

5,000

16,000

BONUS

40,000

PINBALL

DREAMS



Scanned

by

Thalton

PINBALL DREAMS

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•

Disconnect all external hardware except the mouse and a second drive (if using one). Insert disk 1 into the internal drive and disk 2 into the external drive if connected. If not using a second drive insert disk 2 into the internal drive when prompted.

MAIN MENU•

To load a table use F-keys 1 to 4:

- F1 — IGNITION TABLE (easiest)
- F2 — STEEL WHEEL TABLE
- F3 — BEAT-BOX TABLE
- F4 — NIGHTMARE TABLE (hardest)

The space-bar toggles the hi-score table.

GAME CONTROLS•

- F1– F8 — No. of players (maximum 8 players) (F1 = 1 player, F8 = 8 players)

MOUSE•

- Drag downwards — Pull back spring (for shooting ball)
- Left mousebutton — let go of spring (shoot ball)
- Arrow-Down — Pull back spring (release to shoot ball)
- P — Pause (any keypress restarts)
- ESC — Quit table (after pausing)
- ESC — Quit current game (when ball is in chute)
- Right SHIFT/ALT/AMIGA — flip right flipper cycle lit/unit lights clockwise
- Left SHIFT/ALT/AMIGA — flip left flipper cycle lit/unlit lights anti-clockwise
- SPACE BAR — Tilt the table
- M — Toggle music on/off

If at the end of a game you have a hi-score, simply type in your name (3 letters allowed) when prompted. The delete key can be used to correct mistakes. If you want to save hi-scores to disk make sure that disk 2 is always write-enabled. If you don't want to save hi-scores press the left mousebutton when asked to write enable the disk.

GENERAL INFORMATION

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

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

XB	- Extra Ball
DB	- Double Bonus
SB	- Score Bonus
HB	- Hold Bonus
xxxK	- Score xxx thousands

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

THE TABLES

TABLE 1 "IGNITION"

- "WARP" ROLL-OVERS** - Light all letters to collect 2, 3, 4, 6, and 8 times bonus multiplier, then 1 MILLION points each time afterwards.
- "LIGHT" TARGETS** - Light all letters to enable EXTRA BALL, 5 and 10 MILLION points in turn. The bonus will then swap between 5 and 10 MILLION points everytime afterwards. If PLANET WARP is enabled at the same time you are awarded a bonus PLANET WARP.
- TOP-LEFT PASSAGE** - Collect and raise the current RAMP VALUE. The RAMP VALUE will step down one step every 20 seconds. Also awards PLANET WARP, 5 and 10 MILLION points when enabled.
- RIGHT PASSAGE** - Scores one BOOST (10,000 points) and lights the next SUN letter. Also scores DOUBLE BONUS and HOLD BONUS when enabled.
- BALL TRAP** - Collect and cycle the current points value and collect EXTRA BALL, JACKPOT and SCORE BONUS when enabled.
- "RED" TARGETS** - Add an IGNITION letter when all 3 are lit.
- "IGNITION" LETTERS** - Collect JACKPOT when all letters lit.

PLANET WARP "SUN" LETTERS

- Awards a DOUBLE SCORE BONUS when you reach Pluto.
- Enable HOLD BONUS, SCORE BONUS and DOUBLE BONUS in turn when all lit. SCORE and DOUBLE BONUS are repeated every time after this.

TABLE 2 "STEEL WHEEL"

- "ARROW" ROLL-OVERS** - Collecting the flashing arrow scores 1, 2, 3, 5, 10 and 20 MILLION points in turn. Lighting all arrows scores 2, 3, 4, 5, 6 and 7 times bonus multiplier in turn and 1 MILLION points each time afterwards.
- "STEAM" DROP TARGETS** - When all lit the ticket price for the left ramp is increased.
- RIGHT DROP TARGETS** - When all lit these enable next "green" score in the RIGHT BALL-TRAP. Also enables HOLD BONUS, SCORE BONUS, DOUBLE BONUS and JACKPOT in turn.
- RIGHT BALL-TRAP** - Collect the lowest flashing "green" score and score EXTRA CARRIER when lit.
- TOP BALL-TRAP** - Spin the WHEEL if enabled. Awards 1 MILLION points, EXTRA BALL, 2 MILLION points, JACKPOT, 3 MILLION points or raises the TICKET PRICE randomly. Also scores HOLD BONUS, SCORE BONUS and DOUBLE BONUS when lit.
- LEFT RAMP** - Collect TICKET VALUE.
- CENTER RAMP** - Collect TRAIN VALUE.
- LEFT RAMP and CENTER RAMP** - Score 1 MILLION points when completed alternately within 5 seconds.
- TOP PASSAGE** - Enables EXTRA CARRIER and the WHEEL, and collects JACKPOT or EXTRA BALL when enabled.
- EXTRA CARRIER** - Raises TRAIN VALUE in four steps.

TABLE 3 "BEAT-BOX"

- "DOLLAR" TARGETS** - Light all to enable EUROPE TOUR, USA TOUR and WORLD TOUR in turn.
- "STAR" ROLL-OVERS** - Score 2, 3, 4, 6, 8 and 10 times bonus multiplier when all lit and score DOUBLE BONUS each time afterwards.

- BALL TRAP** – Collect SCORE BONUS, DOUBLE BONUS, HOLD BONUS, EXTRA BALL, JACKPOT and MEGA HIT when enabled.
- LEFT TUNNEL** – Light all arrows to enable LP/CD/MC and enable HOLD BONUS, DOUBLE BONUS and SCORE BONUS in turn.
- CENTER TUNNEL** – Enable SINGLE. Lighting all arrows cycles MAXI and VIDEO each time afterwards.
- RIGHT TUNNEL** – Light all arrows to enable MOVIE.
- RIGHT RAMP** – Collect SINGLE, VIDEO, MAXI, LP/CD/MC and MOVIE. Also raises USA and EUROPE CHARTS when enabled. Collecting all items during one play enables EXTRA BALL bonus.
- LEFT RAMP** – Collect EUROPE/USA/WORLD TOUR bonuses when enabled. Collecting WORLD TOUR enables JACKPOT.
- MID TARGET** – Enable EUROPE CHARTS.
- RIGHT TARGET** – Enable USA CHARTS.
- NUMBER ONE** – Reaching number 1 in USA or EUROPE CHARTS awards 5 MILLION points.

