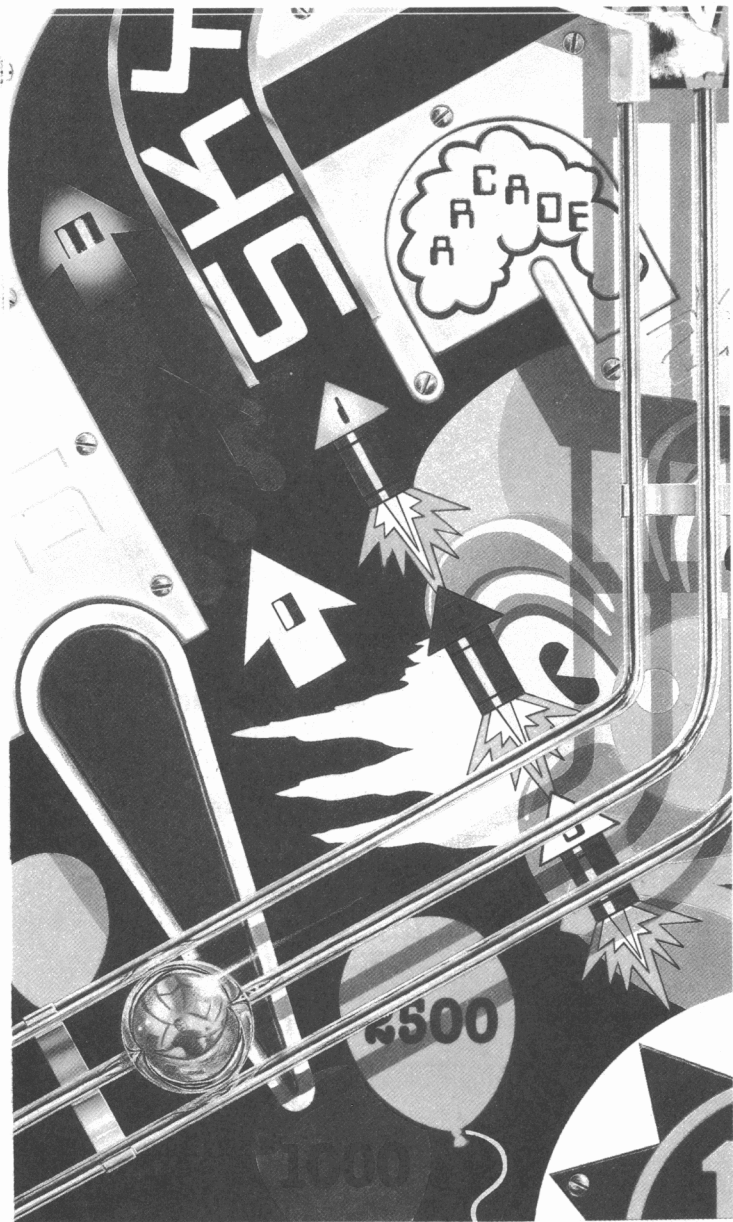


pinball fantasies



pinball fantasies

BY DIGITAL ILLUSIONS
FOR THE
COMMODORE AMIGA SERIES
OF COMPUTERS

VON DIGITAL ILLUSIONS
FÜR DIE
COMMODORE AMIGA
COMPUTERSERIE

DELLA DIGITAL ILLUSIONS
PER I
COMPUTER COMMODORE DELLA
SERIE AMIGA

DE DIGITAL ILLUSIONS
POUR LES ORDINATEURS
COMMODORE AMIGA

LOADING •

Write-protect Disk 1. Disconnect all external hardware except the mouse and a second drive if using one. Insert Disk 1 into the internal drive and the course disk of your choice into the second drive if connected. If not using a second drive insert your course disk into the internal drive when prompted.

LADEN •

Diskette 1 schreibschützen. Schalten Sie alle externen Erweiterungen außer der Maus und, wenn vorhanden, dem zweiten Laufwerk aus. Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk (DFO:) und, wenn vorhanden, in das zweite Laufwerk (DF1:) die gewünschte PINBALL -Diskette ein.

Verfügt Ihr System über kein zweites Laufwerk, folgen Sie bitte den Anweisungen zum Diskettenwechsel.

LE CHARGEMENT •

Disquette 1 protégée contre l'écriture. Débranchez tout le matériel externe sauf la souris et une deuxième unité de disquette (si vous en utilisez une). Introduisez la disquette 1 dans l'unité interne et la disquette de jeu de votre choix dans la deuxième unité, si celle-ci est branchée. Si vous n'utilisez pas une deuxième unité de disquette, introduisez votre disquette de jeu dans l'unité interne, au moment où l'ordinateur la sollicite.

CARICAMENTO •

Proteggere il Disco 1 da scrittura. Staccare tutto l'hardware esterno ad esclusione del mouse e del secondo drive, se lo usate.

Inserire il Disco 1 nel drive interno e il disco del campo da voi scelto nel secondo drive se collegato. Se non usate un secondo drive, inserire il disco del campo nel drive interno quando viene suggerito

PINBALL FANTASIES

TABLE MENUS •

To load a table use F-keys 1 or 2 as follows:

Course Disk 1

F1	Partyland table
F2	Speed Devils table

Course Disk 2

F1	Billion Dollar Gameshow table
F2	Stones 'N' Bones table

To switch course disk, remove the current course disk, press HELP and follow the on-screen instructions.

CONTROLS •

KEYBOARD

F1 to F8	Select number of players (F1=1 player, F8=8 players)
Arrow Down	Pull spring (release to shoot ball)
P	Pause (any key restarts)
ESC	Quit to main menu (after pausing)
ESC	Restart table (when a ball is in the chute)
Right SHIFT/ALT/AMIGA	Flip right flipper Cycle/switch various table lights
Left SHIFT/ALT/AMIGA	Flip left flipper Cycle/switch various table lights
Space Bar	Tilt the table
M	Toggle music on/off

MOUSE

Drag downwards	Pull spring
Left mouse button	Shoot ball

If you get a hi-score, type in your name (3 letters allowed) when prompted. The backspace key can be used to correct mistakes. Hi-scores are saved to each course disk when you exit a table (quit to the menu). If you want to save hi-scores, make sure your course disk is write-enabled.

GENERAL INFORMATION •

The Jackpot is a score counter which is built up by all participating players during the game. It is reset each time a Jackpot is awarded to a player.

Many of the lights on the tables have letters on them which enable special features as follows:

XB =	Extra Ball	JP =	Jackpot
DB =	Double bonus	xM =	Score x million points
SB =	Score bonus	5x =	Score 5 times feature points
HB =	Hold bonus	MB =	Bonus Multiplier
x/xK =	Score x thousands		

A flashing light is often a hint as to where you can raise your score and collect the bonuses.

At the end of your game the last but one digit of your score will be shown in the panel. Random numbers will then be flashed across the panel and one will be selected. If your number matches the random number you are awarded an extra ball and can continue play from where you left off.

THE TABLES

TABLE 1 • PARTYLAND •

DUCK TARGET!	Light all DUCKS to enable SNACKS (ICECREAM, SODA and POPCORN) in turn. Shoot ball into the trap under the top flipper to eat the lit SNACK. Eating all SNACKS enables HOLD BONUS and DOUBLE BONUS on the ANTICLOCKWISE loop. The DOUBLE BONUS is only active for 10 seconds. Eating all the SNACKS afterwards enables DOUBLE BONUS.
PUKE	Light all PUKE letters then shoot the DRAGON'S MOUTH for 5 MILLION points, EXTRA BALL and JACKPOT in turn.
CYCLONE	Shoot the CYCLONE to add 1 to the BONUS COUNTER.
DRAGON	Shoot the DRAGON'S MOUTH when no lights lit to score 250,000 points
JACKPOT	Collect from the DRAGON'S MOUTH after: <ol style="list-style-type: none">1. Spelling PUKE 3 times.2. Enabling HAPPY HOUR.3. Enabling MEGA LAUGH.

BONUS MULTIPLIER	JACKPOT only lasts for 30 seconds during HAPPY HOUR and MEGA LAUGH. Shoot the SKYRIDE 3 times and shoot the ANTICLOCKWISE loop to collect the next BONUS MULTIPLIER.
ARCADE	Enabled by hitting the target just below the entrance. Gives bonus of either: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nothing 2. 500,000 points 3. 1 MILLION points 4. 5 MILLION points 5. Enabling SIDE-LANE EXTRA BALL light 6. An extra CRAZY letter.
ROCKET LIGHTS	Light all ROCKET lights to score 2, 4, 6 and 8 BONUS MULTIPLIERS in turn. Score EXTRA BALL and 1 MILLION points in turn after lighting all BONUS MULTIPLIERS.
EXTRA BALL	Collect from the DRAGON'S MOUTH after spelling PUKE twice.
SIDE-LANE XB	When XB light is enabled, exiting through a SIDE-LANE awards an EXTRA BALL.
TUNNEL	Repeatedly shooting the TUNNEL after ball falls from DROP ZONE awards the flashing TUNNEL BONUS and enables the next BONUS for 10 seconds.
SKILL SHOT	Scored by shooting the CYCLONE or the TUNNEL immediately after the ball is shot from the spring.
HIDDEN HALLWAY	Mystery bonus enables 5 count bonuses on the CYCLONE.
MEGA-LAUGH	Light up MAD letters to spell CRAZY. 1 MAD letter lit each time you shoot the ball into the CLOCKWISE loop. 1 CRAZY letter lit when all MAD letters lit. MEGA-LAUGH scores 5 MILLION points for all ramps and passages for 25 seconds.
HAPPY-HOUR	Spell PARTY by completing the following: <ol style="list-style-type: none"> 1. P - shoot the ANTICLOCKWISE loop and then the TUNNEL. 2. A - eat all 3 SNACKS. 3. R - shoot the ANTICLOCKWISE loop and then the CYCLONE. 4. T - shoot any SKYRIDE/LOOP combination twice in 10 seconds. 5. Y - spell PUKE. HAPPY-HOUR scores 1 MILLION points for all TARGETS (bumpers, drop targets etc) for 25 seconds.

