



INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D' EMPLOI



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**GAMETEK**

GAMETEK (UK) LIMITED  
5 Bath Road, Slough,  
Berks. SL1 3UA.  
United Kingdom.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

**GAMETEK**



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRILITE ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO TUO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEO JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLD. EN DAT HET OUKA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE, VOOR U ZIJN AAN ONZE HOOG Kwaliteitsniveau voldoen. LET BIJ HET KOPE VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DEINNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE AL TID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TARISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SO????? ÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GERBUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO-SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖRET.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# CONTENTS

## STARTING UP

## CONTROLS

## GAME SELECTION

## IGNITION GAME PLAY

- 1 *The W-A-R-P roll-overs and multi-bonuses*
- 2 *The L-I-G-H-T targets*
- 3 *The Left passage*
- 4 *The 500 drop-targets*
- 5 *The mushroom bumpers*
- 6 *The Ball-trap*
- 7 *The ignition drop-targets and ignition text*
- 8 *The F-U-E-L targets*
- 9 *The sun-run and sun lights*

## STEEL WHEEL GAME PLAY

- 1 *The arrow roll-overs*
- 2 *The left ramp and ticket values*
- 3 *The centre ramp and carrier values*
- 4 *The top ball trap*
- 5 *The tunnel*
- 6 *The mushroom bumpers*
- 7 *The wheel*
- 8 *The S-T-E-A-M targets*
- 9 *The right drop targets*
- 10 *The right ball trap and green bonuses*

## BEAT BOX GAME PLAY

- 1 *The star roll-overs*
- 2 *The mushroom bumpers*
- 3 *The left ramp and the tour bonuses*
- 4 *The left passage and the bonus score arrows*
- 5 *The middle ramp*
- 6 *The middle target*
- 7 *The middle tunnel and the format bonuses*
- 8 *The right tunnel and the white arrow lights*
- 9 *The right ramp and the blue arrow lights*
- 10 *The right target*
- 11 *The dollar drop-targets*

## NIGHTMARE GAME PLAY

- 1 *The top-left ball-trap*
- 2 *The SKULL Roll-overs*
- 3 *The middle ball-trap*
- 4 *The mushroom bumpers*
- 5 *The left ramp and its roman numerals*
- 6 *The right ramp and its roman numerals*
- 7 *The green triangle drop-targets*
- 8 *The mushroom drop-targets and their bonuses*
- 9 *The right passage*
- 10 *The lower-left ball-trap*
- 11 *The R.I.P. targets*



## STARTING UP

Make sure your Super Nintendo Entertainment System power switch is turned off. Insert your Pinball Dreams Game Pak, then turn on the power switch. A Copyright screen should now be displayed followed by the title screen. After the Pinball Dreams title screen appears, press start.



## CONTROLS

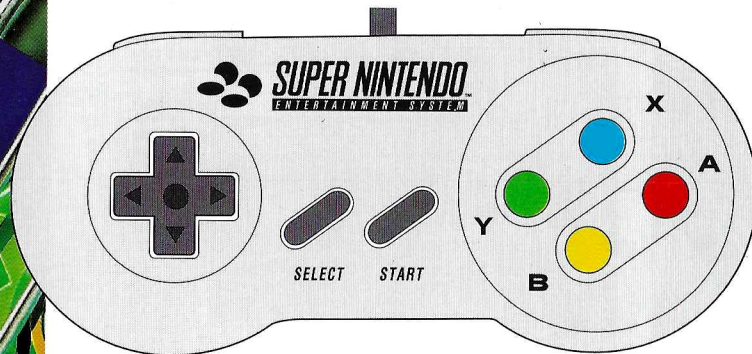
**Shooting the Ball** - To shoot the ball press and hold either the DIRECTIONAL PAD DOWN or the B button. Upon release the ball will be launched.

**Flippers** - The left flipper is controlled by pressing the DIRECTIONAL PAD. The right flipper is controlled by pressing either of the buttons X, Y A, B.

**Tilt** - The L and R buttons simulate tilting the table.

**Pausing and Exiting** - The game may be paused by pressing the START button. To resume play press the START button.

Pressing SELECT will let you choose to exit the current game. Press the DIRECTIONAL PAD to select YES or NO. Press START to confirm your selection and return to the main menu.



### ALTERNATIVE CONTROLS

Press the B key at the main selection screen to choose the alternative controls. With this option selected the left and right flippers are controlled by pressing the L and R buttons. To tilt the table press the DIRECTIONAL PAD UP.

## GAME SELECTION

1 At the main selection screen, the music may be turned off or on by pressing the Y key, similarly the X key turns the sound effects on or off and the B key selects the alternative control method.

2 Press the DIRECTIONAL PAD UP/DOWN to highlight the box next to the desired game. Press START to select that table.



Once you have chosen the table press START again to select the number of players. Press DIRECTIONAL PAD RIGHT to increase the number of players and DIRECTIONAL PAD LEFT to decrease the number of players. Press START to play the table.

## IGNITION GAME PLAY

The following guidelines refer to the diagram below. Going from top to bottom of the table, we have:

### 1 THE W-A-R-P ROLL-OVERS AND MULTI-BONUSES

When you shoot a ball into the table one of the W-A-R-P lights will be flashing. If the ball travels over the flashing light's Roll-Over then you will automatically collect the first Multi Bonus (X2). Each time you spell WARP by lighting up the four letters with the WARP Roll-Overs, you collect a Multi-Bonus. You can enable Multi-Bonuses of X2,X3,X4,X6 and X8 (in this order).

MULTI-BONUSES

LEFT PASSAGE

LIGHT TARGETS

MUSHROOM BUMPERS

SPELL IGNITION

FUEL TARGETS



WARP ROLL-OVERS

500 DROP TARGETS

BALL TRAP

SUN RUN

Each time you spell WARP after collecting all the Multi-Bonuses you are awarded 1 Million points.

This light set can be cycled clockwise using the left and right flipper keys.

## 2 THE L-I-G-H-T TARGETS

Each time you spell LIGHT by lighting up the five letters you enable a special Bonus. There are three Bonuses:

Extra Ball This Bonus is enabled the 1st time you spell LIGHT. To collect it, shoot the ball into the Ball-Trap.

Whenever an Extra Ball has been collected the "Launch Again" light will be lit.

5 million points This Bonus is enabled the 2nd time you spell LIGHT.

To collect it, shoot the ball through the Left Passage.

10 Million points This Bonus is enabled the 3rd time you spell LIGHT.

To collect it, shoot the ball through the Left Passage.

After you have collected all three Bonuses, the 5 Million and 10 Million point Bonuses will then "cycle" - i.e. the 4th time you spell LIGHT, you enable 5 Million points and so on.

## 3 THE LEFT PASSAGE

Each time you shoot the ball through the Left Passage you collect the lit score and enable the next score. The Passage starts with a score value of 50 (50,000 points) and can go up to 2500 (2,500,000 points).

Every 20 seconds the highest enabled score value will become unavailable, so be quick to collect the points as soon as you have enabled them.

You can also collect other Bonuses here when you've enabled them elsewhere on the table (such as 5 Million points). Flashing arrows at the entrance to the Passage indicate available Bonuses.

## 4 THE 500 DROP-TARGET

Each time you hit one of these you are awarded 50,000 points. Once both Drop-Targets have been enabled and you've collected their score value they reset so that you can collect them again.

## 5 THE MUSHROOM BUMPER

Each time you hit a Mushroom Bumper with the ball you are awarded 500 points.

## 6 THE BALL-TRAP

The Ball-Trap has four Score Bonuses to be collected: 100,000 points 250,000 points 500,000 points, 1,000,000 points. To collect the points simply shoot the ball into the Ball-Trap. Doing this automatically enables the next available Score Bonus.

Once you have collected all four Score Bonuses the Ball-Trap will reset back to 100,000 points.

You can also collect other bonuses here when you've enabled them elsewhere on the table (such as Extra Ball). Flashing arrows at the entrance to the Ball-Trap indicate available bonuses.

## 7 THE IGNITION DROP-TARGETS AND IGNITION TEXT

Each time you enable the three "Spell ignition" lights you add a letter to the IGNITION text. When you have lit up the whole word IGNITION you can collect the Jackpot by shooting the ball into the Ball-Trap.

## 8 THE F-U-E-L TARGETS

Each time you spell FUEL by lighting up the four letters you enable the Collect Fuel Bonus. Shoot the ball through the Left Passage to collect the Fuel and fly to a new Planet. The more Planets you visit, the more points you can collect.

## 9 THE SUN-RUN AND SUN LIGHTS

Each time you shoot the ball through the Sun-Run you enable a SUN light. Each time you spell SUN a Bonus is enabled: Hold Bonus This is enabled the first time you spell SUN. To collect it, shoot the ball through the Sun-Run again.

When you have collected the Hold Bonus the "Bonus Held" light will be lit to indicate it.

Score Bonus This is enabled the second time you spell SUN. To collect it, shoot the ball into the Ball-Trap.

Double-Score Bonus This is enabled the third time you spell SUN. To collect, shoot the ball through the Sun-Run again. You also score 1 Boost (10,000 points) each time you shoot the ball through the Sun-Run.

Once you have enabled and collected all three Bonuses, they are reset. You can then enable and collect the Score Bonus and Double-Score Bonus again, time after time.

## STEEL WHEEL - GAME PLAY

The following guidelines refer to the diagram below. Going from top to bottom of the table, we have:

### 1 THE ARROW ROLL-OVERS

Each time you shoot a ball into the table one of the three Arrow lights will be flashing. If the ball travels across the flashing Arrow's Roll-Over you will be awarded a Score Bonus. There are six Score bonuses to be collected in this order:

1,000,000 points 2,000,000 points, 3,000,000 points 5,000,000 points  
10,000,000 points 20,000,000 points.

Each time you enable all three Arrow lights you collect a Multi Bonus. You can collect

Multi-Bonuses of X2, X3, X4, X5, X6 and X7 (in this order).