TABLE 4 "NIGHTMARE"

- "DIE" ROLL-OVERS** – Light the letters to score 2, 4, 6, 8 and 10 time bonus multiplier in turn. Scoring 6, 8 and 10 times bonus multiplier enables DOUBLE BONUS. Scoring 10 times bonus multiplier enables EXTRA BALL.
- "RIP" TARGETS** – Light all letters to add GRAVEYARD letter and enable MYSTERY SPIN.
- LEFT BALL-TRAP** – Collect MYSTERY SPIN: either 100,000 points, HOLD BONUS, 3 MILLION points, 10 MILLION points, RETURN-LANES LIT (Return-lanes activates HURRY-UP and EXTRA BALL), EXTRA BALL, CATCH UP (Double your score or add the highest score reached to your own) or JACKPOT.
- TOP-RIGHT BALL-TRAP** – Collect lowest flashing "red" score and DOUBLE BONUS when enabled.
- TOP BALL-TRAP** – Shoot the ball here 3 times to enable BALL LOCK and MULTI-JACKPOT. Also collects SCORE BONUS, EXTRA BALL, JACKPOT and SUPER-JACKPOT when enabled.

- BALL-LOCK** – Lock your current ball in either BALL TRAP to add JACKPOT MULTIPLIER then shoot your new ball into TOP BALL TRAP to collect MULTI-JACKPOT.
- JACKPOT & MULTI-JACKPOT** – Enables SUPER-JACKPOT for 7 seconds.
- LEFT/RIGHT RAMPS** – Shoot the ball onto a flashing ramp to advance the timer and reach MIDNIGHT. Shooting the ball into each ramp in turn within 8 seconds awards 1 MILLION points.
- MIDNIGHT** – Reaching MIDNIGHT enables HURRY-UP and awards 5 MILLION points each time you put a ball onto a ramp (in a 30 second period).
- HURRY-UP** – Enabling HURRY-UP awards the displayed decreasing score.
- RIGHT PASSAGE** – Collect the current BONUS value and trigger HURRY UP when enabled. Shooting the ball all the way around the passages within 5 seconds awards 1 MILLION points and raises current bonus value.

CREDITS

Game Design by Digital Illusions.
 Programmed by Andreas Axelsson.
 Graphics by Markus Nystrom.
 Music and Sound-effects by Olof Gustafsson.
 Real-time ball routines by Ulf Mandorff.
 D.I. team co-ordinator Fredrik Liliegren.
 Produced by Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Limited 1991/1992.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the 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
 568 Milton Park, Abingdon, OXON OX14 4RX

LADEN DES SPIELS•

Alle externe Hardware außer der Maus oder eines zweiten Laufwerks (falls benutzt) abtrennen. Diskette 1 in das interne Laufwerk einlegen und Diskette 2 gegebenenfalls in das externe Laufwerk. Wird nur ein internes Laufwerk benutzt, Diskette 2 in dieses einlegen, wenn dazu aufgefordert.

HAUPTMENÜ•

Mit den F-Tasten 1 bis 4 einen Spieltisch laden.

- F1 – Ignition-Tisch (am leichtesten)
- F2 – Steel Wheel-Tisch
- F3 – Beat-Box-Tisch
- F4 – Nightmare-Tisch

Mit der Leertaste wird zwischen Hauptmenü und Punktestandbildschirm hin- und hergeschaltet.

STEUERUNG DES SPIELS•

- F1-F8 – Anzahl der Spieler (max. 8 Spieler) (F1 = 1 Spieler, F8 = 8 Spieler)

MAUS:

- Abwärts ziehen – Feder zurückziehen (zum Schießen des Balls)
- Linke Maustaste – Feder loslassen (Ball schießen)
- Abwärts-Pfeil – Feder zurückziehen (loslassen, um Ball zu schießen)
- P – Pause (beliebige Taste drücken, um wieder zu starten)
- ESC – Spieltisch verlassen (nach Pause)
- ESC – aktuelles Spiel verlassen (wenn Ball in Abschlußschacht ist)
- Re. SHIFT/ALT/AMIGA – rechte Klappe losschnellen Aufleuchtende/Nichtaufleuchtende Lichter im Uhrzeigersinn kreisen
- Li. SHIFT/ALT/AMIGA – linke Klappe losschnellen Aufleuchtende/Nichtaufleuchtende Lichter im Gegenuhrzeigersinn kreisen
- LEERTASTE – den Spieltisch kippen
- M – Musik EIN-/AUSschalten

Wenn Sie am Ende des Spiels eine hohe Punktzahl erzielt haben, tippen Sie nur einfach Ihren Namen (bis zu drei Buchstaben) auf das Aufforderungszeichen hin ein. Mit der Löschtaste (DEL) können Fehler korrigiert werden. Wollen Sie Ihre hohe Punktzahl auf der Diskette speichern, müssen Sie sicherstellen, daß die Schreibschutzkerbe auf Diskette 2 offen ist (Diskette ist beschreibbar). Wenn Sie Ihre Punktzahl nicht speichern wollen, drücken Sie die linke Maustaste auf die Frage, ob Sie die Diskette beschreiben wollen (write-enable).