TABLE 2 • SPEED DEVILS •

GEAR	<p>Spell GEAR as follows:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Shoot the JUMP ramp to light G.2. Shoot the OFFROAD ramp to light E.3. Shoot B, U and R targets to light A.4. Shoot N, I and N targets to light R. <p>These can be completed in any order.</p>
POSITION	Each GEAR spelt enables 2 POSITION OVERTAKES which are collected by shooting the RIGHT and LEFT (or vice-versa) ramps one after the other.
EXTRA BALL	Enabled after completing 20 MILES. Scored by shooting the TOP RIGHT passage when light enabled.
JACKPOT	Collected by shooting the JUMP ramp when the JACKPOT light is lit. Lit for 20 seconds only.
SUPER-JACKPOT	Collect SUPER JACKPOT in the PIT-STOP after scoring JACKPOT on the JUMP ramp.
MILES	Shoot the LEFT or RIGHT ramp to collect 1 MILE.
MILLION	Shoot the RIGHT and LEFT (or vice versa) ramps within 5 seconds to score 1 MILLION points.
SPEED	Shoot the LEFT and RIGHT ramps and then shoot the JUMP ramp to increase the SPEEDOMETER one step. Each ramp then scores the SPEED value x1000 points.
AUTO-FEATURES	Every 2 SPEED steps enables a BONUS PART for your CAR. Collect the part by shooting the flashing 1-5 lights. A CAR part flashes when collected.
GOAL	Enabled when POSITION 1 is reached. This also enables the JACKPOT for 20 seconds. Collect the GOAL in the PIT-STOP.
MULTI-BONUS	Light all the PIT lights and shoot the OFFROAD ramp to collect the next MULTI-BONUS. After all bonuses are collected lighting PIT scores 1 MILLION points.
OFF-ROAD	Enabled after 10, 40, 60... miles. All targets score 100,000 points for 25 seconds.
TURBO-MODE	Enabled when GOAL is collected. Awards 5 MILLION points on all ramps for 25 seconds.
JUMP	Enabled after collecting 30, 50, 70... miles etc and is collected on the JUMP ramp. JUMP awards 10 MILLION points.

TABLE 3 • BILLION DOLLAR GAMESHOW •

SKILL RAMP	Shown by the top red Arrow.
LEFT PASSAGE	Circular lane starts by the MUSHROOMS and ends at the TOP FLIPPER.
RIGHT PASSAGE	Reverse LEFT passage.
MULTI-BONUS	Shoot the LEFT passage and the CLOCKWISE ramp to collect the next MULTI-BONUS.
EXTRA BALL	Shoot the SKILL ramp 12 times to enable EXTRA BALL on the LEFT passage.
JACKPOT	Collect 3 prizes to enable JACKPOT for 25 seconds. Collect it in the RIGHT ramp.
SUPER-JACKPOT	Collect the JACKPOT to enable SUPER-JACKPOT (50M) for 5 seconds on the CLOCKWISE ramp.
PRIZES	Enable the PRIZES by: <ol style="list-style-type: none">1. Shoot the RIGHT ramp and then the SKILL ramp to enable the TV.2. Shoot the RIGHT ramp and then the CLOCKWISE ramp to enable the CAR.3. Shoot the LEFT passage and then the SKILL ramp to enable the TRIP.4. Shoot the RIGHT ramp, the SKILL ramp and the RIGHT passage to enable the BOAT.5. Shoot the RIGHT ramp, the CLOCKWISE ramp and the LEFT passage to enable the PLANE.6. Shoot the LEFT passage, the SKILL ramp and the RIGHT passage to enable the HOUSE. You have to enable and collect the TV, CAR and TRIP with one ball before you can shoot for the BOAT, PLANE and HOUSE.
COLLECT PRIZES	Shoot the LOOP MIL down to the LEFT BALL TRAP to collect a prize. Collecting 3 prizes enables the second set of 3 prizes and the JACKPOT. When all 6 prizes have been collected shoot for the LOCK. This enables BILLION which can be collected in the LEFT BALL TRAP.
LEFT BALL TRAP	Opened by: <ol style="list-style-type: none">1. Enabling the TV, CAR and TRIP.2. Enabling the BOAT, PLANE and HOUSE.3. Hitting all the DOLLAR targets.
MILLIONS	Shoot the LOOP MIL repeatedly when the LEFT BALL TRAP is shut off to score 1 MILLION each time.

MILLION PLUS	Shoot the RIGHT ramp followed by CLOCKWISE ramp for 1, 2, 3... MILLIONS.
CASH-POT	Shoot the LOCK to score the current CASH-POT value.
SMALL WHEEL	Hit both DOLLAR targets to enable the SMALL WHEEL. Shoot the LEFT BALL TRAP to spin the WHEEL and collect a random value.
5x CASH	Enable 5x CASH by shooting the CLOCKWISE ramp. Shot the LOCK to collect 5x the CASHPOT value.

TABLE 4 • STONES 'N' BONES •

SCREAMS RAMP	Ramp on the right.
STONES & BONES	Spell STONE and BONE to enable the next GHOST.
KEY	Spell KEY to open the TOWER for the next TOWER value.
EXTRA BALL	Shoot the SCREAMS ramp 10 times to enable the EXTRA BALL which is collected in the TOWER.
JACKPOT	Collected in the TOWER during, GHOST HUNTER and GRIM REAPER.
SUPER-JACKPOT	Shoot the TOWER straight after collecting the JACKPOT to score 50 MILLION points.
MULTI-DEMON	Enables a BALL LOCK in the VAULT and WELL. Collect the following points on the SCREAMS ramp: <ul style="list-style-type: none"> 1. No locked balls - 5 MILLION points. 2. 1 locked ball - 10 MILLION points. 3. 2 locked balls - 20 MILLION points.
TOWER	Collect the current TOWER value, and collect the enabled TOWER bonus when enabled.
SCREAMS RAMP	Collect 1 SCREAM.
WELL	Collect the current WELL value.
BONUS MULTIPLIER	Shoot the CLEAR ramp and the WELL to collect the next BONUS MULTIPLIER.
MILLION	Shooting the LEFT ramp repeatedly scores 1 MILLION points each time.
MILLION PLUS	Shoot the CLEAR Ramp and then the far RIGHT passage to score 1, 2, 3... MILLION points.
2x SCREAMS	Shoot the CLEAR ramp and the SCREAMS ramp to collect 2 SCREAMS.
GHOST HUNTER	ALL TARGETS and BUMPERS score 1 MILLION points for 30 seconds.

GRIM REAPER	All TRAPS and RAMPS score 5 MILLION points for 30 seconds.
TOWER HUNT	Shoot the TOWER for 5, 10 and 20 MILLION points in turn within 30 seconds.
LOOP COMBO	Shoot the CLEAR ramp to the ROLL-OVERS, drop down to the LEFT FLIPPER and hit the SCREAMS ramp and the far LEFT ramp for 5 MILLION points.
LEFT BALL TRAP	Collect the enabled GHOST and the VAULT value.
GHOSTS	The GHOSTS are lit up one after the other when spelling STONE and BONE, and award the following: <ol style="list-style-type: none"> 1. BAT - 5 MILLION points. 2. BLUE GHOST - Enables TOWER HUNT feature. 3. GREEN SMILER - Enables EXTRA BALL. 4. RED DEVIL - 10 MILLION points. 5. YELLOW POLTERGEIST - Enables GHOST HUNTER feature. 6. BLUE OCTOPUSSY - Enables MULTI-DEMON feature. 7. MUMMY HEAD - 15 MILLION points. 8. GRIM REAPER - Enables GRIM REAPER feature. A GHOST must be collected before the next one can be enabled.
R.I.P.	Spelling RIP enables the KICKBACK in the LEFT BALL TRAP.

CREDITS

Game design by Digital Illusions.

Programmed by Andreas Axelsson.

Graphics by Markus Nyström.

Music and Sound-effects by Olof Gustafsson.

Real-time ball calculations by Ulf Mandorff.

D.I. Project Manager - Fredrik Liliegren.