Each time you light up all three arrows after collecting all the Multi-Bonuses you are awarded 1 Million points. This light set can be cycled clockwise using the left and right flipper keys.

ARROW  
ROLLOVERS

THE TUNNEL

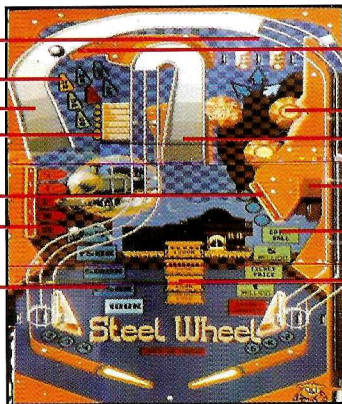
LEFT RAMP

THE WHEEL

RIGHT DROP  
TARGETS

STEAM TARGETS

TICKET VALUES



TOP BALL TRAP

MUSHROOM  
BUMPERS

CENTRE RAMP

RIGHT BALL TRAP

GREEN BONUSES

CARRIER VALUES

### 2 THE LEFT RAMP AND TICKET VALUES

Shooting the ball up the Left Ramp awards the current Ticket Value. The current Ticket Value is shown by one of the flashing blue Ticket lights in the stack above the Left Flipper. If you shoot the ball up the Left Ramp repeatedly (time after time) you will be awarded 1,000,000 points. Each time the ball travels the Ramp you are awarded 1 Bonus Mile.

### 3 THE CENTRE RAMP AND CARRIER VALUES

Shooting the ball up the Centre Ramp awards the current Carrier Value. The current Carrier Value is shown by one of the flashing yellow Wagon lights under the Centre Ramp. If you shoot the ball up the Centre Ramp repeatedly (time after time) you will be awarded 1,000,000 points. Each time the ball travels the Ramp you are awarded 1 bonus Mile.

### 4 THE TOP BALL-TRAP

The Top Ball-Trap is covered and lies just under the Left Ramp. If you shoot the ball into the Ball-Trap you can collect the Bonuses which are shown as flashing triangular lights below it (e.g. if HB is flashing you will collect the Hold Bonus).

Collectable Bonuses are Double Bonus, Score Bonus, Hold Bonus, Spin the Wheel.

If there are no Bonuses flashing when you put the ball into the Ball-Trap you will increase the Jackpot value by a random amount.

### 5 THE TUNNEL

The Tunnel is the Passage going under the Left Ramp and its entrance is to the left of the Ball-Trap

If you shoot the ball through the Tunnel you will enable the WHEEL and the Extra Carrier features. You can also collect an Extra Ball here when the XB light is lit or the Jackpot when the JP light is lit. When you have collected the Extra Ball the "Back On Track" light will be lit to indicate it.

### 6 THE MUSHROOM BUMPERS

Each time you hit a Mushroom Bumper with the ball you are awarded 500 points.

### 7 THE WHEEL

You can spin the Wheel by shooting the ball through the Tunnel and then into the Top Ball-Trap. On the Wheel are six Bonuses:

- X-Ball** -Awards an Extra Ball
- 1000K** -Awards 1 Million points
- Jack** -Awards the Jackpot
- 2000K** -Awards 2 Million points
- Ticket** -Enables the next Ticket value
- 3000K** -Awards 3 Million points

Each bonus on the Wheel has a light on its left-hand side. These lights will be shown one after the other very rapidly and after a short while they will slow down and one will be left lit - this indicates your Bonus.

### 8 THE S-T-E-A-M TARGETS

Each time you spell STEAM by lighting up the five letters you enable the next Ticket value for the Left Ramp.

### 9 THE RIGHT DROP-TARGETS

Each time you light up all three white Drop-Targets you enable the next available Green Bonus. The following Bonus features are also enabled from the Right Drop-Targets:-

- Hold Bonus** -The first time all three lights are lit
- Score Bonus** -The second time all three lights are lit
- Double Bonus** -The third time all three lights are lit
- Jackpot** -The fourth time all three lights are lit

These four Bonus features are then cycled i.e.the fifth time all three lights are lit you enable the Hold Bonus and so on.

### 10 THE RIGHT BALL-TRAP AND GREEN BONUSES

The Right Ball-Trap is covered and lies in-between the ball chute and the Right Drop-Targets. Shooting the ball into the Right Ball-Trap awards the flashing Green Bonus Feature. The Bonuses are: Enable the next Carrier Value 1 Million points Enable the next Ticket Value 5 Million points An Extra Ball. If there are no Green Bonuses lit then you will increase the Jackpot value by a random amount.

## BEAT BOX - GAME PLAY

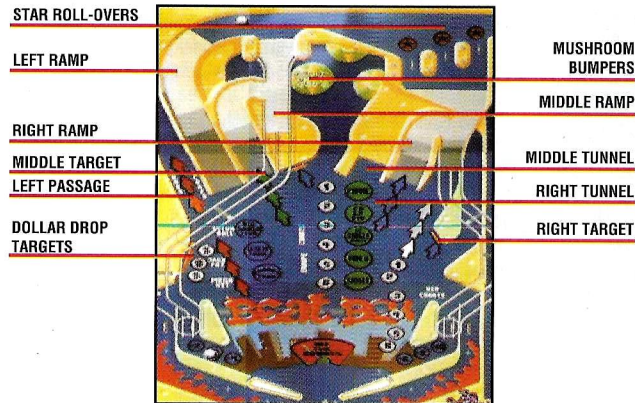
The following guidelines refer to the diagram below. Going from top to bottom of the table, we have:

### 1 THE STAR ROLL-OVERS

Each time you enable all three red Star lights you collect a Multi-Bonus. You can enable Multi-Bonuses of X2,X3,X4,X6,X8 and X10 (in this order).

Each time you light up the three Star lights after collecting all the Multi-Bonuses you are awarded a Double Bonus.

This light set can be cycled clockwise using the left and right Flipper keys.



### 2 THE MUSHROOM BUMPERS

Each time you hit a Mushroom Bumper with the ball you are awarded 500 points.

### 3 THE LEFT RAMP AND THE TOUR BONUSES

Shooting the ball up the Left Ramp awards the current Tour Bonus.

There are three Tour Bonuses to collect:

- Europe Tour** -Awards 500,000 points
- USA Tour** -Awards 1,000,000 points
- Big World Tour** -Awards 2,000,000 points.

The current Tour Bonus is shown by a flashing circular blue light at the entrance to the Left Ramp. You do not have to enable and collect the Bonuses one at a time - it is possible to light all three Bonuses in any order and then collect them.

Collecting the Big World Tour Bonus enables the Jackpot.

### 4 THE LEFT PASSAGE AND THE BONUS SCORE ARROWS

Shooting the ball into the Left Passage awards the current flashing red Arrow Bonus Score. There are six Arrow Bonuses to collect:

- Score Bonus** -Awards a random Score Bonus
- Double Bonus** -Awards twice the random Score Bonus
- Hold Bonus** -Enables the Bonus Held feature
- Extra Ball** -Awards an Extra Ball
- Jackpot** -Awards the Jackpot
- Mega Hit** -Awards the increasing score value shown in the panel.

If no Bonuses are lit then shooting the ball into the Left Passage increases the Jackpot by a random amount. If the Extra Ball is collected the "Hit The Charts" light will enable to indicate it.

### 5 THE MIDDLE RAMP

Each time you shoot the ball up the Middle Ramp you enable one of the three green Arrow lights. Each time you light all three Arrow lights you enable the LP/CD/MC Bonus and one of the following:  
Hold Bonus, Double Bonus, Score Bonus

### 6 THE MIDDLE TARGET

Hitting the Middle Target with the ball enables The Europe Charts. The blue arrow below the Target will flash and you will collect 10,000 points. Shooting the ball into the Middle Tunnel will now award you the next number in the Europe charts.

Note that you have to enable the target for each number in the chart (i.e. 6 times)

### 7 THE MIDDLE TUNNEL AND THE FORMAT BONUSES

Shooting the ball through the Middle Tunnel awards the current Format Bonus. The current Format Bonus is shown by a flashing circular green light from the set under the entrance to the Middle Tunnel. There are five Format Bonuses to collect, as follows:

- Single** -Awards 100,000 points
- Video** -Awards 250,000 points
- Maxi 12" Single** -Awards 500,000 points
- CD/LP/MC** -Awards 750,000 points
- Movie** -Awards 1,000,000 points

Shooting the ball here will also award you the next number in either the Europe or USA Charts if you have enabled them (numbers 6,5,4,3,2 or 1). Reaching the number 1 in any Chart awards 5,000,000 points.

Once the ball has gone through the Tunnel it will reappear in the Mushroom Bumpers area.

### 8 THE RIGHT TUNNEL AND THE WHITE ARROW LIGHTS

Each time you shoot the ball into the Right Tunnel you enable one of the three white Arrow lights. Light all three Arrows to enable the Movie Bonus and one of the following:

Double Bonus Extra Ball Mega Hit

These Bonuses cycle so that the fourth time you light up all three Arrow lights you enable Movie and Double Bonus, and so on.

### 9 THE RIGHT RAMP AND THE BLUE ARROW LIGHTS

Shooting the ball into the Right Ramp enables the Single bonus. Also, each time you shoot the ball into the Right Ramp you enable one of the three blue Arrow lights just under the Ramp entrance.

Each time you light all three you enable a Format Bonus, as follows:

- Video** -Enabled the first time you light all three Blue Arrows
- Maxi 12" Single** -Enabled the second time you light all three Blue Arrows.

These Format Bonuses cycle, so that the third time you light up all three blue Arrow lights you enable the Video Bonus, and so on.

### 10 THE RIGHT TARGET

Hitting the Right Target with the ball enables the USA Charts. The blue arrow to the left of the Target will flash and you will collect 10,000 points. Shooting the ball into the Middle Tunnel will now award you the next number in the USA Charts.

Note that you have to enable the target for each number in the chart (i.e. 6 times).