ALLGEMEINES•

Der JACKPOT ist ein Punktezähler, der gemeinsam von allen Teilnehmern im Lauf des Spiels aufgebaut wird. Der Zähler wird jedesmal, wenn der JACKPOT an einen Spieler vergeben wird, wieder neu gesetzt.

Viele der Lichter auf den Spieltischen sind mit Buchstaben beschriftet, die folgende Sondermerkmale einstellen:

- XB – Extra Ball
- DB – Double Bonus
- SB – Score Bonus
- HB – Hold Bonus
- xxxK – xxx-Tausend Punkte

Ein blinkendes Licht ist oft ein Hinweis, wo Sie Ihre eine höhere Punktzahl erzielen und Bonusse sammeln können.

DIE SPIELTISCHE TISCH 1 "IGNITION"

- "WARP" ROLL-OVERS – Alle Buchstaben leuchten lassen, um 2, 3, 4, 6 und 8maligen Bonus-Multiplikator und jedesmal danach 1 MILLION Punkte einzuholen.
- "LIGHT"-ZIELE – Alle Buchstaben aufleuchten lassen, um nacheinander einen EXTRA BALL, 5 und 10 MILLIONEN Punkte zu aktivieren. Anschließend wird der Bonus jedesmal zwischen 5 und 10 MILLIONEN Punkten wechseln. Wird PLANET WARP gleichzeitig aktiviert, bekommen Sie einen extra PLANET WARP.
- OBERE LINKE PASSAGE – den aktuellen RAMPENWERT einholen und erhöhen. Der RAMPENWERT geht alle 20 Sekunden einen Schritt herunter und PLANET WARP, 5 und 10 MILLIONEN Punkte werden, wenn aktiviert, vergeben.

RECHTE PASSAGE

- Erzielt einen BOOST (10.000 Punkte) und läßt den nächsten SUN-Buchstaben aufleuchten. Erzielt ebenfalls DOUBLE BONUS und HOLD BONUS, wenn aktiviert.

BALLFALLE

- Die aktuelle Punktezahl einholen, kreisen lassen und EXTRA BALL, JACKPOT und SCORE BONUS einholen, wenn aktiviert.

“RED” ZIELE

- Einen IGNITION-Buchstaben hinzufügen, wenn alle 3 erleuchtet sind.

“IGNITION”-Buchstaben

- JACKPOT einholen, wenn alle Buchstaben erleuchtet sind.

PLANET WARP

- Vergibt einen DOUBLE SCORE BONUS, wenn Sie Pluto erreichen.

“SUN”-Buchstaben

- Der Reihe nach HOLD BONUS, SCORE BONUS und DOUBLE BONUS aktivieren, wenn sie alle aufleuchten. SCORE und DOUBLE BONUS werden anschließend jedesmal wiederholt.

TISCH 2 “STEEL WHEEL”

“ARROW” ROLL-OVERS

- Einholen der blinkenden Pfeilpunkte zählt jeweils 1, 2, 3, 5, 10 und 20 MILLIONEN Punkte. Alle Pfeile aufleuchten lassen, zählt jeweils 2, 3, 4, 5, 6 und 7mal den Bonus-Multiplikator und danach jedesmal 1 MILLION Punkte.

“STEAM” DROP TARGETS (Schalterziele)

- Wenn alle aufleuchten, steigt der Ticket-Preis für die linke Rampe.

RECHTE DROP TARGETS (Schalterziele)

- Wenn alle aufleuchten, wird die nächste “green” Punktezahl in der RECHTEN BALLFALLE aktiviert. Außerdem werden der Reihe nach HOLD BONUS, SCORE BONUS, DOUBLE BONUS und JACKPOT aktiviert.

RECHTE BALLFALLE

- Die niedrigste blinkende “green” Punktezahl einholen und einen EXTRA CARRIER (Träger) erzielen, wenn erleuchtet.

OBERE BALLFALLE

- Das RAD drehen, wenn aktiviert. Vergibt in keiner bestimmten Reihenfolge 1 MILLION Punkte, EXTRA BALL, 2 MILLIONEN Punkte, JACKPOT, 3 MILLIONEN Punkte oder erhöht den TICKET-Preis. Erzielt außerdem HOLD BONUS, SCORE BONUS und DOUBLE BONUS, wenn erleuchtet.

LINKE RAMPE

- TICKET-Wert einholen.

MITTLERE RAMPE

- TRAIN-Wert einholen.

LINKE RAMPE und MITTLERE RAMPE

- erzielen 1 MILLION Punkte, wenn abwechselnd innerhalb von 5 Sekunden beendet.

OBERE PASSAGE

- Aktiviert EXTRA CARRIER und das RAD und holt JACKPOT oder EXTRA BALL ein, wenn aktiviert.

EXTRA CARRIER

- Erhöht TRAIN-Wert in Abständen von vier Schritten.

TISCH 3 “BEAT-BOX”

“DOLLAR”-ZIELE

- Alle aufleuchten lassen, um nacheinander EUROPE TOUR, USA TOUR und WORLD TOUR zu aktivieren.

“STAR” ROLL-OVERS

- Erzielt 2, 3, 4, 5, 6, 8 und 10mal die Bonus-Multiplikator-Punktezahl, wenn alle aufleuchten und danach jedesmal den DOUBLE BONUS.

BALLFALLE

- SCORE BONUS, DOUBLE BONUS, HOLD BONUS, EXTRA BALL, JACKPOT und MEGAHIT einholen, wenn aktiviert.

LINKER TUNNEL

- Alle Pfeile aufleuchten lassen, um LP/CD/MC zu aktivieren sowie nacheinander HOLD BONUS, DOUBLE BONUS und SCORE BONUS zu aktivieren.

MITTLERER TUNNEL

- SINGLE aktivieren. Aufleuchten lassen aller Pfeile läßt anschließend jedesmal MAXI und VIDEO kreisen.