Produced by Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Limited 1992.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the full written permission of 21st Century Entertainment Limited. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any product without prior notice.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

OXON OX14 4RX.

AUTOMATEN-MENÜS ●

Sie laden den gewünschten Flipper-Automaten mit den Tasten F1 und F2 von der entsprechenden PINBALL-Diskette:

PINBALL-Diskette 1:

F1	PARTYLAND
F2	SPEED DEVILS

PINBALL-Diskette 2:

F1	BILLION DOLLAR GAMESHOW
F2	STONES 'N' BONES

Um die aktuelle Diskette zu wechseln entnehmen Sie sie aus dem Laufwerk, drücken die Taste [Help] und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

STEUERUNG ●

TASTATUR

F1 bis F8	Zahl der Spieler wählen (F1 = 1 Spieler bis F8 = 8 Spieler)
Cursor-Taste runter	Kugel abschießen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter wird die Feder zusammengezogen.
P	Pause, weiter mit beliebiger Taste, außer
Esc	während der Pause: Zurück ins Hauptmenü
Esc	während des Spieles, die Kugel liegt im Abschubkanal; Automat neu starten.
SHIFT/ALT/AMIGA rechts	rechter Flipper
	Durchschalten bestimmter Leuchten
SHIFT/ALT/AMIGA links	linker Flipper
	Durchschalten bestimmter Leuchten
Leertaste	Automaten anstoßen
M	Musik an/aus
MAUS	
nach unten ziehen	Kugel abschießen. Die Kugel wird mit der linken Maus-Taste freigegeben.

Wenn Sie einen neuen Highscore erspielt haben, werden Sie aufgefordert, Ihre Initialen (3 Zeichen) (über die Tastatur einzugeben. Mit [Backspace] können Fehler korrigiert werden. Wenn Sie Ihre Highscores auf Diskette sichern möchten, darf die eingelegte PINBALL-Diskette nicht schreibgeschützt sein. Die Highscores werden bei verlassen des aktuellen Automaten und Rückkehr ins Hauptmenü abgespeichert.

ALLGEMEINE INFORMATION ●

Der JACKPOT zählt fortlaufend die Punkte aller am Spiel teilnehmenden Spieler. Er fängt neu zu zählen an, sobald der JACKPOT einem Spieler zugesprochen worden ist.

Zahlreiche Lichter auf den Spielflächen haben Buchstaben mit folgenden Merkmalen:

XB =	Extra Kugel	JP = Jackpot
DB =	Doppelter Bonus	xM = Punktzahl x Million Punkte
SB =	Punktzahlbonus	5x = Punktzahl mal 5 Spezialpunkte
HB =	Bonus gehalten	MB = Bonus vervielfacht
x/xK =	Punktzahl x / tausend	

Ein blinkendes Licht zeigt oft an, wo Sie die Punktzahl erhöhen und Bonuspunkte sammeln können.

Am Ende des Spiels leuchtet die zweitletzte Ziffer Ihrer Punktzahl auf der Anzeigetafel auf. Dann leuchten Zufallszahlen auf der Anzeigetafel auf, von denen eine ausgewählt wird. Stimmt diese Zahl mit Ihrer eigenen überein, erhalten Sie eine zusätzliche Kugel und können dort im Spiel weiterfahren, wo Sie aufgehört haben.

DIE SPIELFLÄCHEN

SPIELFLÄCHE 1 ● PARTYLAND ●

DUCK TARGETS

Alle DUCKS zum Aufleuchten bringen, um nacheinander SNACKS (ICECREAM, SODA und POPCORN) zu erhalten. Die Kugel in die Falle unter dem oberen Flipper schießen, dann den aufleuchtenden SNACK essen. Wenn alle SNACKS gegessen sind, erhalten Sie HOLD BONUS und DOUBLE BONUS auf der GEGENUHRZEIGER-Schleufe. Der DOUBLE BONUS ist nur 10 Sekunden lang aktiv. Werden nachher alle SNACKS gegessen, haben Sie Anrecht auf einen DOUBLE BONUS.

PUKE	Alle PUKE-Buchstaben zum Aufleuchten bringen, dann auf das MAUL des DRACHEN schießen und nacheinander 5 MILLIONEN Punkte, EXTRA BALL und JACKPOT erhalten.
CYCLONE	Auf CYCLONE schießen und 1 zum BONUSZÄHLER hinzuzählen.
DRACHE	In das MAUL des DRACHEN schießen, wenn keine Lichter aufleuchten und 250 000 Punkte erhalten.
JACKPOT	aus dem MAUL des DRACHEN holen, nachdem: <ol style="list-style-type: none"> 1. PUKE dreimal buchstabiert worden ist, 2. HAPPY HOUR aktiviert worden ist, 3. MEGA LAUGH aktiviert worden ist. Der JACKPOT ist während HAPPY HOUR und MEGA LAUGH nur 30 Sekunden lang erhältlich.
BONUS-BOOSTER	SKYRIDE 3mal abschießen, dann die im GEGENUHRZEIGERSINN laufende Schlaufe abschießen, um den nächsten BONUS-BOOSTER zu erhalten.
ARCADE	wird durch das Treffen des Ziels unterhalb des Eingangs aktiviert. Der Bonus beträgt entweder: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nichts, 2. 500 000 Punkte, 3. 1 MILLION Punkte, 4. 5 MILLIONEN Punkte, 5. Das Licht SIDE-LANE EXTRA BALL wird aktiviert; 6. Sie erhalten einen zusätzlichen CRAZY-Buchstaben.
RAKETENLICHTER	Alle RAKETENLICHTER anzünden und nacheinander 2,4,6 und 8 BONUS-BOOSTER erhalten. Sie erhalten EXTRA BALL, dann 1 MILLION Punkte, nachdem alle BONUS-BOOSTER zum Aufleuchten gebracht worden sind.
EXTRA BALL	aus dem MAUL des DRACHEN holen, nachdem PUKE zweimal buchstabiert worden ist.
SIDE-LANE XB	Nach dem Aktivieren des XB-Lichtes durch SIDE-LANE austreten und EXTRA BALL erhalten.
TUNNEL	Wiederholtes Schießen auf den TUNNEL, nachdem die Kugel aus der DROP ZONE gefallen ist. Man erhält den aufleuchtenden TUNNEL-BONUS und aktiviert während 10 Sekunden den nächsten BONUS.

GESCHICKLICHKEITSSCHUSS	Sie erhalten die Punkte durch sofortiges Abschießen des CYCLONE oder des TUNNELS, nachdem die Kugel die Sprungfeder verlassen hat.
GEHEIMER GANG	Geheimer Bonus aktiviert 5 Boni auf dem CYCLONE.
MEGA-LAUGH	MAD-Buchstaben zum Aufleuchten bringen und CRAZY buchstabieren. Ein MAD-Buchstabe leuchtet jedesmal auf, wenn Sie eine Kugel durch die im UHRZEIGERSINN laufende Schlaufe schießen. Ein Buchstabe von CRAZY leuchtet auf, sobald alle Buchstaben von MAD aufleuchten. MEGA-LAUGH erzielt während 25 Sekunden auf allen Rampen und Bahnen 5 MILLIONEN Punkte.
HAPPY-HOUR	PARTY folgendermaßen buchstabieren: <ol style="list-style-type: none"> 1. P - Zuerst in die Schlaufe im GEGENUHRZEIGERSINN schießen, dann in den TUNNEL. 2. A - alle 3 SNACKS essen. 3. R - Zuerst in die Schlaufe im GEGENUHRZEIGERSINN schießen, dann auf den CYCLONE. 4. T - irgendeine SKYRIDE/LOOP-Kombination zweimal in 10 Sekunden abschießen. 5. Y - PUKE buchstabieren. HAPPY-HOUR-Punktzahlen betragen 1 MILLION für alle Abschußziele (Puffer, herabfallende Zielobjekte, usw.) während 25 Sekunden.

