolter 500 000 points.

TARANTULA (TARENTOLE)

Épeler le mot TARANTULA et vous gagnez 50 000 000 de points!

TABLE 2 - JAILBREAK (ÉVASION DE LA PRISON)

BOURRELETS D'ARRESTATION

Allumez la série toute entière pour arrêter un suspect et gagner 350 000 points.

BOURRELET "GUILTY" (COUPABLE) ET "NOT GUILTY" (NON COUPABLE)

Présentez le prisonnier coupable ou non coupable en envoyant la bille sur le bourrelet approprié.

TRAPPE DE LA SENTENCE

Envoyez la bille sur cette trappe pour condamner un suspect.

ÉMEUTE

Vous devez allumer le mot "GUARD" pour éviter une émeute ou empêcher les prisonniers de s'évader de prison.

LUMIÈRES JAILBREAK

Quand le mot JAILBREAK est entièrement allumé, le mode jailbreak est activé.

JAILBREAK

Un nombre allant en décroissant est affiché sur le tableau d'affichage. En même temps, les prisonniers sont tous en train de s'évader. Chaque fois que vous touchez un bourrelet, vous gagnez le nombre de points affichés sur le tableau.

SKILL SHOT

Envoyez la bille dans la trappe Jailer (gâbrier) pour ramasser un bonus Skill shot.

COP

Allumez COP et vous gagnez 50 000 points et activez le prochain bonus à ramasser dans la trappe RIOT ainsi que "Disable Riots".

TRAPPE RIOT (ÉMEUTE)

Si vous envoyez la bille sur la trappe RIOT avant d'activer "Disable Riots" (contre les émeutes), vous déclenchez une émeute.

ESCAPE TUNNEL (TUNNEL D'ÉVASION)

Chaque fois que vous faites passer la bille à travers ce tunnel, vous gagnez des points.

LAW

Allumez ces trois lettres pour augmenter la valeur du multi bonus. Une fois que le multi bonus atteint sa valeur maximum, le Jackpot est décerné chaque fois que le mot LAW est allumé.

TABLE 3 - KICK-OFF (COUP D'ENVOI)

SKILL SHOT

Faites passer la bille à travers le rollover clignotant pour gagner un bonus Skill shot.

MULTI BONUS

Allumez les quatre lampes fluorescentes pour augmenter les valeurs des multi bonus.

STADIUM (STADE)

Envoyez la bille sur les rampes, dans l'ordre, pour activer la série de lampes du stade et gagner les récompenses

Stadium:

1ère fois	250 000	5ème fois	250 000
2ème fois	score bonus	6ème fois	bonus "held" (retenu)
3ème fois	250 000	7ème fois	250 000
4ème fois	double bonus	8ème fois (et plus)	1 000 000

BOURRELETS GOAL (BUT)

Allumez le mot GOAL pour activer la trappe des buts.

TRAPPE GOAL

Après avoir allumé GOAL, envoyez la bille dans la trappe pour une lettre de KICK OFF.

LAMPES KICK OFF

Épélez SHOOT OUT pour entamer une série de tirs au but.

SÉRIE DE TIRS AU BUT

Le tableau affiche un chrono et un mode de jeu duel est entamé. Touchez les bourrelets pour obtenir des points. Ce mode continue jusqu'à ce que le chrono atteigne zéro.

SUB

Allumez SUB pour activer la trappe se trouvant sur la droite de la table. . La deuxième fois que vous allumez SUB, vous verrez une autre bille venir se placer devant le ressort gauche de la table, prête à être lancée immédiatement ou plus tard.

TRAPPE FOUL (OBSTRUCTION)

Envoyez la bille sur cette trappe pour activer la prochaine manche de la ligue. Vous gagnez un trophée et un score bonus lorsque vous arrivez en finale.

Manche	Points	Manche	Points
1ère	100 000	Quarts de finale	500 000
2ème	200 000	Demi-finale	750 000
3ème	300 000	Finale	1 000 000
4ème	400 000		

TROPHÉES

Allumez les trois trophées pour gagner 10 000 000 de points .

BOURRELETS DE POSITION

Avant le coup d'envoi, vous devez sélectionner une équipe en envoyant la bille sur les bourrelets des quatre membres de l'équipe (gardien de buts, attaquant, milieu de terrain et défenseur).