RECHTER TUNNEL

- Alle Pfeile aufleuchten lassen, um MOVIE zu aktivieren.

RECHTE RAMPE

- SINGLE, VIDEO, MAXI, LP/CD/MC und MOVIE einholen. Erhöht außerdem USA und EUROPE CHARTS, wenn aktiviert. Einholen aller Posten während eines Spiels aktiviert den EXTRA BALL Bonus.

LINKE RAMPE

- EUROPE/USA/WORLD TOUR Bonusse einholen, wenn aktiviert. Einholen von WORLD TOUR aktiviert den JACKPOT:

MITTELZIEL

- EUROPE CHARTS aktivieren.

RECHTES ZIEL

- USA CHARTS aktivieren.

NUMBER ONE

- Die Nummer 1 in den USA oder EUROPE CHARTS zu erreichen, wird mit 5 MILLIONEN Punkten belohnt.

TISCH 4 "NIGHTMARE"

"DIE" ROLL-OVERS

- Die Buchstaben aufleuchten lassen, um der Reihe nach Punkte von 2, 4, 6, 8 und 10mal den Bonus-Multiplikator zu erzielen, 6, 8 und 10mal den Bonus-Multiplikator erzielen, aktiviert den DOUBLE BONUS, 10mal den Multiplikator erzielen, aktiviert den EXTRA BALL.

"RIP"-ZIELE ("Ruhe in Frieden")

- Alle Buchstaben aufleuchten lassen, um GRAVEYARD-Buchstaben hinzuzufügen und MYSTERY SPIN zu aktivieren.

LINKE BALLFALLE

- MYSTERY SPIN einholen: entweder 100.000 Punkte, HOLD BONUS, 3 MILLIONEN Punkte, 10 MILLIONEN Punkte, aufleuchtende RETURN-LANES (RETURN-LANES aktiviert HURRY-UP und EXTRA BALL), EXTRA BALL, CATCH UP (Punktzahl verdoppeln oder die höchste erzielte Punktzahl zur eigenen hinzuzählen) oder JACKPOT.

OBERE RECHTE BALLFALLE

- die niedrigste blinkende "red" Punktzahl einholen sowie DOUBLE BONUS, wenn aktiviert.

OBERE BALLFALLE

- den Ball 3mal hierhin schießen, um BALL LOCK und MULTI-JACKPOT zu aktivieren. Holt, wenn aktiviert, auch SCORE BONUS, EXTRA BALL, JACKPOT und SUPER-JACKPOT ein.

BALL-LOCK

- Sperren Sie Ihren aktuellen Ball in eine der BALLFALLEN, um zum JACKPOT-MULTIPLIKATOR hinzuzufügen und schießen Sie dann Ihren neuen Ball in die OBERE BALLFALLE und nehmen Sie sich den MULTI-JACKPOT.

JACKPOT und MULTI-JACKPOT

- Aktiviert SUPER-JACKPOT 7 Sekunden lang.

LINKE/RECHTE RAMPEN

- Schießen Sie den Ball auf eine blinkende Rampe, um den Timer vorzustellen und MIDNIGHT zu erreichen. Schießen des Balles nacheinander auf jede Rampe innerhalb von 8 Sekunden wird mit 1 MILLION Punkten belohnt.

MIDNIGHT

- Bei MIDNIGHT anzukommen, aktiviert HURRY-UP und wird jedesmal, wenn Sie den Ball (in einem Zeitraum von 30 Sekunden) auf eine Rampe schießen, mit 5 MILLIONEN Punkten belohnt.

HURRY-UP

- Aktivieren von HURRY-UP wird mit der angezeigten, sich vermindernenden Punktzahl belohnt.

RECHTE PASSAGE

- HOLEN Sie den aktuellen BONUSwert ein und lösen Sie HURRY-UP aus, wenn aktiviert. Den Ball innerhalb von 5 Sekunden durch alle Passagen zu schießen, wird mit 1 MILLION Punkten belohnt und erhöht den aktuellen Bonuswert.

MITARBEITER

Design des Spiels: Digital Illusions.

Programmierung: **Andreas Axelsson.**

Grafik: **Markus Nystrom**

Sound und Sound-Effekte: **Olaf Gustafsson.**

Realzeit-Ballroutinen: **Ulf Mandorff.**

D.I.-Teamkoordinator: **Fredrik Lillegren.**

Herstellung: **Barry Simpson.**

© 21st Century Entertainment Ltd., 1991/92.

Programm und Daten unterliegen dem Copyright und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch 21st Century Entertainment Ltd. weder teilweise noch ganz und in keinem Medium reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für irgendwelche Irrtümer wird keinerlei Haftung übernommen.

Wir verfolgen die Politik der ständigen Produktverbesserung. Aus diesem Grund behalten wir uns das Recht zu Änderungen am Produkt ohne Vorankündigung vor.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park, Abingdon, OXON OX14 4RX

CARICAMENTO

Staccare tutti gli apparecchi di hardware esterni, lasciando attaccati solo il mouse ed il secondo drive (se in uso). Inserire il dischetto 1 nel drive interno ed il dischetto 2 nel drive esterno se collegato. Nel caso non si usi un secondo drive, inserire il dischetto 2 nel drive interno quando si riceve il segnale.

MENU PRINCIPALE

Per caricare il flipper usare i tasti F dall'1 al 4:

- F1 — Ignition Table (il più semplice)
- F2 — Steel Wheel Table
- F3 — Beat Box Table
- F4 — Nightmare Table (il più difficile)

La barra spaziatrice controlla la tabella dei punteggi.