SPIELFLÄCHE 2 • SPEED DEVILS •

GEAR	GEAR folgendermaßen buchstabieren: <ol style="list-style-type: none"> 1. Auf die JUMP-Rampe schießen und Licht G zum Aufleuchten bringen. 2. Auf die OFF-ROAD-Rampe schießen und Licht E zum Aufleuchten bringen. 3. Auf die Ziele B, U und R schießen und Licht A zum Aufleuchten bringen. 4. Auf die Ziele N, I und N schießen und Licht R zum Aufleuchten bringen. Diese vier Schritte können in beliebiger Reihenfolge vorgenommen werden.
POSITION	Jedesmal, wenn GEAR buchstabiert wird, werden zwei UBERHOLPOSITIONEN aktiviert, die eingesammelt werden können, indem zuerst die RECHTE, dann die LINKE

EXTRA BALL	Rampe (oder umgekehrt) abgeschossen wird. ist nach 20 MILES möglich. Man erhält sie, indem man auf die OBERE RECHTE Bahn schießt, wenn das Licht aufleuchtet.
JACKPOT	Man erhält ihn durch Abschießen der JUMP-Rampe, wenn das JACKPOT-Licht aufleuchtet. Es leuchtet nur 20 Sekunden lang auf.
SUPER-JACKPOT	Den SUPER-JACKPOT im PIT-STOP aufnehmen, nachdem der JACKPOT auf der JUMP-Rampe gewonnen worden ist.
MILES	Die LINKE oder RECHTE Rampe abschießen und 1 MILE gewinnen.
MILLION	Die RECHTE und die LINKE (oder umgekehrt) Rampe innerhalb von 5 Sekunden abschießen und 1 MILLION Punkte gewinnen.
GESCHWINDIGKEIT	Die LINKE und die RECHTE Rampe, dann die JUMP-Rampe abschießen und damit den Tachometer um eine Stufe heraufsetzen. Danach vergrößert sich die Punktzahl bei jeder Rampe um den GESCHWINDIGKEITSWERT mal 1000 Punkte.
FAHRZEUGBESONDERHEITEN	Immer nach 2 GESCHWINDIGKEITSSSTUFEN erhalten Sie einen BONUSTEIL für Ihr Fahrzeug. Sie erhalten einen Teil, indem Sie auf die aufleuchtenden Lichter 1-5 schießen. Ein FAHRZEUGTEIL leuchtet auf, wenn er aufgenommen wird.
GOAL	Wird aktiviert, wenn die POSITION 1 erreicht ist. Dann wird auch der JACKPOT während 20 Sekunden aktiviert. Das GOAL im PIT-STOP aufnehmen.
MULTI-BONUS	Alle Lichter im PIT zum Aufleuchten bringen und die OFF-ROAD-Rampe abschießen, so dass der nächste MULTI-BONUS aufgenommen werden kann. Wenn alle Boni eingesammelt sind, gibt das aufleuchtende PIT-Licht 1 MILLION Punkte auf der
OFF-ROAD	Erscheint nach 10, 40, 60 ... MILES. Alle Abschubziele sind während 25 Sekunden 100 000 Punkte wert.
TURBO-MODE	Wird aktiviert, wenn das GOAL aufgenommen ist; gibt während 25 Sekunden auf allen Rampen 5 MILLIONEN Punkte Belohnung.
JUMP	Wird aktiviert, nachdem 30, 50, 70 ... Meilen gesammelt worden sind und wird auf der JUMP-Rampe aufgenommen. JUMP

SPIELFLÄCHE 3 • BILLION DOLLAR GAMESHOW •

GESCHICKLICHKEITSRAMPE	Durch den oberen roten Pfeil angezeigt.
LINKE BAHN	Kreisförmige Route startet bei den PILZEN und endet beim OBERSTEN FLIPPER.
RECHTE BAHN	Gegengleich zur LINKEN Bahn.
MULTI-BONUS	Auf die LINKE Bahn und auf die Rampe im UHRZEIGERSINN schießen, dann den nächsten MULTI-BONUS aufnehmen.
EXTRA BALL	12mal auf die GESCHICKLICHKEITSRAMPE schießen und EXTRA BALL auf der LINKEN Bahn aktivieren.
JACKPOT	3 Preise sammeln, um den JACKPOT während 25 Sekunden zu aktivieren. Ihn auf der RECHTEN Bahn entgegennehmen.
SUPER-JACKPOT	Mit dem Aufnehmen des JACKPOT wird der SUPER-JACKPOT (50M) während 5 Sekunden auf der Rampe im UHRZEIGERSINN aktiviert.
PRIZES	Preise werden auf die folgende Weise gesammelt: <ol style="list-style-type: none">1. Auf die RECHTE Rampe schießen, dann auf die GESCHICKLICHKEITSRAMPE und den TV erhalten.2. Auf die RECHTE Rampe, dann auf die Rampe im UHRZEIGERSINN schießen und den CAR erhalten.3. Zuerst auf die LINKE Bahn, dann auf die GESCHICKLICHKEITSRAMPE schießen und TRIP erhalten.4. Auf die RECHTE Rampe, dann auf die GESCHICKLICHKEITSRAMPE und die RECHTE Bahn schießen, und BOAT erhalten.5. Auf die RECHTE Rampe, die Rampe im UHRZEIGERSINN und die LINKE Bahn schießen und PLANE erhalten.6. Auf die LINKE Bahn, die GESCHICKLICHKEITSRAMPE, dann die RECHTE Bahn schießen und HOUSE erhalten. Zuerst müssen TV, CAR und TRIP mit einer einzigen Kugel aktiviert und aufgenommen werden, bevor man um BOAT, PLANE und HOUSE schießen kann.
AUFNEHMEN DER PREISE	LOOP MIL in die LINKE KUGELFALLE schießen, bevor ein Preis aufgenommen werden kann. Das Aufnehmen von 3 Preisen aktiviert eine zweite Gruppe von 3 weiteren Preisen und den JACKPOT. Sind alle 6 Preise aufgenommen worden, wird auf LOCK

LINKE KUGELFALLE	<p>geschossen. Die BILLION wird hiermit aktiviert und kann in der LINKEN KUGELFALLE aufgenommen werden.</p> <p>wird geöffnet, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. TV, CAR und TRIP aufgenommen werden, 2. BOAT, PLANE und HOUSE aufgenommen werden, 3. alle DOLLAR-Ziele getroffen sind.
MILLIONEN	LOOP MIL wiederholt abschießen, wenn die LINKE KUGELFALLE geschlossen ist, und jedesmal 1 MILLION Punkte gewinnen.
MILLION PLUS	Zuerst auf die RECHTE Rampe, dann auf die Rampe im UHRZEIGERSINN schießen für 1, 2, 3 ... MILLIONEN.
CASH-POT	LOCK abschießen und den gegenwärtigen CASH-POT-Wert aufnehmen.
KLEINES RAD	Beide DOLLAR-Ziele müssen getroffen werden, um das KLEINE RAD zu aktivieren. Die LINKE KUGELFALLE muss getroffen werden, um das RAD zum Umlaufen zu bringen und einen Zufallswert aufzunehmen.
5 x BARGELD	5 x BARGELD wird aktiviert, indem auf die Rampe im UHRZEIGERSINN geschossen wird. Auf LOCK schießen, um den 5-fachen CASHPOT- Wert einzusammeln.

SPIELFLÄCHE 4 • STONES 'N' BONES •

SCREAMS-RAMPE	Rampe auf der rechten Seite
STONES & BONES	STONE und BONE buchstabieren und den nächsten GHOST aktivieren.
KEY	KEY buchstabieren, um TOWER für den nächsten TOWER-Wert zu öffnen.
EXTRA BALL	10mal auf die SCREAMS-Rampe schießen, um EXTRA BALL zu aktivieren und im TOWER aufzunehmen.
JACKPOT	im TOWER aufnehmen während GHOST HUNTER und GRIM REAPER.
SUPER-JACKPOT	Sogleich nach dem Aufnehmen des JACKPOTS auf den TOWER schießen und 50 MILLIONEN Punkte erhalten.
MULTI-DEMON	Aktiviert BALL LOCK in VAULT und WELL. Sammeln Sie die folgenden Punkte auf der SCREAMS-Rampe: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keine gesperrten Kugeln - 5 MILLIONEN Punkte.

	2. 1 gesperrte Kugel - 10 MILLIONEN Punkte.
	3. 2 gesperrte Kugeln - 20 MILLIONEN Punkte.
TOWER	Den gegenwärtigen TOWER-Wert einsammeln und auch den TOWER-Bonus, wenn er sichtbar ist.
SCREAMS-Rampe	1 SCREAM aufnehmen.
WELL	Den gegenwärtigen WELL-Wert aufnehmen
BONUS - BOOSTER	Auf die CLEAR-Rampe und den WELL schießen, um den nächsten BONUS- BOOSTER zu erreichen.
MILLION	Wiederholt auf die LINKE Rampe schießen und jedesmal 1 MILLION Punkte erhalten.
MILLION PLUS	Zuerst auf die CLEAR-Rampe schieben, dann auf die äussere RECHTE Bahn, um 1, 2, 3 ... MILLIONEN Punkte zu erlangen.
2 x SCREAMS	Auf die CLEAR-Rampe und dann die SCREAMS-Rampe schießen und 2 SCREAMS erhalten.
GHOST HUNTER	Alle ABSCHUBZIELE und PUFFER bringen während 30 Sekunden 1 MILLION Punkte ein.
GRIM REAPER	Alle FALLEN und RAMPEN ergeben während 30 Sekunden 5 MILLIONEN Punkte.
TOWER HUNT	TOWER abschießen und während 30 Sekunden 5, 10 und 20 MILLIONEN Punkte erhalten.
SCHLAUFEN-KOMBINATION	Die FREIE Rampe auf die ROLL-OVERS schießen, sich auf den LINKEN FLIPPER fallen lassen und die SCREAMS-Rampe und die Rampe LINKS aussen treffen, dann 5 MILLIONEN Punkte erhalten.
LINKE KUGELFALLE	Die aktivierten GHOST- und VAULT-Werte einsammeln.
GHOSTS	Die GHOSTS leuchten nacheinander auf, nachdem STONE und BONE buchstabiert worden sind, und weisen folgende Werte auf: <ol style="list-style-type: none"> 1. FLEDERMAUS - 5 MILLIONEN Punkte. 2. BLAUES GESPENST - aktiviert TOWER HUNT-Merkmal. 3. GRÜNER LÄCHLER - 10 MILLIONEN Punkte. 4. ROTES TEUFEL - 10 MILLIONEN Punkte. 5. GELBER POLTERGEIST - aktiviert GHOST HUNTER-Merkmal. 6. BLAUES OCTOPUSSY - aktiviert MULTI-DEMON-Merkmal. 7. MUMIENKOPF - 15 MILLIONEN Punkte.