### 11 THE DOLLAR DROP-TARGETS

Each time you light up all three white Dollar Drop-Targets you enable a Tour Bonus as follows:

- Europe Tour** -Enabled the first time all three lights are lit
- USA Tour** -Enabled the second time all three lights are lit
- Big World Tour** -Enabled the third time all three lights are lit

These Bonuses are cycled so that lighting up all three lights for a fourth time enables Europe Tour and so on.

## NIGHTMARE - GAME PLAY

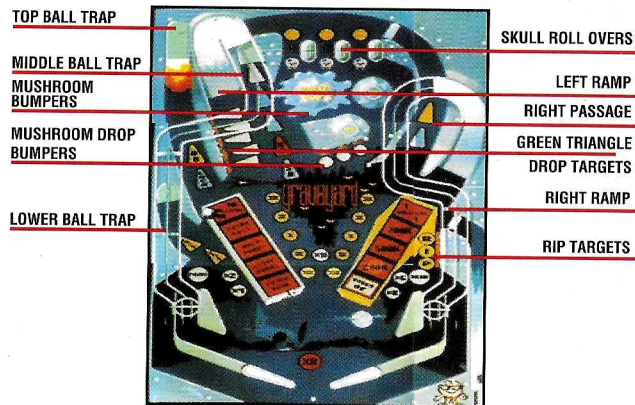
The following guidelines refer to the diagram below. Going from top to bottom of the table, we have:

### 1 THE TOP-LEFT BALL-TRAP

This Ball-Trap is covered. Shooting the ball into the Top-Left Ball-Trap awards you the flashing red Bonus from the Cross stack on the left-hand side of the table. You can also collect the Double Bonus here when it's enabled (the triangle DB light will be lit).

There are five red Bonuses to collect:

- Extra Hour** -Awards an extra Roman Numeral Score
- Bonus** -Awards a random Bonus Score
- Hold Bonus** -Enables the Bonus Held feature
- Extra Ball** -Awards an Extra Ball
- 10 Million** -Awards 10,000,000 points



When the Lock light is lit shooting the ball into the Ball-Trap causes another ball to be placed in the Chute ready for you to try and collect the Multi-Jackpot in the Middle Ball-Trap.

## 2 THE SKULL ROLL-OVERS

Each time you light up the three lights with the skull Roll-Overs, you collect a Multi-Bonus. You can enable Multi Bonuses of X2, X4, X6, X8 and X10. Collecting the X6, X8 and X10 Multi-Bonuses also enables the Double Bonus feature. Collecting X10 Multi-Bonus enables the Double Bonus and Extra Ball features.

## 3 THE MIDDLE BALL-TRAP

This ball-Trap is covered and is situated under the Left Ramp. Shooting the ball into the Middle Ball-Trap awards you the following Bonuses if they are enabled (indicated by the flashing triangle lights underneath the Ball-Trap) in this order.

Score Bonus, Extra Ball, Jackpot, Super Jackpot.

When an Extra Ball is awarded the XB light will enable to indicate it.

You can also enable the Ball-Lock by shooting the ball into the Middle Ball-Trap three times. The first time you shoot it will enable the INIT (initial) light. The second time will fix the INIT light. The third time you shoot it will activate the Ball Lock.

When Ball-Lock is activated (the Lock lights for the Top-Left Ball-Trap and Lower-Left Ball-Trap will be lit), shoot the ball into either of these Traps to put a new ball in the Chute. Now aim for the Middle Ball-Trap to collect the Multi Jackpot (Jackpot X2).

## 4 THE MUSHROOM BUMPER

Each time you hit a Mushroom Bumper with the ball you are awarded 1000 points.

## 5 THE LEFT RAMP AND ITS ROMAN NUMERALS

Shooting the ball up the Left Ramp awards 50,000 points and increases the Jackpot by a random amount.

If one of the Roman Numerals in the left stack is flashing then shooting the Left Ramp will enable it. Enable all the Roman Numerals (in both left and right stacks) to reach Midnight.

When Midnight is active you will be awarded 5,000,000 points on the Ramp for a limited time period. Reaching Midnight also activates the Hurry-Up feature on the Right Passage.

If you shoot the ball up the Left Ramp eight seconds or less after shooting the Right Ramp you are awarded 1,000,000 points.

## 6 THE RIGHT RAMP AND ITS ROMAN NUMERALS

Shooting the ball up the Right Ramp awards 50,000 points and increases the jackpot by a random amount.

If one of the Roman Numerals in the right stack is flashing then shooting the Right Ramp will enable it. Enable all the Roman Numerals (in both left and right stacks) to reach Midnight.

When Midnight is active you will be awarded 5,000,000 points on the Ramp for a limited time period. Reaching Midnight also activates the Hurry-Up feature on the Right Passage.

If you shoot the ball up the Right Ramp eight seconds or less after shooting the Left Ramp you are awarded 1,000,000 points.

## 7 THE GREEN TRIANGLE DROP-TARGETS

Each time you light up all five green Triangle Drop-Targets you enable one of the following Bonus features:

Score Bonus, Extra Ball, Super Jackpot

These Bonuses are collected in the Middle Ball-Trap and once enabled their indicator lights will flash under the Trap.

These Bonuses cycle, so that when you light up all five Triangle Drop-Targets for the fourth time you will enable Score Bonus, and so on.

## 8 THE MUSHROOM DROP-TARGETS AND THEIR BONUSES

Each time you light up all three Mushroom Drop-Targets you enable a red Bonus feature. There are five red Bonuses:

Extra Hour, Score Bonus, Hold Bonus, Extra Ball, 10 Million

These red Bonuses are collected in the Top-Left Ball-Trap and once they are enabled their indicator lights will flash (these lights are shown in the Cross stack on the left-hand side under the entrance to the Left Passage).

## 9 THE RIGHT PASSAGE

Shooting the ball through the Right Passage awards the current red Bonus from the Coffin stack on the righthand side of the table.

Shooting the ball through the Right Passage when Hurry-Up has been enabled (upon reaching Midnight) awards the score as shown in the score panel.

If you shoot the ball through the Right Passage so that it travels up and over the SKULL Roll-Overs and then down the Left Passage (a "Loop") you are awarded 1,000,000 points and the next red Bonus in the Coffin stack is enabled.

### 10 THE LOWER-LEFT BALL-TRAP

Shooting the ball into the Lower-Left Ball-Trap raises the Jackpot by a random amount.

If the Spin light is lit then shooting the ball into the trap will rapidly cycle through the Mystery spin Bonuses. The cycling will slow down and you will collect one of the following Bonuses:

- 100,000 points** -Awards 100,000 points
- Hold Bonus** -Enables the Bonus Held feature
- 3 Million** -Awards 3,000,000 points
- 10 Million** -Awards 10,000,000 points
- Return-Lanes lit** -Enables the Hurry-Up and Extra Ball features
- Extra Ball** -Awards an Extra Ball
- Catch Up** -Doubles your score or adds the highest player score to your own
- Jackpot** -Awards the jackpot

When an Extra Ball is awarded the XB light will enable to indicate it.

When the Lock light is lit, shooting the ball into the Ball-Trap will hold it there and place a new ball in the Chute ready for you to try and collect the Multi-Jackpot from the Middle Ball Trap.

### 11 THE R-I-P TARGETS

Each time you spell RIP by enabling the three letters you will light up a letter of GRAVEYARD. When you have spelt the complete word you will enable the Jackpot.

Lighting RIP also enables the Spin feature in the Lower-Left Ball-Trap.

GAMETEK warrants to the original purchaser, that the software, program coded on the game pak provided with this manual will perform in accordance with the description in this manual (when used with the specified equipment.) for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If the program is found defective is found defective within 90 days from the date of purchase, it will be replaced. Simply return the game pak to GAMETEK, along with a dated proof of purchase. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED. ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING THOSE OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, IF APPLICABLE, ARE LIMITED IN DURATION TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE OF THIS PRODUCT.

GAMETEK shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to the extent permitted by law, damages from personal injury, even if GAMETEK has been advised of the possibilities of such damages. Some countries do not allow the exclusion of limitations of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations or exclusions may not apply to you.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any law which can not be pre-empted. This gives you specific rights and you may also have rights which vary from country to country.

Published in Europe by  
GAMETEK U.K. Ltd., 5 Bath Road, Slough,  
Berks SL1 3UA.

**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CAR-TOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.**

#### AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

#### PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.

Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# GAMETEK

Sous licence de Gametek Ltd

© 21st Century Entertainment 1993

Les personnages Munch Bunch sont sous copyright de Sunbird Publishing Ltd.



LICENSED BY

# Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACÉTÉZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

# TABLE DES MATIERES

## COMMENCER

## CONTROLES

## SELECTION DU JEU

## IGNITION

- 1 *Les roll-overs W-A-R-P et les Bonus Multiples*
- 2 *Les cibles L-I-G-H-T*
- 3 *Le passage de gauche*
- 4 *Les cibles tombantes 500*
- 5 *Les bumpers*
- 6 *La trappe*
- 7 *Les cibles tombantes Ignition et le mot IGNITION*
- 8 *Les cibles F-U-E-L*
- 9 *La piste et les lumières solaires*

## STEEL WHEEL

- 1 *Les roll-overs fléchés*
- 2 *La rampe de gauche et les valeurs des tickets*
- 3 *La rampe centrale et les valeurs des transporteurs*
- 4 *La trappe supérieure*
- 5 *Le tunnel*
- 6 *Les bumpers*
- 7 *La roue*
- 8 *Les cibles S-T-E-A-M*
- 9 *Les cibles tombantes de droite*
- 10 *La trappe de droite et les bonus verts*

## BEAT BOX

- 1 *Les roll-overs étoilés*
- 2 *Les bumpers*
- 3 *La rampe de gauche et les bonus de tournée*
- 4 *Le passage de gauche et les flèches à bonus*
- 5 *La rampe centrale*
- 6 *La cible centrale*
- 7 *Le tunnel central et les bonus format*
- 8 *Le tunnel de droite et les lumières fléchées blanches*
- 9 *La rampe de droite et les lumières fléchées bleues*
- 10 *La cible de droite*
- 11 *Les cibles tombantes en forme de dollar*

## NIGHTMARE

- 1 *La trappe supérieure gauche*
- 2 *Les roll-overs S-K-U-L-L*
- 3 *La trappe centrale*
- 4 *Les bumpers*
- 5 *La rampe de gauche et ses chiffres romains*
- 6 *La rampe de droite et ses chiffres romains*
- 7 *Les cibles tombantes triangle vert*
- 8 *Les cibles tombantes champignons et leurs bonus*
- 9 *Le passage de droite*
- 10 *La trappe inférieure gauche*
- 11 *Les cibles R-I-P*

PINBALL DREAMS



## COMMENCER

Vérifiez que votre Super Nintendo Entertainment System est éteinte (Off). Insérez votre cartouche Pinball Dreams, puis allumez la console. Un écran copyright devrait maintenant être affiché, suivi de l'écran titre. Lorsque l'écran titre de Pinball Dreams apparaît, appuyez sur Start.