CONTROLLI DEL GIOCO

- F1-F8 — Controlla il numero dei giocatori (Massimo 8 giocatori) (F1 = 1 giocatore, F8 = 8 giocatori)

MOUSE

- Spostandolo verso il basso — Tira indietro la molla (per colpire la palla)
- Pulsante a sinistra — Lascia andare la molla (per colpire la palla)
- Freccia verso il basso — Tira indietro la molla (libera la palla da colpire)
- P — Pausa (premere qualsiasi tasto per riprendere il gioco)
- ESC — Uscire dal tavolo (dopo la pausa)
- ESC — Uscire dalla partita attuale (quando la palla è in posizione di uscita)
- Destra SHIFT/ALT/AMIGA — spostare il flipper di destra ciclo di luci accese spente in senso orario
- Sinistra SHIFT/ALT/AMIGA — spostare il flipper di sinistra ciclo di luci accese spente in senso anti-orario
- BARRA SPAZIATRICE — Tilt
- M — Inserire o disinserire la musica

Nel caso in cui alla fine di una partita abbiate un punteggio elevato, basterà scrivere il vostro nome (3 lettere) quando il computer ve lo suggerisce. Il tasto delete può essere usato per correggere degli errori. Nel caso desideriate conservare i punteggi più elevati sul disco, accertatevi che il disco 2 non sia protetto e che sia pertanto possibile scriverci. Nel caso non desideriate conservare i punteggi, premete il pulsante sinistra del mouse quando vi si chiede di autorizzare la scrittura sul disco.

INFORMAZIONI GENERALI

Il JACKPOT è un contatore di punteggio che viene totalizzato da tutti i giocatori partecipanti ad una determinata partita. Questo viene riorizzato ogni volta che viene assegnato ad un giocatore.

Le Diverse luci che appaiono sul tavolo da flipper hanno una lettera che consente di:

- XB — Ottenere una pallina extra
- DB — Ottenere un buono doppio
- SB — Ottenere un buono di punteggio
- HB — Mantenere il buono
- xxxK — Segnare xxx migliaia

Una luce lampeggiante spesso significa che toccandola con la pallina potrete aumentare il punteggio e ottenere i buoni.

I TAVOLI

TAVOLO 1 "IGNITION"

- "WARP" ROLL-OVERS — fa accendere tutte le lettere per raccogliere il buono moltiplicato per 2, 3, 4, 6 e 8 volte, poi 1 MILIONE di punti ogni volta successiva.
- OBBIETTIVI "ILLUMINATI" — Fate illuminare tutte le lettere e otterrete una PALLINA EXTRA, poi 5 e poi 10 MILIONI di punti. Il buono si sposterà poi tra i 5 ed i 10 MILIONI alternativamente. Se fate accendere PLANET WARP vi verrà dato un buono extra.
- PASSAGGIO A SINISTRA IN ALTO — Passateci per aumentare il VALORE DELLA SALITA, IL VALORE DELLA SALITA scende di un punto ogni 20 secondi. Vi verrà inoltre dato il buono PLANET WARP, e poi 5 e 10 MILIONI di punti.

- PASSAGGIO A DESTRA** – Vi vengono assegnati 10.000 punti (un BOOST) e si accenderà la lettera successiva del SUN. Inoltre fa segnare un DOPPIO BUONO e FA MANTENERE IL BUONO quando viene attivato.
- OBBIETTIVI "ROSSI"** – Si aggiunge una lettera alla parola "IGNITION" quando sono accesi tutti i 3 obbiettivi.
- LETTERE DELLA PAROLA "IGNITION"** – Si ottiene il JACKPOT quando tutte le lettere sono accese.
- PLANET WARP** – Vi viene assegnato un BUONO PUNTEGGIO DOPPIO quando raggiungete Plutone.
- LETTERE DELLA PAROLA "SUN"** – Quando sono tutte accese assegnano MANTENERE IL BUONO, BUONO DI PUNTEGGIO E BUONO DOPPIO in turno. I BUONI DI PUNTEGGIO E DOPPIO sono poi ripetuti ogni volta dopo questa.

TAVOLO 2 "STEEL WHEEL"

- "ARROW" ROLL-OVERS** – Raccogliere le frecce lampeggianti per ottenere punteggi di 1, 2, 3, 5, 10 e 20 MILIONI di punti, facendo accendere tutte le frecce
- OBBIETTIVI DA FAR CADERE "A VAPORE"** – Quando questi obbiettivi saranno tutti accesi il prezzo del biglietto per la rampa di sinistra viene aumentato.
- OBBIETTIVI DA FAR CADERE A DESTRA** – Quando sono tutti accesi, si abilita il punteggio "verde" seguente nella TRAPPOLA DI DESTRA. Inoltre abilita MANTENERE IL BUONO, BUONO DI PUNTEGGIO, BUONO DOPPIO e JACKPOT a turno.
- TRAPPOLA DI DESTRA PER PALLINA** – Raccogliere il punteggio più basso "verde" lampeggiante e segnare EXTRA CARRIER quando acceso.
- TRAPPOLA SUPERIORE PER PALLINA** – Far girare la RUOTA se abilitata. Assegna 1 MILIONE di punti, UNA PALLINA EXTRA, 2 MILIONI di punti, JACKPOT, 3 MILIONI di punti o rialza il PREZZO DEL BIGLIETTO a caso. Inoltre assegna MANTENERE IL BUONO, BUONO DI PUNTEGGIO e DOPPIO BUONO quando è accesa.
- RAMPA DI SINISTRA** – Raccogliere il VALORE DEL BIGLIETTO.

- RAMPA CENTRALE** – Raccogliere il VALORE DEL TRENO. La RAMPA DI SINISTRA e la RAMPA CENTRALE fanno segnare un punteggio di 1 MILIONE quando vengono completate entro 5 secondi.
- PASSAGGIO SUPERIORE** – Abilita il CARRIER EXTRA e la RUOTA, e raccoglie il JACKPOT o la PALLINA EXTRA quando abilitato.
- CARRIER EXTRA** – Aumenta il VALORE DEL TRRENO in quattro stadi.