8. GRIM REAPER - aktiviert GRIM REAPER- Merkmal. Ein GHOST muss aufgenommen werden, bevor der nächste aktiviert werden kann.

R.I.P

Das Buchstabieren von RIP ermöglicht den KICKBACK in der LINKEN KUGELFALLE.

ANERKENNUNG

Entwurf des Spiels von Digital Illusions

Programmiert von Andreas Axelsson

Grafik von Markus Nystrom

Musik und Sound-Effekte von Olof Gustafsson

Echtzeit-Kugelkalkulation von Ulf Mandorff

D.I. Projektmanager - Fredrik Liliegren

Hergestellt von Barry Simpson

© 21st Century Entertainment Limited 1992

Das Programm und die Daten unterstehen dem Urheberrecht und dürfen auf keine Art, weder teilweise noch vollständig, wiedergegeben werden ohne die vorherige Einwilligung von 21st Century Entertainment Limited. Alle Rechte vorbehalten. Für Fehler jeglicher Art übernehmen wir keine Verantwortung. Wir bemühen uns um ständige Verbesserung. Wir behalten uns deshalb das Recht vor, ein Produkt ohne vorherige Anzeige abzuändern.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

OXON

OX14 4RX

MENUS DE TABLE ●

Pour charger une table utilisez les touches de fonction 1 à 2 :

Disquette de jeu 1

F1	Table Partyland
F2	Table Speed Devils

Disquette de jeu 2

F1	Table Billion Dollar Gameshow
F2	Table Stones 'N Bones

Pour changer la disquette de jeu, enlevez la disquette de jeu actuelle, appuyez sur HELP et suivez les instructions qui seront affichées à l'écran.

LES COMMANDES DU JEU ●

CLAVIER

F1 - F8	Nombre de joueurs (F1 = 1 joueur, F8 = 8 joueurs)
Flèche vers le bas	Tirez sur le ressort (relâchez pour envoyer la balle)
P	Pause (n'importe quelle touche pour recommencer le jeu)
ESC	Sortie vers le menu principal (après pause)
ESC	Recommencez la table (lorsqu'une balle est dans le couloir)
SHIFT/ALT/AMIGA droite	Actionnez flipper droit
	Faire avancer/changer les diverses lumières de la table
SHIFT/ALT/AMIGA gauche	Actionnez flipper gauche
	Faire avancer/changer les diverses lumières de la table
BARRE D'ESPACEMENT	Tilt
M	Marche/arrêt de la musique

SOURIS ●

Tirez vers le bas	Tirez sur le ressort
Bouton de gauche	Envoyez la balle

Si à la fin d'un jeu vous avez obtenu un des meilleurs scores (high-score), tapez votre nom (3 caractères maximum) lorsque l'ordinateur vous le sollicite. La touche d'effacement peut être utilisée pour corriger vos erreurs éventuels. Les meilleurs scores sont sauvegardés sur chaque disquette de jeu lorsque vous quittez une table, pour retourner au menu. Si vous voulez sauvegarder vos meilleurs scores sur disquette, vérifiez que la disquette de jeu ne soit pas protégée contre l'écriture.

INFORMATIONS GENERALES •

Le JACKPOT est un score accumulé par tous les joueurs au cours du jeu. Il est remis à zéro à chaque fois qu'un joueur marque le JACKPOT.

Des caractères sont imprimés sur certaines lumières des tables, ils donnent droit à des caractéristiques spéciales :

XB =	Extra Ball	JP =	Jackpot
DB =	Double Bonus	xM =	Marquez x millions de points
SB =	Score Bonus	x/xK =	Marquez x/x milles points
HB =	Hold Bonus	5x =	Marquez 5 fois les points affichés
MB =	Multiplicateur de bonus		

Une lumière clignotante indique souvent l'endroit où vous pourrez augmenter votre score et obtenir des bonus.

A la fin du jeu l'avant dernier chiffre de votre score sera affiché dans le panneau. Des chiffres sont affichés au hasard dans le panneau, un de ces chiffres sera choisi. Si votre chiffre correspond au chiffre affiché au hasard vous obtiendrez une balle supplémentaire et vous pourrez continuer avec votre jeu.

LES TABLES •

TABLE 1 • PARTYLAND •

DUCK TARGETS

Allumez tour à tour tous les DUCKS afin d'obtenir des SNACKS (ICECREAM, SODA, et POPCORN). Envoyez la balle dans le TRAP qui se trouve sous le flipper en haut de la table afin de manger le SNACK allumé. Lorsque tous les SNACKS ont été mangés le HOLD BONUS et le DOUBLE BONUS sur la boucle SENS ANTI-HORAIRE seront validés. Le DOUBLE BONUS est activé pendant dix secondes seulement. Si tous les SNACKS sont mangés par la suite, le DOUBLE BONUS sera validé.

PUKE	Allumez toutes les lettres du mot PUKÉ puis envoyez la balle dans la bouche du dragon pour obtenir tour à tour 5 millions de points, EXTRA BALL et JACKPOT.
CYCLONE	Envoyez la balle dans CYCLONE pour ajouter 1 au compteur de BONUS.
DRAGON	Envoyez la balle dans la bouche du DRAGON lorsque aucune lumière n'est allumée pour marquer 250.000 points.
JACKPOT	Sera obtenu de la bouche du DRAGON après avoir : <ol style="list-style-type: none"> 1. Epelé PUKÉ 3 fois 2. Validé HAPPY HOUR 3. Validé MEGA LAUGH <p>Le JACKPOT ne dure que 30 secondes pendant HAPPY HOUR et MEGA LAUGH.</p>
MULTIPLICATEUR DE BONUS	Envoyez la balle dans SKYRIDE 3 fois et dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE pour obtenir le prochain MULTIPLICATEUR DE BONUS
ARCADE	Elle est validée en touchant la cible qui se trouve juste sous l'entrée. Donne un des bonus ci-dessous : <ol style="list-style-type: none"> 1. Rien 2. 500.000 points 3. 1 MILLION de points 4. 5 MILLIONS de points 5. Validation de lumière EXTRA BALL du SIDE LANE 6. Une CRAZY LETTER supplémentaire
LUMIERES DE ROCKET	Allumez la totalité des lumières de rocket pour marquer tour à tour 2, 4, 6 et 8 MULTIPLICATEURS DE BONUS. Marquez tour à tour EXTRA BALL et 1 MILLION de points après avoir allumé tous les MULTIPLICATEURS DE BONUS.
EXTRA BALL	Celle-ci est obtenue de la bouche du DRAGON après avoir épelé PUKÉ deux fois.
SIDE-LANE XB	Lorsque la lumière XB est validée, une EXTRA BALL est obtenue suite à une sortie par un SIDE-LANE
TUNNEL	Passer par le TUNNEL plusieurs fois de suite après que la balle soit tombée de la DROP ZONE marque le TUNNEL BONUS clignotant et valide le prochain BONUS pendant dix secondes.
SKILL SHOT	Il est marqué en envoyant la balle dans le CYCLONE ou le TUNNEL juste après que la

HALL CACHE	balle ait été envoyée par le ressort.
MEGA-LAUGH	Bonus surprise qui valide 5 bonus sur le CYCLONE. Allumez les lettres MAD pour épeler CRAZY. 1 lettre MAD est allumée à chaque fois que la balle est envoyée dans la boucle SENS HORAIRE. 1 lettre CRAZY est allumée lorsque toutes les lettres MAD sont allumées. MEGA-LAUGH marque 5 MILLIONS de points pour toutes les rampes et tous les passages pendant 25 secondes.
HAPPY-HOUR	Epelez PARTY de la manière suivante : 1. P - envoyez la balle dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE puis dans le TUNNEL 2. A - mangez les 3 SNACKS 3. R - envoyez la balle dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE puis dans le CYCLONE 4. T - envoyez la balle dans toute combinaison SKYRIDE/LOOP deux fois en dix secondes 5. Y - épelez PUKE HAPPY-HOUR marque 1 MILLION de points pour toutes les CIBLES (tampons, drop targets etc...) pendant 25 secondes.