## CONTROLES

**Envoyer la bille** - Pour envoyer la bille, appuyez sur le PAD DIRECTIONNEL vers le BAS, ou le bouton B, et maintenez-le enfoncé. Lorsque vous relâchez la pression, la bille est lancée.

**Flippers** - Le flipper de gauche est contrôlé en appuyant sur le PAD DIRECTIONNEL. Le flipper de droite est contrôlé en appuyant sur l'un des boutons X, Y, A ou B.

**Inclinaison** - Les boutons L et R simulent l'inclinaison du flipper.

**Pauser et quitter** - Vous pouvez pauser le jeu en appuyant sur le bouton START. Pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur le bouton START. En appuyant sur SELECT, vous pourrez choisir de quitter le jeu actuel. Utilisez le PAD DIRECTIONNEL pour choisir entre YES (OUI) ou NO (NON). Appuyez sur START pour confirmer votre sélection et retourner au menu principal.



### CONTROLES ALTERNATIFS

Appuyez sur le bouton B sur l'écran de sélection principal, pour choisir les contrôles alternatifs. Lorsque cette option est sélectionnée, les flippers droit et gauche peuvent être contrôlés en appuyant sur les boutons L et R. Pour incliner le flipper, appuyez sur le PAD DIRECTIONNEL vers le HAUT.

## SELECTION DU JEU

1. Sur l'écran de sélection principal, vous pouvez activer ou désactiver la musique en appuyant sur le bouton Y. Le bouton X sert à activer ou désactiver les effets sonores, et le bouton B vous permet de sélectionner les contrôles alternatifs.

2. Appuyez sur le PAD DIRECTIONNEL vers le HAUT/BAS pour mettre en surbrillance la case se trouvant près du jeu désiré. Appuyez sur START pour sélectionner ce flipper.



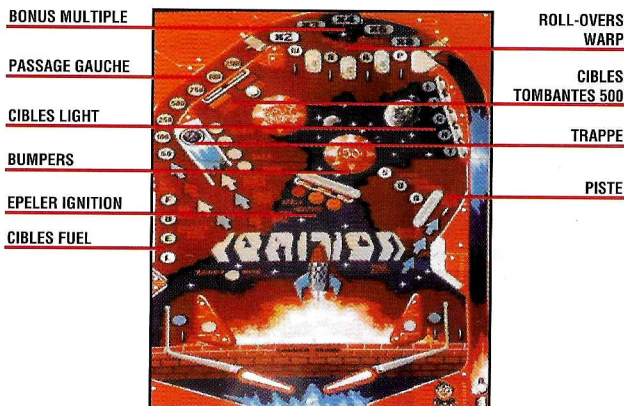
Lorsque vous avez choisi le flipper, appuyez à nouveau sur START pour sélectionner le nombre de joueurs. Appuyez sur le PAD DIRECTIONNEL vers la DROITE, pour faire augmenter le nombre de joueurs, et vers la GAUCHE pour le réduire. Appuyez sur START pour jouer.

## IGNITION (ALLUMAGE)

Les instructions suivantes se rapportent au diagramme ci-dessous. De haut en bas du flipper, nous avons:

### 1. LES ROLL-OVERS W-A-R-P ET LES BONUS MULTIPLES.

Lorsque vous envoyez une nouvelle bille, l'une des lumières W-A-R-P se mettra à clignoter. Si la bille roule au-dessus du Roll-Over clignotant, vous obtenez le premier Bonus Multiple (X2) automatiquement. Chaque fois que vous épelez le mot WARP en allumant les quatre lettres, avec les Roll-Overs WARP, vous obtenez un Bonus Multiple. Vous pouvez activer les Bonus Multiples de X2, X3, X4, X6 et X8 (dans cet ordre).



Chaque fois que vous épelez WARP, après avoir ramassé tous les Bonus Multiples, vous obtenez 1 million de points.

Vous pouvez déplacer ces lumières dans le sens des aiguilles d'une montre en vous servant des boutons des flippers gauche et droit.

## 2. LES CIBLES L-I-G-H-T

Chaque fois que vous épelez le mot LIGHT en allumant les cinq lettres, vous activez un Bonus spécial. Il existe trois sortes de Bonus:

**Extra Ball (Bille Supplémentaire)** Vous activez ce bonus la première fois que vous épelez LIGHT. Pour le ramasser, vous devez envoyer la bille dans la Trappe. Chaque fois que vous obtenez l'Extra Ball, la lumière Launch Again™ (Lancer de Nouveau) s'allumera.

**5 millions de points** Vous activez ce bonus la deuxième fois que vous épelez le mot LIGHT. Pour le ramasser, vous devez envoyer la bille à travers le Passage de gauche.

**10 millions de points** Vous activez ce bonus la troisième fois que vous épelez le mot LIGHT. Pour le ramasser, vous devez envoyer la bille à travers le Passage de gauche.

Après que vous aurez ramassé les trois Bonus, les Bonus de 5 et 10 millions de points seront disponibles à tour de rôle, c'est-à-dire que la 4ème fois que vous épellerez LIGHT, vous activerez le Bonus de 5 millions de points, et ainsi de suite.

## 3. LE PASSAGE DE GAUCHE

Chaque fois que vous envoyez la bille à travers le Passage de gauche, vous marquez le nombre de points allumés et vous activez le prochain score. La valeur du Passage est de 50 (50 000 points) au départ, et peut atteindre 2500 (2 500 000 points).

Ramassez vos points dès que vous les avez activés, car toutes les 20 secondes, la plus grande valeur allumée se désactivera.

Vous pouvez aussi ramasser les autres Bonus que vous aurez activés à d'autres endroits du flipper (comme, par exemple, les 5 millions de points). Les Bonus disponibles sont indiqués par des flèches clignotantes, à l'entrée du Passage.

## 4. LES CIBLES-TOMBANTES 500 (DROP-TARGETS)

Vous obtenez 50 000 points chaque fois que vous touchez une de ces cibles. Après que vous aurez activé ces deux cibles et que vous aurez marqué les points correspondants, celles-ci seront remises en jeu pour que vous puissiez de nouveau marquer des points.

## 5. LES BUMPERS (MUSHROOM BUMPERS)

Chaque fois que vous touchez un bumper avec la bille, vous gagnez 500 points.

## 6. LA TRAPPE

La Trappe comprend quatre Bonus: 100 000 points; 250,000 points; 500,000 points; 1 million de points

Pour ramasser ces points, il vous suffit d'envoyer la bille dans la Trappe. Ceci activera le prochain Bonus automatiquement.

Après que vous aurez ramassé les quatre Bonus, la Trappe reprendra sa valeur initiale de 100 000 points.

Vous pouvez aussi ramasser les autres Bonus que vous avez activés à d'autres endroits du flipper (comme, par exemple, l'Extra Ball). Les Bonus disponibles sont indiqués par des flèches clignotantes, à l'entrée de la Trappe.

## 7. LES CIBLES TOMBANTES "IGNITION" ET LE MOT IGNITION

Chaque fois que vous activez les trois lumières "Spell Ignition", vous ajoutez une lettre au mot IGNITION. Si vous arrivez à allumer entièrement le mot IGNITION, vous pouvez gagner le Gros Lot (Jackpot) en envoyant la bille dans la Trappe.

## 8. LES CIBLES F-U-E-L

Chaque fois que vous allumez les quatre lettres du mot FUEL, vous activez le Bonus "Collect Fuel" (Ramasser le Carburant). En envoyant la bille à travers le Passage de gauche, vous prenez le Fuel et vous passez à une nouvelle planète. Plus vous visitez de planètes, plus vous gagnez de points.

## 9. LA PISTE ET LES LUMIERES SOLAIRES

Chaque fois que vous faites passer la bille par la Piste Solaire, vous activez une lumière SUN (Soleil). Chaque fois que vous épelez le mot SUN, vous activez un Bonus:

**Le Bonus Hold (Retenir)** Vous activez ce Bonus la première fois que vous épelez SUN. Pour le ramasser, faites passer la bille par la Piste Solaire de nouveau. L'indication "Bonus Held" s'allumera après que vous aurez ramassé ce Bonus.

**Le Bonus Score** Vous activez ce Bonus la deuxième fois que vous épelez SUN. Pour le ramasser, envoyez la bille dans la Trappe.

**Le Bonus Double-Score** Vous activez ce Bonus la troisième fois que vous épelez SUN. Pour le ramasser, faites passer la bille par la Piste Solaire de nouveau. Vous obtenez aussi 10 000 points chaque fois que vous faites passer la bille par la Piste Solaire.

Lorsque vous aurez activé et ramassé les trois Bonus, ces derniers seront remis en jeu. Vous pouvez réactiver et ramasser le Bonus Score et le Bonus Double-Score à plusieurs reprises.