TRAPPE KICK OFF (COUP D'ENVOI)

Après avoir sélectionné une équipe, envoyez la bille dans la trappe pour commencer le match. Si le match a déjà commencé, vous procédez à un dégagement de buts.

TABLE 4 - JACKPOT

SKILL SHOT

Envoyez la bille directement à travers le rollover clignotant ACE pour gagner un bonus Skill Shot.

MULTI BONUS

Allumez les quatre as pour activer le multi bonus suivant. Une fois tous les multi bonus activés, vous gagnez 2 000 000 points lorsque vous allumez les quatre as.

BOURRELETS REELS

Allumez les cinq lettres de REELS pour activer la trappe Craps/Reels d'insertion des pièces.

PIÈCES MULTIPLES

Envoyez deux fois la bille dans la trappe Craps/Reels en moins de 20 secondes et vous gagnez 2 000 000 de points.

SPIN THE REELS (TOURNER LES ROUES)

Après avoir activé la trappe REELS envoyez-y la bille pour tourner les roues de la machine. Servez-vous des touches de flippers pour arrêter les roues une par une, et essayez d'obtenir le meilleur score possible.

	2 fruits identiques	3 fruits identiques		2 fruits identiques	3 fruits identiques
CITRONS	1 000 000	10 000 000	MELONS	10 000 000	35 000 000
PRUNES	2 000 000	15 000 000	ARAIGNÉES	15 000 000	40 000 000
CERISES	4 000 000	20 000 000	DOLLARS	20 000 000	45 000 000
RAISINS	6 000 000	25 000 000	JACKPOTS	25 000 000	50 000 000
BANANES	8 000 000	30 000 000			

Lorsque vous gagnez, vous activez la série de lumières JACKPOT et vous augmentez la valeur du Jackpot. Cette trappe active aussi le jeu CRAPS (voir CRAPS pour plus de détails).

JEU HILO

Pour jouer à ce jeu, envoyez la bille dans la trappe HiLo (Grand/Petit). Suivez les instructions dans le panneau de score pour jouer.

BOURRELETS WIN (GAGNER)

Allumez les lettres WIN et vous gagnez un bonus mystère. La quatrième fois que vous allumez ces lettres, vous obtenez une bille supplémentaire.

BOURRELETS DOLLAR (OR)

Envoyez la bille sur les deux bourrelets dollar pour activer le gros-dollar et gagner les bonus suivants:

Essai	Récompense	Essai	Récompense
1ère fois	-	7ème fois	-
2ème fois	double bonus	8ème fois	hold bonus
3ème fois	-	9ème fois	-
4ème fois	-	10ème fois	triple bonus
5ème fois	score bonus	11ème fois	-
6ème fois	-		

GROS DOLLAR

Allumez tous les segments de ce dollar et vous gagnez 5 millions de points.

RAMPE EN FER À CHEVAL

Envoyez la bille dans la rampe en fer à cheval dans le sens des aiguilles d'une montre pour sélectionner une couleur. Envoyez la bille dans la rampe dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour accéder à la trappe roulette et obtenir les bonus suivants.

Couleur identique	Score
Vert	50 000 000
Rouge	5 000 000
Noir	5 000 000

Activez la série de lumières JACKPOT et vous augmentez la valeur du Jackpot.

CRAPS ET LUMIÈRES JA DE GAUCHE

Allumez les bourrelets J et A de gauche pour activer la trappe Craps/Reels. Envoyez ensuite la bille dans cette trappe pour jeter les dés.

Somme des dés	Nom	Score
2, 3, 12	Craps	1 000 000
4, 5, 6, 8, 9, 10	Nombre de points	10 000 000
7, 11	Naturel	20 000 000

LUMIÈRES JA DE DROITE

Envoyez la bille sur les deux boumellets et vous gagnez des points au hasard.

LAMPES JACKPOT

Épela: le mot JACKPOT et vous gagnez 50 000 000 de points ainsi que la valeur actuelle du Jackpot.

CRÉDITS

Pinball Mania a été conçu et écrit par Spidersoft.