TABLE 2 • SPEED DEVILS •

GEAR	Epelez GEAR de la manière suivante : 1. Envoyez la balle dans la rampe JUMP pour allumer le 'G'. 2. Envoyez la balle dans la rampe OFFROAD pour allumer le 'E'. 3. Touchez les cibles B, U, R pour allumer le 'A'. 4. Touchez les cibles N, I, N, pour allumer le 'R'. Ces lettres peuvent être complétées dans un ordre quelconque.
POSITION	Chaque fois que le mot GEAR est épilé 2 POSITIONS OVERTAKE, qui sont obtenues en envoyant la balle dans les rampes DROITE et GAUCHE (ou vice-versa) l'une après l'autre, sont validées.
EXTRA BALL	Validée après 20 MILES. Obtenue en envoyant la balle dans le passage en haut à DROITE lorsque la lumière est allumée.

JACKPOT	Obtenu en envoyant la balle dans la rampe JUMP lorsque la lumière du JACKPOT est allumée. Le JACKPOT est allumé pendant 20 secondes seulement.
SUPER-JACKPOT	Marquez le SUPER JACKPOT dans le PIT-STOP après avoir marqué le JACKPOT de la rampe JUMP.
MILES	Envoyez la balle dans les rampes GAUCHE ou DROITE pour marquer 1 MILE.
MILLION	Envoyez la balle dans les rampes DROITE et GAUCHE (ou vice versa) dans les 5 secondes afin de marquer 1 MILLION de points.
VITESSE	Envoyez la balle dans les rampes GAUCHE et DROITE puis dans la rampe JUMP afin de faire monter le COMPTEUR DE VITESSE d'un pas. Chaque rampe marque alors la VITESSE, multipliée par 1000 points.
CARACTERISTIQUES AUTOMATIQUES	Chaque deuxième pas de VITESSE valide un BONUS PART pour votre CAR. Le BONUS PART est obtenu en touchant les lumières clignotantes 1 à 5. Une partie de la CAR clignote lorsqu'elle est touchée.
GOAL	Il est validé lorsque la POSITION 1 est atteinte. Ceci valide aussi le JACKPOT pendant 20 secondes. Marquez le GOAL dans le PIT STOP.
MULTI-BONUS	Allumez toutes les lumières de PIT et envoyez la balle dans la rampe OFFROAD afin d'obtenir le prochain MULTI-BONUS. Après avoir obtenu tous les bonus, allumez PIT pour marquer 1 MILLION de points.
OFF-ROAD	Validé après 10, 40, 60 ... miles. Toutes les cibles marquent 100.000 points pendant 25 secondes.
TURBO-MODE	Il est validé lorsque le GOAL est marqué. Donne 5 MILLIONS de points sur toutes les rampes pendant 25 secondes.
JUMP	Il est validé après avoir marqué 30, 50, 70... miles etc..., et est obtenu sur la rampe JUMP. JUMP marque 10 MILLIONS de points.

TABLE 3 • BILLION DOLLAR GAMESHOW •

RAMPE SKILL	Elle est indiquée par la flèche rouge en haut.
PASSAGE GAUCHE	Couloir circulaire qui commence près des CHAMPIGNONS et se termine au FLIPPER en haut.

PASSAGE DROIT	Le passage GAUCHE inversé.
MULTI-BONUS	Envoyez la balle dans le passage GAUCHE et la rampe SENS HORAIRE afin de marquer le prochain MULTI-BONUS.
EXTRA BALL	Envoyez la balle dans la rampe SKILL 12 fois afin de valider EXTRA BALL dans le passage GAUCHE.
JACKPOT	Ramassez 3 prix afin de valider JACKPOT pendant 25 secondes. Marquez celui-ci dans la rampe DROITE.
SUPER-JACKPOT	Marquez le JACKPOT afin de valider SUPER-JACKPOT (50M) pendant 5 secondes sur la rampe SENS HORAIRE.
PRIZES	<p>Validez les PRIZES de la manière suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SKILL, afin de valider la TV. 2. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SENS HORAIRE, afin de valider CAR. 3. Envoyez la balle dans le passage de GAUCHE, puis dans la rampe SKILL, afin de valider TRIP. 4. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, dans la rampe SKILL, puis dans le passage de DROITE, afin de valider BOAT. 5. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SENS HORAIRE, et dans le passage de GAUCHE, afin de valider PLANE. 6. Envoyez la balle dans le passage de GAUCHE, puis dans la rampe SKILL et le passage de DROITE, afin de valider HOUSE. <p>Il est nécessaire de valider et de ramasser la TV, le CAR et le TRIP avec une seule balle avant de pouvoir viser le BOAT, le PLANE, et la HOUSE.</p>
COLLECT PRIZES	Envoyez la balle dans le LOOP MIL jusqu'au LEFT BALL TRAP afin de gagner un prix. Le deuxième ensemble de 3 prix et le JACKPOT sont validés lorsque les 3 premiers prix ont été remportés. Après avoir obtenu les 6 prix visez LOCK. Ceci valide BILLION qui peut être obtenu en envoyant la balle dans le LEFT BALL TRAP.
LEFT BALL TRAP	<p>Celui-ci est ouvert de la manière suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Validez TV, CAR et TRIP.

MILLIONS	2. Validez BOAT, PLANE et HOUSE. 3. Touchez toutes les cibles DOLLAR. Envoyez la balle dans la LOOP MIL plusieurs fois de suite lorsque le LEFT BALL TRAP est fermée, vous marquez ainsi 1 MILLION de points chaque fois.
MILLION PLUS	Envoyez la balle dans la rampe de DROITE suivie de la rampe SENS HORAIRE pour marquer 1, 2, 3 ... MILLIONS.
CASH-POT	Envoyez la balle dans le LOCK pour marquer le CASH-POT actuel.
PETITE ROUE	Touchez les cibles DOLLAR pour valider la PETITE ROUE. Envoyez la balle dans le LEFT BALL TRAP pour faire tourner la ROUE et marquer un score au hasard.
5x CASH	Validez 5x CASH en envoyant la balle dans la rampe SENS HORAIRE. Envoyez la balle dans le LOCK pour toucher 5x la valeur du CASH-POT.

TABLE 4 ● STONES 'N BONES ●

SCREAMS RAMP	Rampe sur la droite
STONES & BONES	Epelez STONE et BONE pour valider le GHOST suivant.
KEY	Epelez KEY pour ouvrir la TOWER pour la valeur suivante de la TOWER.
EXTRA BALL	Envoyez la balle 10 fois dans la rampe SCREAMS pour valider EXTRA BALL, qui est obtenue dans la TOWER.
JACKPOT	Obtenu dans la TOWER pendant le TOWER HUNT, et GRIM REAPER.
SUPER-JACKPOT	Envoyez la balle dans la TOWER immédiatement après avoir obtenu le JACKPOT pour marquer 50 MILLIONS de points.
MULTI-DEMON	Valide un BALL LOCK dans le VAULT et le WELL. Marquez les points ci-dessous sur la rampe SCREAMS : 1. Aucune balle enfermée - 5 MILLIONS de points 2. 1 balle enfermée - 10 MILLIONS de points 3. 2 balles enfermées - 20 MILLIONS de points
TOWER	Marquez la valeur actuelle de la TOWER, et le bonus validé de la TOWER lorsqu'il est validé.
SCREAMS RAMP	Marquez 1 SCREAM

WELL	Marquez la valeur actuelle du WELL
MULTIPLICATEUR DE BONUS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR et dans le WELL pour marquer le prochain MULTIPLICATEUR DE BONUS.
MILLION	Envoyez la balle dans la rampe de GAUCHE plusieurs fois de suite, vous marquerez 1 MILLION de points à chaque fois.
MILLION PLUS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR puis dans le passage à l'extrême droite pour marquer 1, 2, 3 ... MILLIONS de points.
2x SCREAMS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR puis dans la rampe SCREAMS pour obtenir 2 SCREAMS.
GHOST HUNTER	Toutes les CIBLES et les TAMPONS marquent 1 MILLION de points pendant 30 secondes.
GRIM REAPER	Tous les TRAPS et les RAMPS marquent 5 MILLIONS de points pendant 30 secondes.
TOWER HUNT	Envoyez la balle dans la TOWER pour marquer tour à tour 5, 10 et 20 MILLIONS de points en moins de 30 secondes.
LOOP COMBO	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR jusqu'aux ROLL-OVERS, descendez jusqu'au FLIPPER GAUCHE et touchez la rampe SCREAMS et la rampe à l'extrême GAUCHE pour marquer 5 MILLIONS de points.
LEFT BALL TRAP	Marquez la valeur du GHOST validé et du VAULT.
GHOSTS	Les GHOSTS sont allumés tour à tour lorsque STONE et BONE sont épelés, et les points ci-dessous sont accordés : <ol style="list-style-type: none"> 1. BAT - 5 MILLIONS de points 2. BLUE GHOST - valide le TOWER HUNT 3. GREEN SMILER - valide EXTRA BALL 4. RED DEVIL - 10 MILLIONS de points 5. YELLOW POLTERGEIST - valide GHOST HUNTER 6. BLUE OCTOPUSSY - valide MULTI-DEMON 7. MUMMY HEAD - 15 MILLIONS de points 8. GRIM REAPER - valide GRIM REAPER <p>Un GHOST doit être obtenu avant que le prochain puisse être validé. Epelez RIP pour valider le KICKBACK dans le LEFT BALL TRAP.</p>
R.I.P.	