## STEEL WHEEL (LA ROUE D'ACIER)

Les instructions suivantes se rapportent au diagramme ci-dessous. De haut en bas du flipper, nous avons:

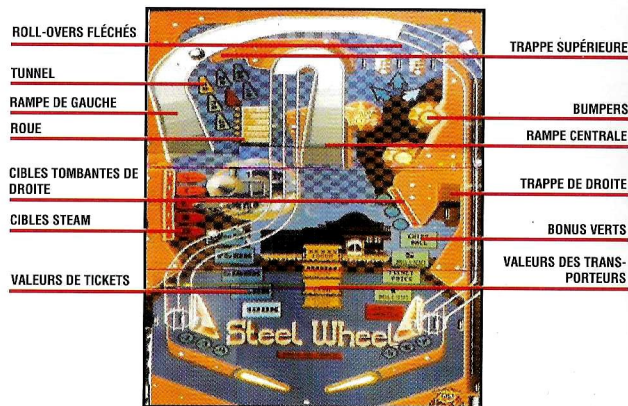
### 1. LES ROLL-OVERS FLÉCHÉS

Chaque fois que vous envoyez une nouvelle bille, une des trois flèches se mettra à clignoter. Si la bille traverse le Roll-Over de la flèche allumée, vous obtenez un Bonus Score.

Les six Bonus Score que vous pouvez gagner sont, dans l'ordre:

1 million de points, 2 millions de points, 3 millions de points, 5 millions de points, 10 millions de points, 20 millions de points

Chaque fois que vous allumez les trois flèches, vous obtenez un Bonus Multiple. Vous pouvez ramasser les Bonus Multiples de X2, X3, X4, X5, X6 et X7 (dans cet ordre).



Chaque fois que vous allumez les trois flèches, après avoir ramassé tous les Bonus Multiples, vous gagnez 1 million de points. Vous pouvez déplacer ces lumières dans le sens des aiguilles d'une montre en vous servant des boutons des flippers gauche et droit.

### 2. LA RAMPE DE GAUCHE ET LES VALEURS DES TICKETS

En faisant passer la bille par la Rampe de gauche, vous obtenez la Valeur du Ticket actuel. Cette Valeur est indiquée par le clignotement de l'un des Tickets bleus du groupe de cases situées au-dessus du flipper gauche. Si vous faites passer la bille par la Rampe de gauche à plusieurs reprises, vous gagnez 1 million de points. Chaque fois que la bille passe par la Rampe, vous obtenez un Bonus "1 Mile".

### 3. LA RAMPE CENTRALE ET LES VALEURS DES TRANSPORTEURS (CARRIER)

En faisant passer la bille par la rampe centrale, vous obtenez la Valeur du Transporteur actuel. Cette valeur est indiquée par le clignotement de l'un des wagons jaunes se trouvant sous la Rampe Centrale. Si vous faites passer la bille par la Rampe Centrale à plusieurs reprises, vous gagnez 1 million de points. Chaque fois que la bille passe par la Rampe, vous obtenez un Bonus "1 Mile".

### 4. LA TRAPPE SUPÉRIEURE

La Trappe Supérieure est cachée sous la Rampe de gauche.

Si vous envoyez la bille dans la Trappe, vous pouvez alors ramasser les Bonus en forme de triangles clignotants se trouvant sous la Trappe (par exemple, si HB clignote, vous ramasserez le Bonus Hold).

Les Bonus que vous pouvez gagner sont: Bonus Double, Bonus Score, Bonus Hold, Faire Tourner la Roue (Spin the Wheel).

Si aucun Bonus ne clignote lorsque vous envoyez la bille dans la Trappe, vous augmentez la valeur du Gros Lot (Jackpot) d'une quantité déterminée au hasard.

### 5. LE TUNNEL

Le Tunnel est le Passage sous la Rampe de gauche. Son entrée est située à gauche de la Trappe.

Si vous envoyez la bille dans le Tunnel, vous activez la Roue (WHEEL) ainsi que les Extra Transporteurs (Extra Carrier). Vous pouvez aussi gagner l'Extra Ball quand XB est allumé ou le gros lot quand JP est allumé. La mention "Back On Track" (Remis sur les Rails) s'allumera, indiquant ainsi que vous avez obtenu l'Extra Ball.

### 6. LES BUMPERS

Chaque fois que vous touchez un Bumper avec la bille, vous obtenez 500 points.

## 7. LA ROUE

Vous pouvez faire tourner la Roue en envoyant la bille dans le Tunnel, puis dans la Trappe Supérieure. La Roue comprend six Bonus:

- X-Ball** - Vous fait gagner une bille supplémentaire
- 1000K** - Vous fait gagner 1 million de points
- Jack** - Vous fait gagner le Gros Lot (Jackpot)
- 2000K** - Vous fait gagner 2 millions de points
- Ticket** - Active la valeur du Ticket suivant
- 3000K** - Vous fait gagner 3 millions de points

A gauche de chaque Bonus de la Roue se trouve une lumière. Ces lumières s'allumeront l'une après l'autre rapidement et, au bout de quelques instants, l'une d'elles restera allumée. Elle représente votre Bonus.

## 8. LES CIBLES S-T-E-A-M

Chaque fois que vous épelez le mot STEAM (Vapeur) en allumant les cinq lettres, vous activez la valeur du prochain Ticket de la Rampe de gauche.

## 9. LES CIBLES TOMBANTES (DROP-TARGETS) DE DROITE

Chaque fois que vous allumez les trois Cibles Tombantes blanches, vous activez le prochain Bonus Vert disponible. Les Bonus suivants sont aussi activés à partir des Cibles Tombantes de droite:

- Bonus Hold** - La première fois que vous allumez les trois cibles
- Bonus Score** - La deuxième fois que vous allumez les trois cibles
- Bonus Double** - La troisième fois que vous allumez les trois cibles
- Gros Lot (Jackpot)** - La quatrième fois que vous allumez les trois cibles

Ces quatre Bonus reviennent ensuite à tour de rôle, c'est-à-dire que la cinquième fois que vous allumez les trois cibles, vous activez le Bonus Hold, et ainsi de suite.

## 10. LA TRAPPE DE DROITE ET LES BONUS VERTS

La Trappe de droite est cachée entre la glissière à billes et les Cibles Tombantes de droite. En envoyant la bille dans la Trappe de droite, vous gagnez le Bonus Vert clignotant. Les Bonus sont:

Activer la valeur du Transporteur suivant, 1 million de points, activer la valeur du Ticket suivant, 5 millions de points, l'Extra Ball  
Si aucun Bonus Vert n'est allumé, vous augmentez la valeur du gros lot d'une quantité déterminée au hasard.

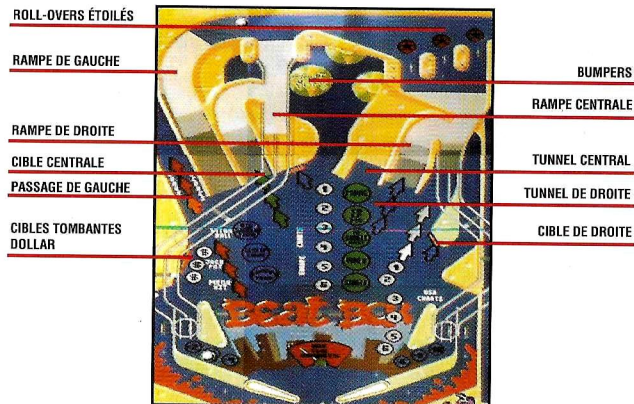
## BEAT BOX (BOITE MUSIQUE)

Les instructions suivantes se rapportent au diagramme ci-dessous. De haut en bas du flipper, nous avons:

### 1. LES ROLL-OVERS ÉTOILÉS

Chaque fois que vous activez les trois Étoiles rouges, vous ramassez un Bonus Multiple. Vous pouvez activer les Bonus Multiples de X2, X3, X4, X6, X8 et X10 (dans cet ordre). Chaque fois que vous allumez les trois Étoiles, après avoir ramassé tous les Bonus Multiples, vous obtenez un Bonus Double.

Vous pouvez déplacer ces lumières dans le sens des aiguilles d'une montre en vous servant des boutons gauche et droit du flipper.



### 2. LES BUMPERS

Chaque fois que vous touchez un Bumper avec la bille, vous obtenez 500 points.

### 3. LA RAMPE DE GAUCHE ET LES BONUS DE TOURNÉE

En faisant passer la bille par la Rampe de gauche, vous obtenez le Bonus de la Tournée actuelle. Il y a trois Bonus de Tournée à gagner:

- Tournée Européenne** - Vous fait gagner 500 000 points
- Tournée des USA** - Vous fait gagner 1 million de points
- La Grande Tournée Mondiale** - Vous fait gagner 2 millions de points.

Le Bonus de la Tournée actuelle est indiqué par une lumière circulaire bleue clignotante, à l'entrée de la Rampe de gauche. Vous n'êtes pas obligé d'activer et de ramasser les Bonus l'un après l'autre. Vous pouvez allumer les trois Bonus dans un ordre quelconque, puis les ramasser.

En ramassant le Bonus de la Tournée Mondiale, vous activez le gros lot.

### 4. LE PASSAGE DE GAUCHE ET LES FLECHES À BONUS

En envoyant la bille dans le Passage de gauche, vous gagnez le Bonus de la Flèche rouge qui clignote. Il y a six de ces Bonus à gagner:

- Bonus Score** - Vous fait gagner un Bonus Score déterminé au hasard
- Bonus Double** - Vous fait gagner un double Bonus Score
- Bonus Hold** - Active la mention "Bonus Held" (Bonus Retenu)
- Extra Ball** - Vous fait gagner une Bille Supplémentaire
- Gros Lot (Jackpot)** - Vous fait gagner le Gros Lot
- Super Coup (Mega Hit)** - Vous fait gagner les points qui vont en augmentant sur le tableau.

Si aucun Bonus n'est allumé, vous pouvez augmenter la valeur du gros lot d'une quantité déterminée au hasard en envoyant la bille dans le Passage de gauche. L'inscription "Hit the Charts" (Succès au Hit-Parade) s'allumera pour indiquer que vous avez obtenu l'Extra Ball.