TAVOLO 3 "BEAT-BOX"

- OBBIETTIVI "DOLLARI"** – Accenderli tutti per abilitare il TOUR D'EUROPA, il TOUR DEGLI USA ed il TOUR DEL MONDO a turno.
- "STAR" ROLL-OVERS** – Assegnano un buono di punteggio moltiplicato per 2, 3, 4, 6, 8 e 10 volte quando sono tutti accesi e assegnano un PUNTEGGIO DOPPIO ogni volta.
- TRAPPOLA PER PALLINA** – Raccogliere BUONO DI PUNTEGGIO, BUONO DOPPIO, MANTENERE IL BUONO, PALLINA EXTRA, JACKPOT e MEGAHIT quando abilitata.
- TUNNEL SINISTRO** – Far accendere tutte le frecce, in modo da abilitare LP/CD/MC e per abilitare MANTENERE IL BUONO, BUONO DOPPIO e BUONO DI PUNTEGGIO a turno.
- TUNNEL CENTRALE** – Abilitare SINGLE. Facendo accendere tutti i cicli di frecce si ottiene MAXI e poi VIDEO ogni volta.
- TUNNEL DESTRO** – Far accendere tutte le frecce per abilitare MOVE.
- RAMPA DI DESTRA** – Raccogliere SINGLE, VIDEO, MAXI, LP/CD/MC E MOVIE. Inoltre fa alzare le liste USA ed EUROPA quando abilitata. Raccogliendo tutti gli oggetti durante una sola partita, si ottiene una PALLINA EXTRA.
- RAMPA DI SINISTRA** – Raccogliere buoni EUROPA/USA WORLD TOUR quando abilitata. Raccogliendo WORLD TOUR si abilita il JACKPOT.
- OBBIETTIVO CENTRALE** – Abilita le LISTE DELL'EUROPA.
- OBBIETTIVO DI DESTRA** – Abilita le LISTE DEGLI USA.
- NUMERO UNO** – Raggiungendo il numero 1 negli USA o in EUROPA si ottengono 5 milioni di punteggio.

TAVOLO 4 "NIGHTMARE"

- "DIE" ROLL OVERS** – Far accendere tutte le lettere per ottenere dei punteggi moltiplicati per 2, 4, 6, 8 e 10 volte i punti a turno. Segnando 6, 8, e 10 volte di moltiplicatore di buono si ottiene un BUONO DOPPIO. Segnando 10 volte di moltiplicatore di buono si ottiene una PALLINA EXTRA.
- OBBIETTIVI "RIP"** – Far accendere tutte le lettere per aggiungere una lettera a GRAVEYARD e per abilitare MISTRY SPIN.
- TRAPPOLA DI SINISTRA PER PALLINA** – Raccogliere MISTRY SPIN: a 100.000 punti, HOLD BONUS, 3MILIONI di punti, 10 MILIONI di punti, RETURN LANES LIT (Questi attivano HURRY UP e PALLINA EXTRA), PALLINA EXTRA, CATCH UP (Raddoppiate il vostro punteggio oppure aggiungete il punteggio più elevato raggiunto al vostro) oppure JACKPOT.
- TRAPPOLA PER PALLINA IN ALTO A DESTRA** – Raccogliere il punteggio "rosso" lampeggiante più basso e DOPPIO BUONO quando abilitato.
- TRAPPOLA PER PALLINA SUPERIORE** – Fare andare qui la pallina 3 volte per abilitare BALL LOCK e MULTI JACKPOT. Inoltre raccogliere BUONO DI PUNTEGGIO, PALLINA EXTRA, JACKPOT e SUPER JACKPOT quando abilitata.
- BALL LOCK** – Bloccate la vostra pallina in una delle due TRAPPOLE per aggiungere un MOLTIPLICATORE DI JACKPOT e poi tirate la pallina nuova nella TRAPPOLA SUPERIORE per raccogliere il MULTI JACKPOT.
- JACKPOT e MULTIJACKPOT** – Abilita il SUPER JACKPOT per 7 secondi.
- RAMPE SINISTRA/DESTRA** – Far andare la pallina su di una rampa lampeggiante per poter far andare avanti l'orario e raggiungere MIDNIGHT. Facendo andare la pallina in ogni rampa a turno entro 8 secondi assegna 1 MILIONE di punti.
- MIDNIGHT** – Raggiungendo MIDNIGHT si abilita HURRY UP e si assegnano 5 MILIONI di punti ogni volta che si mette una pallina su una rampa (in un periodo di 30 secondi)
- HURRY UP** – Abilitando HURRY UP si assegna il punteggio discendente segnato.

PASSAGGIO DI DESTRA

- Raccogliere il valore di BUONO attuale e far scattare HURRY UP. Tirando la pallina nei vari passaggi entro 5 secondi fa segnare 1 MILIONE di punti ed aumenta il valore di buono attuale.

CREDITI

Progettazione del Gioco di Digital Illusions.
Programmato da Andreas Axelsson.
Grafico di Markus Nyström.
Musica e Effetti Sonori di Olof Gustafsson.
Routines delle palline in tempo reale di Ulf Mandorff.
Coordinatore squadra D.I. Fredrik Liliegren.
Prodotto da Barry Simpson.

© 21st Century Entertainment Limited 1991/1992.
Il programma ed i dati sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti in parte ed in toto in qualsiasi modo senza il permesso scritto della 21st Century Entertainment Limited. Tutti i diritti sono riservati. Non si accetta nessuna responsabilità per eventuali errori.
Poiché perseguiamo una politica di miglioramento costante dei nostri prodotti, ci riserviamo il diritto di modificarli senza preavviso alcuno.