Programmation: Dave Cooke et Matt Taylor

Graphismes: Robert Lever et Matt Butler

Musique et effets sonores: Martin Walker

Produit par Spidersoft et Barry Simpson et Iain Howe de 21st Century Entertainment Limited.

Pinball Mania (c) 1995 21st Century Entertainment Limited.

ISTRUZIONI

PER CARICARE

Inserisci il disco 1 nell'apposita unità disco e reset il computer mantenendo premuto il tasto CTRL e premendo contemporaneamente entrambi i tasti dell'Amiga.

INSTALLAZIONE SULL'UNITÀ DISCO FLOPPY

Boot il computer come al solito ed inserisci il disco 1 nell'unità disco floppy interna. Quando appare l'icona del disco fai doppio click sulla stessa e quindi fai doppio click sull'icona installa. Segui le istruzioni suggerite dallo schermo.

GUIDA PRINCIPALE

I tasti di funzione del menu principale sono:

- F1 - per caricare il tavolo Tarantula
- F2 - per caricare il tavolo Jailbreak
- F3 - per caricare il tavolo Kick-Off
- F4 - per caricare il tavolo Jackpot
- F5 - per accedere al menu delle opzioni
- F6 - per visualizzare i comandi della partita in corso

MENU DELLE OPZIONI

I tasti di funzione del menu delle opzioni sono:

- F1 - per selezionare 3 o 5 palline
- F1 - per attivare/disattivare il suono
- F1 - per ricevere le immagini in bianco e nero oppure a colori
- F1 - per selezionare l'angolazione del tavolo: bassa, media o alta
- F1 - per accedere alla configurazione dei comandi del gioco
- F1 - per salvare le opzioni e ritornare al menu principale
- ESC - per uscire dal menu principale senza salvare le opzioni

COMANDI DEL GIOCO

I comandi del gioco predefiniti sono:

- F1-F6 - per selezionare il numero dei giocatori (F1= 1 solo giocatore, F6 = 6 giocatori)
- cusore giù - per lasciare la pallina dal canale di lancio iniziale
- Tasto Shift a sinistra - per azionare la levetta sinistra
- Tasto Shift a destra - per azionare la levetta destra
- Barra spaziatrice - per applicare una leggera scossa al tavolo
- P - Per interrompere la partita (per ricominciare premi un tasto qualsiasi)
- ESC - Per uscire dal tavolo

TAVOLO 1 - TARANTULA (TARANTOLA)

MULTIBONUS

Attiva tutte le luci della parola WEB (Ragnatela) per incrementare il bonus multiplier (moltiplicatore del bonus). Una volta raccolti tutti i valori assegnati dallo stesso, quando attivi la parola WEB, ti vengono assegnati 20.000 punti.

SKILLSHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)

Lancia la pallina attraverso la lettera di WEB che lampeggia e raccogli x2 bonus multiplier e 1.000.000 punti

SPINNER (GIRELLO)

Colpisci lo spinner per attivare la lettera successiva della parola SPIN . Colpisci lo spinner due volte di seguito e raccogli 50.000 punti.

SPIN (GIRA)

Forma le lettere della parola SPIN per incrementare il valore del mega tamponi. Quando i mega tamponi hanno raggiunto il valore massimo, se attivi SPIN ricevi 100.000 punti.

THUMPER-BUMPERS (MEGA-TAMPONI)

Colpisci un Thumper-bumper e ne ricevi il valore corrispondente.

TERROR (TERROR)

Forma le lettere della parola TERROR per aprire il varco Fang Tube (Tubo degli arti del ragno ove scorre il veleno), raccogli 250.000 punti e incrementa il valore del passaggio Venom (Veleno). Il varco rimarrà aperto per 90 secondi. Se il varco è già aperto si illumina lo Spiderling successivo e vengono assegnati 300.000 punti. Quando tutti gli Spiderling sono illuminati, formando le lettere della parola TERROR guadagni il Jackpot.

VENOM SPINNER/PASSAGE (DIRIELLO/PASSAGGIO DEL VELENO)

Quando il varco Fang Tube è chiuso ti viene assegnato il valore Venom corrente. Quando il varco Fang Tube è aperto, la durata del tempo di apertura viene estesa di 5 secondi.