### 5. LA RAMPE CENTRALE

Chaque fois que vous faites passer la bille par la Rampe Centrale, vous activez une des trois lumières vertes fléchées. Chaque fois que vous allumez les trois Flèches, vous activez les Bonus LP/CD/MC et l'un des Bonus suivants: Bonus Hold, Bonus Double, Bonus Score.

### 6. LA CIBLE CENTRALE

En touchant la Cible Centrale avec la bille, vous activez The Europe Charts (Hit-Parade Européen). La flèche bleue, située sous la Cible, clignotera et vous ramasserez 10 000 points. Si vous envoyez la bille dans le Tunnel Central, vous gagnez alors le prochain numéro du Hit-Parade Européen.

### 7. LE TUNNEL CENTRAL ET LES BONUS FORMAT

En faisant passer la bille dans le Tunnel Central, vous obtenez le Bonus Format actuel. Ce Bonus est indiqué par une lumière circulaire verte clignotante, située sous l'entrée du Tunnel Central. Il y a cinq Bonus Format à gagner:

- 45 tours (Single)** - Valeur: 100 000 points
- Vidéo (Video)** - Valeur: 250 000 points
- 45 tours 12" Maxi (Maxi 12" Single)** - Valeur: 500 000 points
- CD/LP/MC** - Valeur: 750 000 points
- Film (Movie)** - Valeur: 1 million de points

En envoyant la bille dans le Tunnel Central, vous gagnez aussi le numéro suivant du Hit-Parade Européen ou de celui des USA, à condition que vous l'avez activé (les numéros sont 6, 5, 4, 3, 2 ou 1).

Si vous atteignez le numéro 1 de n'importe quel Hit-Parade, vous gagnez 5 millions de points.

Après être passée dans le Tunnel, la bille réapparaîtra à l'endroit où se trouvent les Bumpers.

### 8. LE TUNNEL DE DROITE ET LES LUMIERES FLÉCHÉES BLANCHES

Chaque fois que vous envoyez la bille dans le Tunnel de droite, vous allumez l'une des trois Flèches Blanches. Si vous allumez les trois Flèches, vous activez le Bonus Movie (Film) et l'un des Bonus suivants: Bonus Double, Bille Supplémentaire (Extra Ball), Super Coup (Mega Hit) Ces Bonus reviennent à tour de rôle, c'est-à-dire que la quatrième fois que vous allumez les trois Flèches, vous activez les Bonus Movie et Double, et ainsi de suite.

### 9. LA RAMPE DE DROITE ET LES LUMIERES FLÉCHÉES BLEUES

En faisant passer la bille par la Rampe de droite, vous activez le Bonus Single (45 tours). Vous allumez, par là-même, une des trois Flèches bleues situées juste au-dessous de l'entrée de la Rampe. Chaque fois que vous allumez les trois Flèches, vous activez un Bonus Format, comme suit:

- Vidéo (Video)** - Activé la première fois que vous allumez les trois Flèches bleues.
- 45 tours 12" Maxi (Maxi 12" Single)** - Activé la deuxième fois que vous allumez les trois Flèches bleues.

Ces Bonus Format reviennent à tour de rôle, c'est-à-dire que la troisième fois que vous allumez les trois Flèches bleues, vous activez le Bonus Video, et ainsi de suite.

## 10. LA CIBLE DE DROITE

En touchant la Cible de droite avec la bille, vous activez le Hit-Parade des USA. La flèche bleue se trouvant à gauche de la Cible clignotera et vous ramasserez 10 000 points. En envoyant la bille dans le Tunnel Central, vous gagnerez alors le numéro suivant du Hit-Parade des USA.

Remarque: Vous devez activer la cible pour chaque numéro du hit-parade (c'est-à-dire 6 fois).

## 11. LES CIBLES-TOMBANTES EN FORME DE DOLLAR

Chaque fois que vous allumez les trois Cibles-Tombantes en forme de Dollar, vous activez un Bonus Tournée, comme suit:

### Tournée Européenne

- Activée la première fois que vous allumez les trois cibles.

### Tournée des USA

- Activée la deuxième fois que vous allumez les trois cibles.

### Grande Tournée Mondiale

- Activée la troisième fois que vous allumez les trois cibles.

Ces Bonus reviennent à tour de rôle, c'est-à-dire que la quatrième fois que vous allumez les trois cibles, vous activez la Tournée Européenne, et ainsi de suite.

## NIGHTMARE (CAUCHEMAR)

Les instructions suivantes se rapportent au diagramme ci-dessous. De haut en bas du flipper, nous avons:

### 1. LA TRAPPE SUPÉRIEURE GAUCHE

Cette Trappe est cachée. En envoyant la bille dans cette Trappe, vous gagnez le Bonus rouge qui clignote dans le groupe de cases à Croix situées sur le côté gauche du flipper. Vous pouvez aussi ramasser le Bonus Double s'il est activé (le triangle DB sera allumé). Il y a cinq Bonus rouges à gagner:

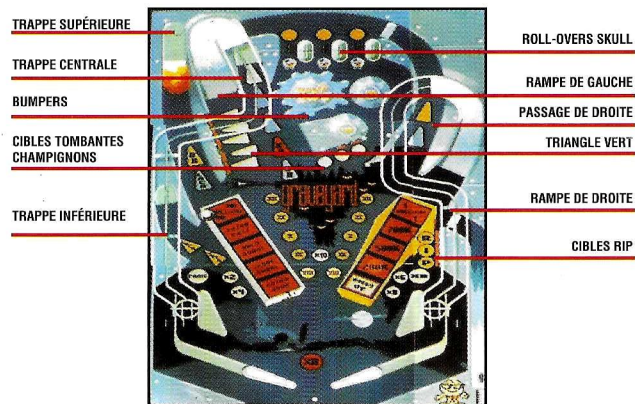
**Heure Supplémentaire (Extra Hour)** - Donne un Chiffre Romain supplémentaire

**Bonus Score** - Donne un Bonus dont la valeur est déterminée au hasard

**Bonus Hold** - Active un Bonus "Held" (Retenu)

**Bille Supplémentaire (Extra Ball)** - Donne une Bille Supplémentaire

**10 millions** - Donne 10 millions de points



Si vous envoyez la bille dans la Trappe quand "Lock" (Verrouiller) est allumé, vous bénéficiez d'une autre bille qui sera placée dans la glissière et qui vous permettra d'essayer de ramasser le Gros Lot Multiple (Multi-Jackpot) se trouvant dans la Trappe Centrale.

## 2. LES ROLL-OVERS S-K-U-L-L

Chaque fois que vous épelez le mot SKULL en en allumant les lettres, vous ramassez un Bonus Multiple. Vous pouvez activer les Bonus Multiples de X2, X4, X6, X8 et X10.

En ramassant les Bonus Multiples X6, X8 et X10, vous activez également le Bonus Double. En ramassant le Multi Bonus X10, vous activez le Bonus Double et l'Extra Ball.

## 3. LA TRAPPE CENTRALE

Cette Trappe est cachée sous la Rampe Gauche. En envoyant la bille dans la Trappe Centrale, vous gagnez, dans l'ordre, les Bonus suivants s'ils sont activés (ce qui est indiqué par le clignotement des triangles se trouvant sous la Trappe): Bonus Score, Extra Ball, Gros Lot (Jackpot), Super Gros Lot (Super Jackpot)

Les lettres XB s'allumeront pour indiquer que vous avez gagné l'Extra Ball. Vous pouvez aussi activer le Ball-Lock (Verrouillage de la Bille) en envoyant la bille dans la Trappe Centrale trois fois. La première fois que vous y envoyez la bille, cela fera clignoter les lettres INIT (initier). La seconde fois, cela les allumera carrément. La troisième fois, cela activera le Ball-Lock.

Lorsque le Ball-Lock est activé (les lumières Lock de la Trappe Supérieure gauche et celles de la Trappe Inférieure gauche s'allumeront), envoyez la bille dans l'une ou l'autre de ces Trappes pour obtenir une nouvelle bille dans la glissière. Visez maintenant la Trappe Centrale pour ramasser le Gros Lot Multiple (Jackpot x2).

## 4. LES BUMPERS

Chaque fois que vous touchez un Bumper avec la bille, vous obtenez 1000 points.

## 5. LA RAMPE DE GAUCHE ET SES CHIFFRES ROMAINS

En faisant passer la bille par la Rampe de gauche, vous gagnez 50 000 points et vous faites augmenter le Gros Lot d'une quantité déterminée au hasard.

Si l'un des Chiffres Romains se trouvant dans le groupe de cases de gauche clignote, vous pouvez alors l'activer en envoyant la bille par la Rampe de gauche. Pour atteindre Minuit (Midnight), vous devez activer tous les Chiffres Romains (ceux des cases de gauche et de droite).

Quand Minuit est activé, la Rampe vaut, pendant un certain temps, 5 millions de points. En atteignant Minuit, vous activez aussi l'option "Hurry Up" (Se Dépêcher) du Passage de droite.

Si vous faites passer la bille par la Rampe de gauche dans les huit secondes qui suivent le passage de la bille par la Rampe de droite, vous obtenez 1 million de points.

## 6. LA RAMPE DE DROITE ET SES CHIFFRES ROMAINS

En faisant passer la bille par la Rampe de droite, vous gagnez 50 000 points et vous faites augmenter le Gros Lot d'une quantité déterminée au hasard.

Si l'un des Chiffres Romains se trouvant dans le groupe de cases de droite clignote, vous pouvez alors l'activer en envoyant la bille par la Rampe de droite. Pour atteindre Minuit (Midnight), vous devez activer tous les Chiffres Romains (ceux des cases de gauche et de droite).

Quand Minuit est activé, la Rampe vaut, pendant un certain temps, 5 millions de points. En atteignant Minuit, vous activez aussi l'option "Hurry Up" (Se Dépêcher) du Passage de droite.

Si vous faites passer la bille par la Rampe de droite dans les huit secondes qui suivent le passage de la bille par la Rampe de gauche, vous obtenez 1 million de points.