21st Century Entertainment Limited
568 Milton Park, Abingdon, OXON OX14 4RX

LE CHARGEMENT

Débranchez tout le matériel 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 2 dans l'unité externe, si celle-ci est branchée. Si vous n'utilisez pas une deuxième unité de disquette, introduisez la disquette 2 dans l'unité interne, au moment où l'ordinateur vous la sollicite.

MENU PRINCIPAL

Pour charger une table utilisez les touches de fonction 1 à 4 :

- F1** – Table allumage (la plus facile)
- F2** – Table roue en acier
- F3** – Table boîte-son
- F4** – Table cauchemar (la plus difficile)

Le barre d'espace fait basculer la table des meilleurs scores.

LES COMMANDES DU JEU

- F1-F8** – Nombre de joueurs (maximum 8) (F1 = 1 joueur, F8 = 8 joueurs)

SOURIS

- Tirez vers le bas** – Tirez sur le ressort (pour envoyer la balle)
- Bouton de gauche** – lâchez le ressort (envoyez la balle)
- Flèche vers le bas** – Tirez sur le ressort (lâchez pour envoyer la balle)
- P** – Pause (appuyez sur une touche quelconque pour recommencer)
- ESC** – Quittez la table (après pause)
- ESC** – Quittez jeu actuel (lorsque la balle est dans le couloir)
- SHIFT/ALT/AMIGA à droite** – appuyez sur le flipper de droite cycle allumé/éteint s'allume dans le sens horaire
- SHIFT/ALT/AMIGA à gauche** – appuyez sur le flipper de gauche cycle allumé/éteint s'allume dans le sens anti-horaire
- BARRE D'ESPACEMENT** – pour faire basculer la table
- M** – musique marche/arrêt

Si à la fin d'un jeu vous avez obtenu un des meilleurs scores (high-score), tapez votre nom (3 caractères) à l'endroit demandé. La touche d'effacement peut être utilisée pour corriger vos erreurs éventuels. Si vous voulez sauvegarder vos meilleurs scores sur disquette, vérifiez que la disquette 2 ne soit pas protégée. Si vous ne voulez pas sauvegarder vos meilleurs scores appuyez sur le bouton de gauche de la souris lorsque l'ordinateur vous demande si vous voulez valider (write enable) la disquette.

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 gagne le JACKPOT.

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

- XB** – balle supplémentaire
- DB** – bonus double
- SB** – score bonus
- HB** – maintien du bonus
- xxxK** – marquez xxx milles points

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

LES TABLES

TABLE 1 "ALLUMAGE"

- "WARP" ROLL-OVERS** – Allumez toutes les lumières pour obtenir 2, 3, 4, 6, et 8 fois le bonus, puis 1 MILLION de points à chaque fois par la suite.
- "CIBLES" LUMINEUSES** – Allumez tous les caractères tour à tour pour obtenir une BALLE SUPPLEMENTAIRE, et 5 et 10 MILLIONS de points. Le bonus alternera entre 5 et 10 MILLIONS de points à chaque fois par la suite. Si PLANET WARP est validé en même temps, vous obtiendrez un PLANET WARP en bonus.
- PASSAGE EN HAUT A GAUCHE** – Marquez et augmentez la VALEUR DE RAMPE actuelle. La VALEUR DE RAMPE descendra d'un niveau toutes les 20 secondes. Ce passage permet d'obtenir PLANET WARP, et 5 et 10 MILLIONS de points lorsqu'il est validé.

- PASSAGE A DROITE** – Marque un BOOST (10.000 points) et allume le prochain caractère du SOLEIL (SUN). Marque aussi le BONUS DOUBLE et le MAINTIEN DE BONUS lorsqu'il est validé.
- BALL TRAP** – Marque et recycle la valeur actuelle de points et fait gagner une BALLE SUPPLEMENTAIRE, le JACKPOT et le SCORE BONUS lorsqu'il est validé.
- CIBLES "ROUGES"**
CARACTERES D'ALLUMAGE (IGNITION) – Ajoute un caractère d'ALLUMAGE (IGNITION) lorsque les 3 sont allumées.
 – Fait gagner le JACKPOT lorsque tous les caractères sont allumés.
- PLANET WARP** – Fait gagner un SCORE BONUS DOUBLE lorsque vous arrivez à Pluton.
- CARACTERES DU SOLEIL (SUN)** – Valide MAINTIEN DE BONUS, SCORE BONUS et BONUS DOUBLE tour à tour lorsqu'ils sont tous allumés. SCORE BONUS ET BONUS DOUBLE sont répétés chaque fois par la suite.

TABLE 2 "ROUE D'ACIER"

- "FLECHES"** – Lorsque vous roulez sur les flèches clignotantes vous marquez successivement 1, 2, 3, 5, 10 et 20 MILLIONS de points. Lorsque vous allumez toutes les flèches vous marquez successivement 2, 3, 4, 5, 6, et 7 fois le bonus, puis 1 MILLION de points à chaque fois par la suite.
- CIBLES TOMBANTES A "VAPEUR"** – Lorsque toutes ces cibles sont allumées le prix du ticket pour la rampe de gauche augmente.
- CIBLES TOMBANTES DE DROITE** – Lorsque toutes ces cibles sont allumées le score "vert" suivant du BALL-TRAP DE DROITE est validé. Valide aussi successivement MAINTIEN DE BONUS, SCORE BONUS, BONUS DOUBLE et JACKPOT.
- BALL-TRAP DE DROITE** – Marque le score "vert" clignotant le moins important et EXTRA CARRIER lorsque celui-ci est allumé.
- BALL-TRAP SUPERIEUR** – Fait tourner la ROUE si celle-ci est validée. Fait gagner, au hasard, 1 MILLION de points, une BALLE SUPPLEMENTAIRE, 2 MILLIONS de points, le JACKPOT, 3 MILLIONS de points ou augmente le PRIX DU TICKET. Marque aussi le MAINTIEN DE BONUS, le SCORE BONUS, et le BONUS DOUBLE lorsque ceux-ci sont allumés.