NOUS REMERCIONS

Conception du jeu de Digital Illusions.
Programmé par Andreas Axelsson.
Graphiques de Markus Nystrom.
Musique et effets sonores créés par Olof Gustafsson.
Programmes de balles en temps réel d'Ulfr Mandorff.
Directeur de Projet de D.I. - Fredrik Liliegren.
Produit par Barry Simpson
© 21st Century Entertainment Limited 1991/1992

Le programme et les données sont protégés par copyright et ne peuvent être reproduits ni en partie ni entièrement par quelque moyen que ce soit sans l'accord par écrit de 21st Century Entertainment Limited. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée pour les erreurs.

Nous appliquons une politique d'amélioration continue. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

21st Century Entertainment Limited
56B Milton Park
Abingdon
Oxfordshire
OX14 4RX

MENU DELLE TAVOLE •

Per caricare una tavola usare i tasti F1 o F2, nella maniera seguente:

Disco 1

F1	Tavola Partyland
F2	Tavola Speed Devils

Disco 2

F1	Tavola Billion Dollar Gameshow
F2	Tavola Stones 'n Bones

Per cambiare il disco, levare quello che si sta usando, premere HELP e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

COMANDI

TASTIERA

da F1 a F8	Seleziona il numero dei giocatori (F1=1 giocatore F8=8 giocatori)
Freccia verso il basso	Tira la molla (lasciare andare per lasciare andare la palla)
P	Pausa (per ricominciare premere un tasto qualsiasi)
ESC	Abbandonare per andare al menu principale (dopo la pausa)
ESC	Riniziare una tavola (quando la palla si trova nello scivolo di lancio)
Destra SHIFT/ALT/AMIGA	Muove il flipper di destra (avviare il ciclo/accendere varie luci della tavola)
Sinistra SHIFT/ALT/AMIGA	Muove il flipper di sinistra (avviare il ciclo/accendere varie luci della tavola)
Barra spaziatrice	Scuote la tavola (tilt)
M	Accende o spegne la musica

MOUSE

Verso il basso	Tira la molla
Pulsante a sinistra	Tira la palla

Se ottenete un punteggio alto, scrivete il vostro nome (3 lettere) quando vi viene suggerito. Il tasto di spazio indietro può essere utilizzato per correggere degli errori. I punteggi più elevati vengono salvati su ogni disco quando uscite da una tavola (abbandonate per andare al menu). Nel caso vogliate salvare dei punteggi elevati, controllate che il vostro disco non sia protetto da scrittura.

INFORMAZIONI GENERALI •

Il JACKPOT è un contatore di punteggio che viene creato da tutti i giocatori durante la partita. Viene resettato ogni volta che il JACKPOT viene assegnato ad un giocatore.

La maggior parte delle luci sulla tavola hanno delle lettere che consentono delle caratteristiche speciali:

XB =	Palla extra	JP =	Jackpot
DB =	Doppio buono	xM =	Vinci x milioni di punti
SB =	Buono di punteggio	5x =	Vinci 5 volte i punti
HB =	Mantenere il buono	MB =	Moltiplicatore del buono
x/xK =	Vinci x migliaia di punti		

Una luce lampeggiante è spesso un'indicazione di dove sarà possibile aumentare il punteggio e raccogliere i buoni. Alla fine del gioco apparirà sul pannello il vostro punteggio meno una cifra. Poi verranno fatti apparire a caso dei numeri sul pannello e ne verrà scelto uno. Se il vostro numero è uguale a quello scelto a caso, vi verrà concessa una palla extra e potrete continuare a giocare dal punto dove vi siete fermati.

LE TAVOLE

TAVOLA 1 • PARTYLAND •

DUCK TARGETS

Accendete tutte le anatre per abilitare GLI SNACKS (ICECREAM, SODA e POPCORN). Tirate la palla nella trappola sotto al flipper superiore per mangiare gli SNACK accesi. Mangiando tutti gli SNACK si abilitano HOLD BONUS e DOUBLE BONUS sul cerchio IN SENSO ANTIORARIO. Il DOUBLE BONUS è attivo solo per 10 secondi. Mangiando tutti gli SNACK dopo abilita il DOUBLE BONUS.

PUKE

Accendete tutte le lettere della parola PUKE e poi Tirate alla BOCCA DEL DRAGO per ottenere 5 milioni di punti, una EXTRA BALL e il JACKPOT a turno.

CYCLON

Tirate al CYCLON per aggiungere 1 al CONTATORE DEL BUONO.

DRAGO

Tirate alla BOCCA DEL DRAGO quando non ci sono luci accese per ottenere 250.000 punti.

JACKPOT

Si ottiene dalla BOCCA DEL DRAGO dopo:
1. Colpendo tutte le lettere di PUKE 3 volte

MOLTIPLICATORE DI BUONO ARCADE	<p>2. Abilitando HAPPY HOUR</p> <p>3. Abilitando MEGA LAUGH</p> <p>Il JACKPOT dura soltanto 30 secondi durante HAPPY HOUR e MEGA LAUGH.</p> <p>Tirate alla SKYRIDE 3 volte e Tirate al cerchio IN SENSO ANTIORARIO per ottenere il prossimo MOLTIPLICATORE DI BUONO.</p> <p>Viene abilitata colpendo l'obbiettivo appena sotto all'entrata. Dà un buono del valore di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Niente 2. 500.000 punti 3. 1 MILIONE di punti 4. 5 MILIONI di punti 5. Abilita la luce di SIDE-LANE EXTRA BALL 6. Un'altra lettera della parola CRAZY
LUCI DEL RAZZO	<p>Accendete tutte le luci del RAZZO per ottenere 2, 4, 6 e 8 MOLTIPLICATORE DI BUONO a turno. Ottenete una EXTRA BALL ed 1 MILIONE di punti a turno dopo aver acceso tutti i MOLTIPLICATORI DI BUONO.</p>
EXTRA BALL	<p>Raccoglietela dalla BOCCA DEL DRAGO dopo aver completato due volte la parola PUKE.</p>
SIDE-LANE XB	<p>Quando si abilita la luce di XB, uscendo da una SIDE-LANE consente di ottenere una EXTRA BALL.</p>
TUNNEL	<p>Tirando ripetutamente il TUNNEL dopo che la palla cade dalla DROP ZONE si ottiene il BUONO DEL TUNNEL che lampeggia ed abilita il BUONO seguente per 10 secondi.</p>
SKILL THROW	<p>Si ottiene tirando sul CYCLONE o sul TUNNEL immediatamente dopo che la palla sia stata spinta dalla molla.</p>
INGRESSO NASCOSTO	<p>Un buono misterioso consente di ottenere 5 conteggi di buono sul CYCLONE.</p>
MEGA LAUGH	<p>Accende delle lettere MAD per scrivere CRAZY. 1 lettera MAD si accende ogni volta che tirate la palla nel cerchio IN SENSO ORARIO. 1 lettera di CRAZY si accende quando tutte le lettere MAD si sono accese.</p> <p>MEGA LAUGH dà 5 milioni di punti per tutte le rampe ed i passaggi per 25 secondi.</p>
HAPPY HOUR	<p>Scrivete PARTY completando quanto segue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. P - Tirate nel cerchio IN SENSO ANTIORARIO e poi nel TUNNEL. 2. A - Mangiate i 3 snacks

3. R - Tirate nel cerchio ANTIORARIO e poi nel CYCLONE
 4. T - Tirate una qualsiasi combinazione di SKYRIDE/CERCHIO due volte in 10 secondi.
 5. Y - Scrivete PUKE.
- HAPPY HOUR consente di ottenere 1 MILIONE di punti per tutti gli OBIETTIVI (bumpers, drop targets, etc) per 25 secondi.