## 7. LES CIBLES TOMBANTES TRIANGLES VERTS

Chaque fois que vous allumez les cinq Cibles Triangulaires vertes, vous activez l'un des Bonus suivants:

Bonus Score, Extra Ball, Super Gros Lot (Super Jackpot)

Ces Bonus se ramassent dans la Trappe Centrale. Lorsqu'ils sont activés, leurs lumières clignotent sous la Trappe.

Ces Bonus reviennent à tour de rôle, c'est-à-dire que la quatrième fois que vous allumez les cinq Cibles Tombantes Triangulaires, vous activez le Bonus Score, et ainsi de suite.

## 8. LES CIBLES TOMBANTES CHAMPIGNONS ET LEURS BONUS

Chaque fois que vous allumez les trois Cibles Tombantes Champignons, vous activez un Bonus rouge. Il y a cinq Bonus rouges: Heure Supplémentaire (Extra Hour), Bonus Score, Bonus Hold, Extra Ball, 10 Millions.

Ces Bonus rouges se ramassent dans la Trappe Supérieure gauche. Une fois qu'ils sont activés, leurs lumières se mettront à clignoter (ces lumières se trouvent dans le groupe de cases à Croix, sous l'entrée du Passage de gauche).

## 9. LE PASSAGE DE DROITE

En envoyant la bille par le Passage de droite, vous gagnez le Bonus rouge actuel du groupe de cases à Cercueils se trouvant à gauche de la table.

Si la bille passe par le Passage de droite après que "Hurry Up" a été activé (lorsque vous atteignez Minuit), vous gagnez les points indiqués sur le tableau d'affichage.

Si la bille remonte le Passage de droite, passe au-dessus des Roll-Overs SKULL, puis redescend par le Passage de gauche (ce qui s'appelle une "Boucle"), vous gagnez 1 million de points et vous activez le prochain Bonus rouge du groupe de cases à Cercueils.

### 10. LA TRAPPE INFÉRIEURE GAUCHE

En envoyant la bille dans la Trappe Inférieure gauche, vous augmentez le Gros Lot (Jackpot) d'un montant déterminé au hasard.

Si la lumière Spin (Tourner) est allumée, et que vous envoyez la bille dans la Trappe, les Bonus Mystery (Mystère) se mettront à tourner rapidement. Ceux-ci ralentiront ensuite et vous ramasserez l'un des Bonus suivants:

- 100 000 points** - Vous gagnez 100 000 points
- Bonus Hold** - Active le Bonus "Held" (Retenu)
- 3 millions** - Vous gagnez 3 millions de points
- 10 millions** - Vous gagnez 10 millions de points
- Pistes de Retour allumées** - Active les options "Hurry-Up" (Se dépêcher) et Extra Ball.

- Extra Ball** - Vous gagnez une Bille Supplémentaire
- Rattraper (Catch Up)** - Double votre score ou ajoute le meilleur score obtenu par un joueur au vôtre.

- Gros Lot (Jackpot)** - Vous gagnez le Gros Lot

Les lettres XB s'allumeront pour vous indiquer que vous avez gagné l'Extra Ball. Quand le Lock (Verrouillage) est allumé et que vous envoyez la bille dans la Trappe, cette bille reste dans la Trappe et une nouvelle bille est placée dans la glissière, ce qui vous permet d'essayer d'obtenir le Gros Lot Multiple (Multi-Jackpot) de la Trappe Centrale.

### 11. LES CIBLES R-I-P

Chaque fois que vous épelez le mot RIP en activant les trois lettres, vous allumez une lettre du mot GRAVEYARD (Cimetière). Si vous arrivez à allumer le mot tout entier, vous activez le Gros Lot (Jackpot).

En allumant RIP, vous activez aussi l'option Spin (Tourner) de la Trappe Inférieure gauche.

GAMETEK garantit à l'acheteur initial de ce produit que la cartouche sur laquelle est enregistré le programme informatique et qui accompagne ce manuel, fonctionne selon la description de ce manuel (en conjonction avec le matériel qui convient) pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, il sera remplacé. Renvoyez simplement la cartouche à GAMETEK, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial (sauf les frais de renvoi de la cartouche) représente toute l'étendue de notre responsabilité.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE, ORALE OU ECRITE, EXPLICITE OU IMPLICITE. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT DU PRODUIT.

En aucun cas, GAMETEK ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects qui pourraient constituer une infraction à toute garantie explicite ou implicite, incluant les dommages infligés à des biens personnels, et dans une certaine mesure, selon la loi, les dommages corporels, même si GAMETEK a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas.

Cette garantie ne s'applique pas dans la mesure où l'une de ses clauses est interdite par une loi qui ne peut être modifiée. Ceci vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORFÄLTIG DURCH!**

**GAMETEK**

Lizenziert durch Gametek Ltd.

© 21st Century Entertainment 1993

Die Munch Bunch-Figuren unterliegen dem Urheberrecht von Sunbird Publishing Ltd.

LICENSED BY

**Nintendo®**



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESE SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

## **INHALT**

### **SPIELSTART**

### **STEUERUNGEN**

### **SPIELAUSWAHL**

### **IGNITION**

### **(ZÜNDUNG) - GAMEPLAY**

- 1 *Die W-A-R-P-Kontaktfelder (Roll-Overs) und Multi-Bonusse*
- 2 *Die L-I-G-H-T-Ziele (Targets)*
- 3 *Die linke Passage*
- 4 *Die 500er-Klappziele (Drop-Targets)*
- 5 *Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)*
- 6 *Die Kugelfalle (Ball-Trap)*
- 7 *Die "Spell Ignition"-Klappziele und der Ignition-Text*
- 8 *Die F-U-E-L-Ziele*
- 9 *Die "Sun"-Bahn und "Sun"-Lampen*

### **STEEL WHEEL**

### **(STAHLRAD) - GAMEPLAY**

- 1 *Die Pfeil-Kontaktfelder (Roll-Overs)*
- 2 *Die linke Rampe und "Ticket"-Werte*
- 3 *Die mittlere Rampe und "Carrier"-Werte*
- 4 *Die obere Kugelfalle (Ball-Trap)*
- 5 *Der Tunnel*
- 6 *Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)*
- 7 *Das Rad (Wheel)*
- 8 *Die S-T-E-A-M-Ziele (Targets)*
- 9 *Rechte Klappziele (Drop-Targets)*
- 10 *Die rechte Kugelfalle und grüne Bonusse*

### **BEAT-BOX (MUSIKBOX) - GAMEPLAY**

- 1 *Die Stern-Kontaktfelder (Roll-Overs)*
- 2 *Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)*
- 3 *Die linke Rampe und die Tournee-Bonusse (Tour)*
- 4 *Die linke Passage und die Punktebonus-Pfeile (Score Bonus)*
- 5 *Die mittlere Rampe*
- 6 *Das mittlere Ziel (Target)*
- 7 *Der Mittelunnel und die "Format"-Bonusse*
- 8 *Der rechte Tunnel und die weißen Pfeil-Lampen*
- 9 *Die rechte Rampe und die blauen Pfeil-Lampen*
- 10 *Das rechte Ziel*
- 11 *Die Dollar-Klappziele (Drop-Targets)*

### **NIGHTMARE(ALPTRAUM)- GAMEPLAY**

- 1 *Die Kugelfalle (Ball-Trap) oben links*
- 2 *Die SKULL-Kontaktfelder (Roll-Overs)*
- 3 *Die mittlere Kugelfalle*
- 4 *Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)*
- 5 *Die linke Rampe und ihre römischen Zahlen*
- 6 *Die rechte Rampe und ihre römischen Zahlen*
- 7 *Die grünen, dreieckigen Klappziele (Drop-Targets)*
- 8 *Die Pilz-Klappziele und ihre Bonusse*
- 9 *Die rechte Passage*
- 10 *Die Kugelfalle unten links*
- 11 *Die R.I.P.-Ziele*

**PINBALL DREAMS**



## SPIELBEGINN

Vergewissere dich, daß dein Super Nintendo Entertainment System angeschaltet ist. Lege dein Pinball Dreams-Game Pak ein, und schalte das Gerät an. Daraufhin erscheint zunächst der Urheberrecht-Bildschirm und dann der Titel-Bildschirm. Drücke nun den Startknopf.



## STEUERUNGEN

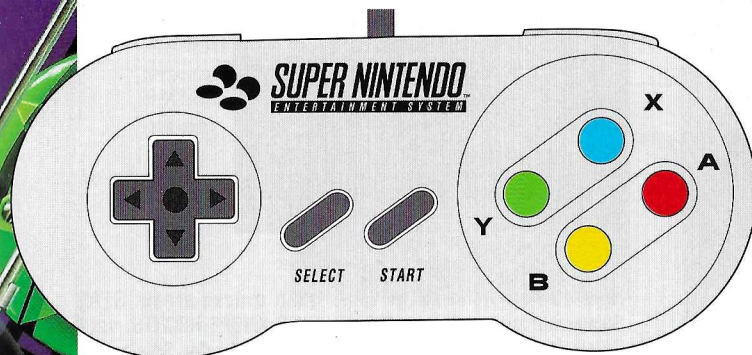
**Den Ball abschießen** - Willst du den Ball abschießen, dann halte den RICHTUNGSKNOPF (R-Knopf) oder den B-Knopf gedrückt. Läßt du den Knopf los, wird der Ball abgeschossen.

**Flipper** - Der linke Flipper wird durch den R-KNOPF gesteuert. Der rechte Flipper wird durch Drücken der Knöpfe X, Y, A oder B gesteuert.

**Flippertisch kippen** - Du kannst den Flippertisch durch Betätigen der Knöpfe L oder R schräg stellen.

**Spiel unterbrechen oder abbrechen** - Mit Hilfe des START-Knopfes kannst du das Spiel unterbrechen. Durch erneutes Betätigen des START-Knopfes nimmst du das Spiel wieder auf.