SCARE (PAURA)

Fai cadere la pallina lungo il canale SCARE per ricevere il seguente punteggio:
S 2.000.000 C 4.000.000 A 6.000.000 R 8.000.000 E 10.000.000 e successivamente 10.000.000 per volta.

FANG TUBE (TUPO DEGLI ARTI DEL RAGNO OVE SCORRE IL VELENO)

Quando colpisci il Fang Tube le frecce gialle cominciano a lampeggiare. Quando le frecce gialle lampeggiano, se lo colpisci di nuovo, ricevi 5.000.000 punti.

POISON (VELENO)

Fai cadere la pallina lungo il canale POISON per ricevere il seguente punteggio:
P 2.000.000 O 4.000.000 I 6.000.000 S 10.000.000 D 15.000.000 N 20.000.000 e successivamente 20.000.000 punti per volta.

FANG PADS (CUSCINETTI DEGLI ARTI DEL RAGNO OVE SCORRE IL VELENO)

Forma le lettere della parola FANG per illuminare uno Spider Leg (Arto del ragno) e ricevere 12.000.000 punti.

SPIDER LEG (ARTI DEL RAGNO)

Fai lampeggiare tutti gli Spider Leg e raccogli 50.000.000 punti.

MULTI-BALL (PARTITA A PIÙ PALLINE)

Per avviare una Multi-ball a due palline lancia la pallina fuori dalla piattaforma FANG attraverso l'omonima via di scampo.

LAIR PADS (CUSCINETTI DELLA TANA)

Forma le lettere della parola LAIR (Tana) per abilitare il successivo premio a sorpresa della buca e incrementare il valore di WEB complessivo. Una volta abilitati tutti i premi a sorpresa, quando formi le lettere della parola LAIR raccogli 10.000.000 punti.

BALL-TRAP (BUCA)

Colpisci la buca della tana e ricevi un premio a sorpresa. Se l'effetto a sorpresa ti porta su 7777 ricevi il premio a sorpresa successivo. Quando non viene assegnato alcun premio. Se nessun premio è abilitato ottieni "Zich" (riente).

SPELL TARANTULA PADS (CUSCINETTI DELLA PAROLA TARANTULA)

Colpisci i tre cuscinetti per attivare la lettera successiva della parola TARANTULA e aprire così il varco della buca FEED ME (Dammi da mangiare).

FEED ME BALL-TRAP (BUCA DAMMI DA MANGIARE)

Colpisci la buca FEED ME per alimentare lo Spider (Ragno) e ricevere 500.000 punti.

TARANTULA (TARANTOLA)

Forma le lettere della parola TARANTULA e raccogli 50.000.000

TAVOLO 2 - JAILBREAK (FUGA DALLA FRIGIONE)

ARREST PADS (CUSCINETTI DEL FERMO)

Forma le lettere della parola ARREST (Fermo) per arrestare un soggetto sospetto e ricevere 350.000 punti.

GUilty AND NOT Guilty PADS (CUSCINETTI DEL VERDETTO: COLPEVOLE O MENO)

Colpisci "Guilty" (Colpevole) per condannare un soggetto sospetto e "NOT Guilty" (Non colpevole) per rimetterlo in libertà.

SENTENCE BALL-TRAP (BUCA DELLA SENTENZA)

Per condannare un soggetto sospetto invia la pallina in questa buca.

RIOT (SOMMOSSA)

Forma le lettere della parola Guard (Guardia) per chiamare i carabinieri e poner fine ad una sommossa oppure per ricattare un prigioniero in fuga quando suona l'allarme.

JAILBREAK LIGHTS (LUCI D'AVVISO DI FUGA)

Forma le lettere della parola **JAILBREAK** per avviare l'omonima modalità.

JAILBREAK (FUGA DALLA PRIGIONE)

Il valore dell'entità numerica raffigurata sul pannello di controllo diminuisce ed i prigionieri cominciano a darsi alla fuga. Colpisci uno dei cuscinetti e raccogli il punteggio corrente.

SKILL-SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)

Lancia la pallina dal canale di lancio iniziale in modo da farlo cadere nella buca Jailer (Carcere) e raccogli il premio skill-shot.