TAVOLA 2 • SPEED DEVILS •

GEAR	<p>Scrivete GEAR nella maniera seguente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tirate alla rampa di JUMP per accendere la G. 2. Tirate alla rampa di OFFROAD per accendere la E. 3. Tirate agli obiettivi B, U e R per accendere la A. 4. Tirate agli obiettivi N, I e N per accedere la R. <p>Queste possono essere completate in qualsiasi ordine.</p>
POSIZIONE	Ogni GEAR che avete scritto abilita due SUPERAMENTI DI POSIZIONE che vengono ottenuti tirando alle rampe DESTRA e SINISTRA (o vice versa) una dopo l'altra.
EXTRA BALL	Abilitata dopo aver completato 20 MIGLIA. Ottenuta dopo aver tirato al PASSAGGIO IN ALTO A DESTRA dopo aver abilitato la luce.
JACKPOT	Si ottiene tirando alla rampa JUMP quando la luce JACKPOT è accesa. Accesa solo per 20 secondi.
SUPER-JACKPOT	Raccogliete il SUPER-JACKPOT nel PIT-STOP dopo aver ottenuto JACKPOT sulla rampa JUMP.
MIGLIA	Tirate alla rampa di SINISTRA o a quella di DESTRA per ottenere 1 miglio.
MILIONE	Tirate alla rampa di DESTRA e a quella di SINISTRA (o vice versa) entro 5 secondi per segnare 1 MILIONE di punti.
VELOCITA'	Tirate alla rampa di SINISTRA e a quella di DESTRA e poi alla rampa di JUMP per aumentare IL MISURATORE DI VELOCITA' di un salto. Ogni rampa poi dà il valore della VELOCITA' moltiplicato x 1000 punti.
CARATTERISTICHE AUTOMATICHE	Ogni sue salti di VELOCITA' consentono di avere una PARTE DI BUONO per la MACCHINA. Raccogliete la parte tirando alle luci 1-5 che lampeggiano. Una parte di MACCHINA

GOAL	lampeggia quando viene raccolta. Abilitato quando si raggiunge la POSIZIONE 1. Questo inoltre consente di avere il JACKPOT per 20 secondi. Raccogliere il GOAL nel PIT-STOP.
MULTI-BONUS	Accendere tutte le luci di PIT e tirare alla rampa di OFFROAD per raccogliere il prossimo MULTI-BONUS. Dopo aver raccolto tutti i buoni, facendo accendere PIT si ottiene 1 milione di punti.
OFF-ROAD	Abilitato dopo 10, 40, 60 ... miglia. Tutti i targets danno 100.000 punti per 25 secondi.
TURBO-MODE	Abilitato dopo aver raccolto GOAL. Dà 5 milioni di punti su tutte le rampe per 25 secondi.
JUMP	Abilitato dopo aver raccolto 30, 50, 70 ... miglia ecc. e si ottiene sulla rampa JUMP. JUMP dà 10 milioni di punti.

TAVOLA 3 • BILLION DOLLAR GAMESHOW •

RAMPA SKILL	Indicato dalla freccia rossa in alto.
PASSAGGIO A SINISTRA	Il passaggio circolare inizia vicino ai FUNGHI e finisce vicino al FLIPPER SUPERIORE.
PASSAGGIO A DESTRA	Il contrario di quello A SINISTRA.
MULTI-BONUS	Tirare al passaggio a SINISTRA e alla rampa IN SENSO ORARIO per ottenere il prossimo MULTI-BONUS.
EXTRA BALL	Tirare alla rampa SKILL 12 volte per abilitare EXTRA BALL sul passaggio a SINISTRA.
JACKPOT	Raccogliere 3 premi per abilitare il JACKPOT per 25 secondi. Raccoglierlo sulla rampa di DESTRA.
SUPER-JACKPOT	Raccogliere il JACKPOT per abilitare il SUPER-JACKPOT (50M) per 5 secondi sulla rampa IN SENSO ORARIO.
PRIZES (PREMI)	Abilitare i PRIZES nella maniera seguente: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tirare alla rampa di DESTRA e poi la rampa di SKILL per abilitare TV. 2. Tirare alla rampa di DESTRA e poi quella IN SENSO ORARIO per abilitare CAR. 3. Tirare al passaggio di SINISTRA e poi alla rampa SKILL per abilitare TRIP. 4. Tirare alla rampa DESTRA, alla rampa SKILL ed al passaggio di DESTRA per abilitare

BOAT.

5. Tirare alla rampa di DESTRA, alla rampa IN SENSO ORARIO ed al passaggio A SINISTRA per abilitare PLANE.

6. Tirare al passaggio A SINISTRA, alla rampa SKILL ed al passaggio di DESTRA per abilitare HOUSE.

Dovete abilitare e raccogliere TV, CAR e TRIP con una palla prima di poter tirare per abilitare BOAT, PLANE e HOUSE.

RACCOGLIERE I PREMI

Tirare al LOOP MIL per farlo cadere nella TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA per ottenere un premio. Raccogliendo 3 premi abilita un secondo gruppo di 3 premi ed il JACKPOT. Quando tutti i 6 premi sono stati raccolti, tirare al LOCK. Questo consente di abilitare BILLION che può essere raccolto nella TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA.

TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA

Si apre:

1. Abilitando TV, CAR e TRIP
2. Abilitando BOAT, PLANE e HOUSE.
3. Colpendo tutti gli obiettivi DOLLAR.

MILLIONS

Tirare al LOOP MIL ripetutamente, quando la TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA è chiusa per segnare 1 MILIONE ogni volta.

MILLION PLUS

Tirare alla rampa di DESTRA seguita alla rampa IN SENSO ORARIO per 1, 2, 3... MILIONI.

CASH-POT

Tirare al LOCK per ottenere il CASH-POT attuale.

RUOTA PICCOLA

Colpite entrambi i target DOLLAR per abilitare la RUOTA PICCOLA. Sparare alla TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA per far girare la RUOTA e ottenete un valore a caso.

5x CASH

Abilitate 5x CASH tirando alla rampa IN SENSO ORARIO. Tirate al LOCK per ottenere 5 volte il valore del CASH POT.

TAVOLA 4 • STONES 'N BONES •

RAMP SCREAMS

Rampa sulla destra.

STONES & BONES

Scrivete STONE e BONE per abilitare il GHOST seguente.

KEY

Scrivete KEY per aprire la TOWER per il prossimo TOWER VALUE.

EXTRA BALL	Tirate alla rampa SCREAMS 10 volte per abilitare la EXTRA BALL che viene raccolta nella TOWER.
JACKPOT	Viene raccolto nella TOWER durante GHOST HUNTER e GRIM REAPER.
SUPER JACKPOT	Tirate alla TOWER immediatamente dopo aver raccolto il JACKPOT per ottenere 50 MILIONI di punti.
MULTI DEMON	Abilita un BALL LOCK nel VAULT e WELL. Raccogliere i punti seguenti sulla rampa SCREAMS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Nessuna palla bloccata - 5 MILIONI di punti 2. 1 palla bloccata - 10 MILIONI di punti 3. 2 palle bloccate - 20 MILIONI di punti
TOWER	Raccogliere il valore TOWER attuale e raccogliere il buono di TOWER quando abilitata.
RAMPA SCREAMS	Raccogliere 1 SCREAM.
WELL	Raccogliere il valore attuale di WELL.
MOLTIPLICATORE DI BUONO	Tirare alla rampa CLEAR ed al WELL per raccogliere il prossimo MOLTIPLICATORE DI BUONO.
MILLION	Tirare alla rampa di SINISTRA ripetutamente dà 1 MILIONE di punti ogni volta.
MILLION PLUS	Tirare alla rampa CLEAR ed al passaggio di DESTRA per ottenere 1,2,3... MILIONI di punti.
2 x SCREAMS	Tirare alla rampa CLEAR ed alla rampa SCREAMS per raccogliere 2 SCREAMS.
GHOST HUNTER	Tutti i TARGETS e BUMPERS danno 1 MILIONE di punti per 30 secondi.
GRIM REAPER	Tutte le TRAPS e le RAMPS danno 5 MILIONI di punti per 30 secondi.
TOWER HUNT	Tirare alla TOWER per 5, 10 e 20 MILIONI di punti in turno entro 30 secondi.
LOOP COMBO	Tirare alla rampa CLEAR ai ROLL OVERS, scendere verso il FLIPPER DI SINISTRA e colpire la rampa SCREAMS e quella di SINISTRA per 5 milioni di punti.
TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA	Raccogliere i valori del GHOST e del VAULT abilitati.
GHOSTS	I GHOSTS si accendono uno dopo l'altro quando si scrivono STONE e BONE e danno quanto segue: <ol style="list-style-type: none"> 1. PIPISTRELLO - 5 MILIONI di punti 2. FANTASMA BLU - Abilita TOWER HUNT

3. SORRIDENTE VERDE - Abilita EXTRA BALL
4. DIAVOLO ROSSO - 10 MILIONI di punti
5. POLTERGEIST GIALLO - Abilita GHOST HUNTER
6. POLIPO BLU - Abilita MULTI-DEMON
7. TESTA DI MUMMIA - 15 MILIONI di punti
8. GRIM REAPER - Abilita GRIM REAPER

Bisognerà raccogliere un GHOST prima di poter abilitare il seguente.

R.I.P.

Scrivendo R.I.P. si abilita il KICKBACK nella TRAPPOLA DI SINISTRA DELLA PALLA.

Gioco creato da Digital Illusions

Programmato da Andreas Axelsson

Grafica di Markus Nyström

Musica ed effetti sonori di Olof Gustafsson

Calcoli in tempo reale per la palla di Ulf Mandorff

Responsabile del Progetto della D.I. - Fredrik Liliegren

Prodotto da Barry Simpson

© 21st Century Entertainment Limited 1992

Il programma ed i dati sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti in parte od in toto in qualsiasi maniera senza il permesso scritto della 21st Century Entertainment Limited. Tutti i diritti riservati. Non si accetta alcuna responsabilità per eventuali errori. Poiché la nostra politica ha come obiettivo il miglioramento continuo, ci riserviamo il diritto di modificare qualsiasi prodotto senza preavviso.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

OXON

OX14 4RX



21st Century Entertainment Limited
56B Milton Park, Abingdon. Oxon OX14 4RX