- RAMPE DE GAUCHE** – Marque la VALEUR DE TICKET.
- RAMPE DU CENTRE** – Marque la VALEUR DU TRAIN
- RAMPE DE GAUCHE et RAMPE DU CENTRE** – Marquent 1 MILLION de points lorsqu'elles sont complétées successivement en moins de 5 secondes.
- PASSAGE SUPERIEUR** – Valide EXTRA CARRIER et la ROUE, et marque le JACKPOT ou la BALLE SUPPLEMENTAIRE lorsqu'il est validé.
- EXTRA CARRIER** – Fait augmenter la VALEUR DU TRAIN en quatre étapes.

TABLE 3 "BOITE-SON"

- CIBLES "DOLLARS"** – Allumez toutes ces cibles pour valider successivement TOUR DE L'EUROPE, TOUR DES USA et TOUR DU MONDE.
- LES "ETOILES"** – Lorsque vous roulez sur les étoiles vous marquez 2, 3, 4, 6, 8, et 10 fois le bonus lorsqu'elles sont toutes allumées, et le BONUS DOUBLE à chaque fois par la suite.
- BALL TRAP** – Marque le SCORE BONUS, le BONUS DOUBLE, le MAINTIEN DE BONUS, la BALLE SUPPLEMENTAIRE, le JACKPOT et le MEGAHIT lorsqu'il est validé.
- TUNNEL DE GAUCHE** – Allumez toutes les flèches afin de valider LP/CD/MC et successivement MAINTIEN DE BONUS, BONUS DOUBLE, et SCORE BONUS.
- TUNNEL DU CENTRE** – Valide SINGLE. Le fait d'allumer toutes les flèches fait alterner MAXI et VIDEO à chaque fois par la suite.
- TUNNEL DE DROITE** – Allumez toutes les flèches pour valider MOVIE.
- RAMPE DE DROITE** – Amassez SINGLE, VIDEO, MAXI, LP/CD/MC et MOVIE. Affiche aussi les CHARTS des USA et de l'EUROPE lorsqu'elle est validée. Si tous les éléments sont amassés dans une seule partie, le bonus BALLE SUPPLEMENTAIRE est validé.
- RAMPE DE GAUCHE** – Marque les bonus TOUR D'EUROPE/TOUR DES USA/TOUR DU MONDE lorsqu'elle est validée. Le TOUR DU MONDE valide le JACKPOT.
- CIBLE DU CENTRE** – Valide EUROPE CHARTS
- CIBLE DE DROITE** – Valide les USA CHARTS
- NUMERO UN** – Arriver à numéro 1 dans les CHARTS des USA ou de l'EUROPE permet de gagner 5 MILLIONS de points.

TABLE 4 "CAUCHEMAR"

- LES LUMIERES "DIE"** – Allumez les lettres du mot 'DIE' pour marquer successivement 2, 4, 6, 8, et 10 fois le bonus. Arriver à marquer 6, 8, et 10 fois le bonus valide le DOUBLE BONUS. Arriver à marquer 10 fois le bonus valide la BALLE SUPPLEMENTAIRE.
- CIBLES "RIP"** – Allumez tous les caractères pour ajouter une lettre de CIMETIERE et valider le MYSTERY SPIN (TOUR DE ROUE SURPRISE)
- BALL-TRAP DE GAUCHE** – Marquez les points du MYSTERY SPIN c- à-d. 100.000 points, MAINTIEN DE BONUS, 3 MILLIONS de points, 10 MILLIONS de points, RETURN-LANES LIT (return-lanes active HURRY-UP et BALLE SUPPLEMENTAIRE), BALLE SUPPLEMENTAIRE, CATCH UP (doublez votre score ou ajoutez le score le plus important obtenu au votre) ou le JACKPOT.
- BALL-TRAP SUPERIEUR DE DROITE** – Marquez le score "rouge" clignotant le moins important et le DOUBLE BONUS si celui-ci est validé
- BALL-TRAP SUPERIEUR** – Placez la balle ici 3 fois afin de valider BALL LOCK et MULTI-JACKPOT. Permet de marquer aussi le SCORE BONUS, la BALLE SUPPLEMENTAIRE, le JACKPOT et le SUPER-JACKPOT lorsqu'il est validé.
- BALL-LOCK** – Verrouillez votre balle actuelle dans l'un ou l'autre BALL TRAP pour ajouter le MULTIPLICATEUR DE JACKPOT puis envoyez votre nouvelle balle dans le BALL-TRAP SUPERIEUR pour marquer les points du MULTI-JACKPOT.
- JACKPOT et MULTI-JACKPOT** – Valide le SUPER-JACKPOT pendant 7 secondes
- RAMPES GAUCHE/DROITE** – Envoyez la balle sur une rampe clignotante pour faire avancer le minuteur et arriver à MINUIT. Si vous envoyez la balle successivement dans chaque rampe dans les 8 secondes vous marquez 1 MILLION de points.
- MINUIT** – Lorsque vous arrivez à MINUIT le HURRY-UP est validé et permet de gagner 5 MILLIONS de points à chaque fois que vous mettez une balle sur une rampe (dans une période de 30 secondes).
- HURRY-UP** – La validation de HURRY-UP permet de marquer le score descendant affiché.

LE PASSAGE DE DROITE

- Permet de marquer les points du BONUS actuel et déclenche HURRY UP lorsqu'il est validé. Si la balle fait le tour des passages en 5 secondes vous gagnez 1 MILLION de points et augmentez la valeur du bonus actuel.

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'**Ulf Mandorff**.
Co-ordinateur d'équipe 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 en entier 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, OXON OX14 4RX
Royaume-Uni



21st Century Entertainment Limited
56B Milton Park, Abingdon, OXON OX14 4RX England