COP (POLIZIOTTO)

Forma le lettere della parola **COP** per la parola **COP** per ricevere 5.000 punti, abilitare la funzione successiva della buca Riot e abilitare l'opzione "Disable Riots" ("Disabilita sommosse"), a della sommosse) Se colpisci la buca Riots prima di abilitare l'opzione "Disable Riots" ("Disabilita sommosse") dal inizio ad una sommosse.

RIOT BALL TRAP (BUCA DELLA SOMMOSSA)

Se colpisci la buca Riots prima di abilitare l'opzione "Disable Riots" ("Disabilita sommosse") dal inizio ad una sommosse.

ESCAPE TUNNEL (TUNNEL DI FUGA)

Assegna un punteggio che aumenta ogni volta che la pallina lo attraversa.

LAW (LEGGE)

Forma le lettere della parola **LAW** per aumentare il valore del bonus multiplier (moltiplicatore del bonus). Quando il bonus multiplier ha raggiunto il valore massimo, se attivi **LAW** guadagni il Jackpot (l'intera posta).

TAVOLO 3 - KICK-OFF (CALCIO INIZIALE)**SKILL SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)**

Per ricevere il bonus Skill-shot, spara la pallina sul tavolo direttamente attraverso il roll-over della "striscia" lampeggiante.

BONUS MULTIPLIER (MOLTIPLICATORE DEI BONUS)

Per aumentare il valore del bonus multiplier accendi tutte e quattro le lampadine della "striscia".

STADIUM (STADIO)

Colpisci alternativamente le rampe per aumentare l'impostazione della lampadina dello Stadium e ricevere i relativi premi:

N. di volte	Premio	N. di volte	Premio
1o	250.000	5o	250.000
2o	assegna bonus	6o	trattiene bonus
3o	250.000	7o	250.000-
4o	redoppia bonus	8o ed oltre	1.000.000

GOAL PADS

Forma le lettere della parola **GOAL** per abilitare la buca **GOAL**.

GOAL BALL-TRAP (BUCA GOAL)

Colpisci la buca per attivare una lettera della parola **KICK OFF**.

KICK OFF LAMPS (LAMPADINE DEL CALCIO INIZIALE)

Forma le lettere della parola **KICK OFF** per avviare la modalità Penalty Shoot-out (Penalità sparatutto)

MODALITÀ PENALTY SHOOT-OUT (MODALITÀ SPARATUTTO)

Consiste di un pannello di controllo provvisto di un cronometro e avvia un partita multi-ball con 2 palline. Per ricevere punti devi colpire i cuscinetti. Tale modalità dura solo nell'arco di tempo definito dal cronometro.

SUB

Forma le lettere della parola **SUB** per abilitare la buca kick-back (scalo di rimandi) situata in prossimità del canale di lancio iniziale. Forma nuovamente le lettere della parola **SUB** per piazzare una multi-ball nella buca a sinistra da dove puoi rilanciarla in gioco oppure salvarla in posizione.

BUCA FOUL BALL (PALLA IRREGOLARE)

Colpisci questa buca per passare al turno successivo della classifica di campionato.

Se raggiungi il finale ricevi un trofeo (Trophy) ed un punteggio supplementare.

Turno	Punteggio	Turno	Punteggio
1a	100.000	Quarto di finale	500.000
2a	200.000	Semifinale	750.000
3a	300.000	Finalissima	1.000.000
4a	400.000		

TROPHY (TROFEO)

Attiva tutti i tre Trophy e raccogli 10.000.000 punti.

POSITION PADS (CUSCINETTI DI POSIZIONE)

Prima d'iniziare selezione una squadra colpendo tutti quattro i cuscinetti dei componenti della squadra (Goalie, Striker, Midfielder e Defender) (Portiere, Attacco, Mediano e Difesa).

KICK OFF BALL-TRAP (BUCA DEL CALCIO D'AVVIO)

Dopo aver selezionato una squadra, per cominciare la partita, colpisci questa buca. Se la partita è già iniziata fai goal.

TAVOLO 4 - JACKPOT

SKILL SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)

Per ricevere i bonus Skill-shot, spara la pallina sul tavolo e attraverso il rollover lampeggiante di ACE (Asso).

BONUS MULTIPLIER (MOLTIPLICATORE DEI BONUS)

Per aumentare il valore del bonus multiplier accendi tutti i quattro assi. Una volta attivati tutti i bonus multiplier, quando attivi uno degli assi ricevi 2.500.000 punti.

REELS PADS (CUSCINETTI DEI CILINDRI ROTANTI)

Forma le lettere della parola REELS per attivare la buca Craps/Reels (Dadi/cilindri rotanti).

MULTIPLE COINS (MONETE A VALORE MULTIPLO)

Colpisci due volte la buca Craps/Reels nel giro di 20 secondi e raccogli 2.000.000 punti.

SPIN THE REELS (FAI GIRARE I CILINDRI ROTANTI)

Colpisci la buca Craps/Reels per giocare con la macchinetta della frutta. Utilizza i tasti del flipper per arrestare ciascun cilindro e realizzare il miglior allineamento possibile come segue:

	2 dello stesso tipo/ 3 dello stesso tipo	2 dello stesso tipo/ 3 dello stesso tipo -
LIMONI	1.000.000	10.000.000
FRAGOLE	2.000.000	15.000.000
CILIEGE	4.000.000	20.000.000
UVA	6.000.000	25.000.000
BANANE	8.000.000	30.000.000
MELONI	10.000.000	35.000.000
RAGNI	15.000.000	40.000.000
DOLLARI	20.000.000	45.000.000
JACKPOTS	25.000.000	50.000.000

Quando vinci incrementano le lampadine ed il valore del Jackpot. Inoltre, a opzione attiva, questo buca avvia la partita Craps (Dadi) (per ulteriori informazioni consultare il paragrafo "Craps").

HILD GAME (PARTITA ALTO/BASSO)

Per iniziare la partita spara la pallina nella buca hilo. Per giocare segui le indicazioni suggerite dal pannello del punteggio.

WIN PADS (CUSCINETTI VITTORIA)

Forma le lettere della parola WIN e raccogli a caso un punteggio supplementare a sorpresa. Forma le lettere della parola WIN quattro volte per ricevere Extra Ball (Pallina supplementare).

DOLLAR (GOLD) PADS (CUSCINETTI DOLLARO (ORO))

Colpisci entrambi i cuscinetti del dollaro per attivare la sezione successiva di Big Dollar (Dollaroni) e raccogli i seguenti bonus:

N. di volte	Premio	N. di volte	Premio
1a	-	7a	-
2a	doppio bonus	8a	trattiene bonus
3a	-	9a	-
4a	-	10a	bonus triplo
5a	assegna bonus	11a	-
6a	-		

BIG DOLLAR (DOLLARONE)

Attiva tutte le parti del Dollaro e raccogli 5.000.000 punti.

HORSESHOE RAMP (RAMPA ZOCCOLO DI CAVALLO)

Spira in senso orario intorno alla rampa per selezionare un colore. Spira in senso antiorario intorno alla stessa per accedere alla buca, avvia la flecchetta e assicurati di ricevere il seguente bonus:

Stesso colore	Punteggio
Verde	50.000.000
Rosso	5.000.000
Nero	5.000.000

Quando vinci incrementano le lampadine ed il valore del Jackpot.

CRAPS (DADI) E LE LUCI (A SINISTRA)

Per abilitare la buca Craps/Reels (Dadi/cilindri rotanti)accendi i cuscinetti J e A a sinistra. Per giocare Craps colpisci la buca stessa:

Totale dado	Nome	Punteggio
2,3,12	Craps	1.000.000
4,5,6,8,9,10	N. punti	10.000.000
7,11	Naturale	20.000.000

LUCI (A DESTRA)

Colpisci entrambi i cuscinetti per ricevere un punteggio supplementare a caso.

LAMPADINE DEL JACKPOT

Forma le lettere della parola JACKPOT per ricevere 50.000.000 punti e il valore corrente del Jackpot (l'intera posta).

AUTORE

I disegni ed il testo di Pinball Mania sono stati creati da Spidersoft.

Programmazione - Dave Cooke e Matt Taylor.

Grafica - Robert Lever e Matt Butler.

Effetti sonori - Martin Walker.

Prodotto da Spidersoft, Barry Simpson e Iain Howe presso 21st Century Entertainment Limited, Pinball Mania
(c) 1995 21st Century Entertainment Limited.