Drückst du SELECT, kannst du entscheiden, ob du das derzeitige Spiel abbrechen möchtest. Drücke den R-KNOPF, um YES (Ja) oder NO (Nein) auszuwählen. Betätige dann den START-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und zum Hauptmenü zurückzukehren.



### ALTERNATIVE STEUERUNGEN

Drücke Knopf B auf dem Hauptauswahlbildschirm, um zu den alternativen Steuerungen überzuwechseln. Wählst du diese Option, dann werden der rechte und linke Flipper durch die Knöpfe L und R gesteuert. Drücke den R-KNOPF OBEN, um den Tisch zu kippen.

## SPIELAUSWAHL

1 Auf dem Hauptauswahlbildschirm hast du die Möglichkeit, die Musik mit Hilfe des Y-Knopfes ein- oder auszuschalten. Für das Ein- und Ausschalten der Soundeffekte verwendest du Knopf X, für die Auswahl der alternativen Steuerungsmethoden Knopf B.

2 Drücke den R-KNOPF OBEN/UNTEN, um das Kästchen neben dem gewünschten Spiel zu markieren. Drücke dann START, um diesen Tisch zu wählen.



Hast du den Tisch ausgewählt, dann drücke erneut START, um die Spielerzahl zu bestimmen. Drücke den R-KNOPF RECHTS, um die Zahl der Spieler zu erhöhen, oder LINKS, um die Zahl der Spieler zu verringern. Drücke dann START, um das Spiel an diesem Flippertisch zu beginnen.

## IGNITION (ZÜNDUNG)

Die folgenden Hinweise beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten hat der Automat folgende Merkmale:

### 1. Die W-A-R-P-Kontaktfelder (Roll-Overs) und Multi-Bonusse

Wenn du einen Ball in die Spielfläche hineinschießt, blinkt eine der W-A-R-P-Lampen. Läuft die Kugel über das Kontaktfeld des Blinklichtes, wird dir automatisch der erste Multi-Bonus angerechnet (x2). Gelingt es dir, das Wort WARP zu buchstabieren, indem du die vier Buchstaben mit Hilfe der Kontaktfelder aufleuchten läßt, dann erhältst du jedesmal einen Multi-Bonus. Du kannst dir auf diese Art Bonusse von x2, x3, x4, x6 und x8 (in dieser Reihenfolge) holen.

MULTI-BONUSSE

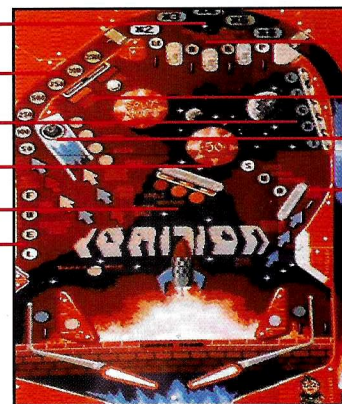
LINKE PASSAGE

LIGHT-ZIELE

PILZ-PUFFER

SPELL IGNITION-  
KLAPPZIELE

FUEL-ZIELE



WARP-  
KONTAKTFELDER

500ER-KLAPPZIELE

KUGELFALLE

SUN-BAHN

Für jedes Mal, das du nach Erreichen aller Bonusse das Wort WARP buchstabierst, wirst du mit 1 Million Punkten belohnt.

Diese Lichterreihe kann mit Hilfe der linken und rechten Flippertaste im Uhrzeigersinn durchlaufen werden.

## 2. Die L-I-G-H-T-Ziele (Targets)

Immer wenn du LIGHT (Licht) buchstabierst, indem du die fünf Buchstaben aufleuchten läßt, aktivierst du einen Spezialbonus. Es gibt drei verschiedene: **Extra Ball (Zusätzliche Kugel)** Diesen Bonus aktivierst du, wenn du das erste Mal LIGHT buchstabierst. Um ihn zu erhalten, mußt du die Kugel in die Kugelfalle schießen.

Immer wenn eine zusätzliche Kugel gewonnen wurde, leuchtet die Anzeige "Launch Again" (Neue Kugel starten) auf.

**5 Million points (5 Millionen Punkte)** Dieser Bonus wird aktiviert, wenn du LIGHT zum zweiten Mal buchstabierst. Du bekommst die Punkte, wenn du die Kugel durch die linke Passage schießt.

**10 Million points (10 Millionen Punkte)** Dieser Bonus wird aktiviert, wenn du LIGHT zum dritten Mal buchstabierst hast. Um ihn dir zu sichern, schieße die Kugel durch die linke Passage.

Nachdem du alle drei Bonusse erreicht hast, erhältst du für jedes weitere Buchstabieren von LIGHT abwechselnd 5 und 10 Millionen Punkte, also 5 Millionen beim 4. Mal usw.

## 3. Die linke Passage

Jedesmal wenn du die Kugel durch die linke Passage schießt, wird dir die angezeigte Punktzahl gutgeschrieben, und die nächste erscheint. Die Passage beginnt mit dem Wert 50 (50.000 Punkte) und kann bis zu 2500 (2.500.000 Punkten) gesteigert werden.

Nach jeweils zwanzig Sekunden steht die höchste aktivierte Punktzahl nicht mehr zur Verfügung, du mußt also schnell sein, um dir die Punkte zu sichern, sobald du sie aktiviert hast.

Hier kannst du außerdem andere Bonusse abrufen, die du vorher woanders auf dem Tisch aktiviert hast (z.B. 5 Millionen Punkte). Blinkende Pfeile am Eingang zur Passage zeigen an, daß ein Bonus zur Verfügung steht.

## 4. Die 500er-Klappziele (Drop-Targets)

Immer wenn du eins davon triffst, bekommst du 50.000 Punkte. Hast du beide Klappziele aktiviert und die Punkte dafür einkassiert, dann werden sie wieder aufgestellt, und du kannst sie erneut ansteuern.

## 5. Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)

Jedesmal, wenn du mit der Kugel einen Pilz-Puffer triffst, erhältst du 500 Punkte.

## 6. Die Kugelfalle (Ball-Trap)

Mit Hilfe der Kugelfalle können vier Punktebonusse abgerufen werden: 100.000 Punkte; 250.000 Punkte; 500.000 Punkte; 1.000.000 Punkte Um dir die Punkte anrechnen zu lassen, schieße einfach die Kugel in die Kugelfalle. Dadurch wird automatisch die nächste Bonuspunktzahl aktiviert. Sobald du alle vier Punktebonusse erhalten hast, wird die Kugelfalle auf 100.000 zurückgesetzt.

Hier kannst du dir auch Bonusse sichern, die du an anderer Stelle auf dem Automaten aktiviert hast (z.B. eine Extra-Kugel). Blinkende Pfeile am Eingang zur Kugelfalle zeigen einen abrufbaren Bonus an.

## 7. Die "Ignition"-Klappziele und der Ignition-Text

Jedesmal, wenn du die drei Lampen zum Buchstabieren von IGNITION (Spell Ignition) aktivierst, wird dem Wort IGNITION ein Buchstabe hinzugefügt. Leuchtet schließlich das ganze Wort auf, kannst du dir den Jackpot holen, indem du die Kugel in die Kugelfalle schießt.

## 8. Die F-U-E-L-Ziele

Immer wenn du mit den vier leuchtenden Buchstaben das Wort FUEL (Treibstoff) buchstabierst hast, aktivierst du den Treibstoff-Bonus. Schieße die Kugel durch die linke Passage, um den Treibstoff zu erhalten und zu einem neuen Planeten zu fliegen. Je mehr Planeten du besuchst, desto mehr Punkte kannst du sammeln.

## 9. Die "Sun"-Bahn und "Sun"-Lampen

Jedesmal, wenn du die Kugel durch die "Sun"-Bahn schießt, leuchtet eine SUN-Lampe auf. Hast du das Wort SUN (Sonne) buchstabiert, wird ein Bonus aktiviert:

### Hold Bonus (Anfangsbonus)

Er wird aktiviert, wenn du das erste Mal SUN buchstabierst. Um ihn zu kassieren, schieße die Kugel noch einmal durch die "Sun"-Bahn.

Hast du dir den Anfangsbonus gesichert, dann wird dies durch die Leuchtschrift "Bonus Held" (Bonusstand) angezeigt.

### Score Bonus (Punktebonus)

Er wird aktiviert, wenn du SUN zum zweiten Mal buchstabierst. Schieße die Kugel in die Kugelfalle, um ihn abzurufen.

### Double-Score Bonus (Doppelter Punktebonus)

Er wird aktiviert, wenn du zum dritten Mal SUN buchstabierst hast. Um ihn dir zu sichern, schieße die Kugel noch einmal durch die "Sun"-Bahn.

Außerdem gibt es jedesmal einen "Boost" (Energieschub) von 10.000 Punkten, wenn du die Kugel durch die "Sun"-Bahn schießt.

Sobald du alle drei Bonusse aktiviert und abgerufen hast, beginnt der Ablauf wieder von vorn. Du kannst so den Punktebonus und den doppelten Punktebonus immer wieder gewinnen.

## STEEL WHEEL (STAHLRAD) - GAMEPLAY

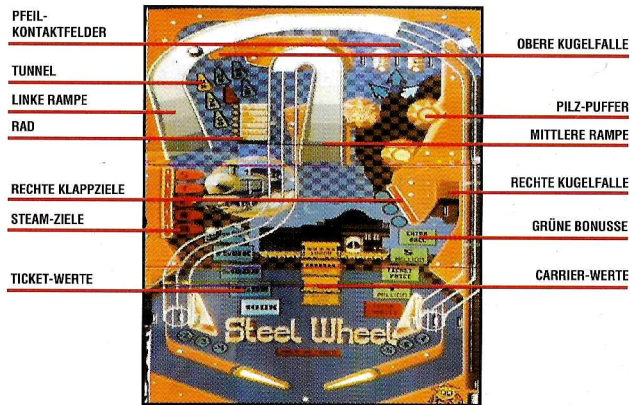
Die folgenden Richtlinien beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten ist folgendes zu sehen:

### 1. Die Pfeil-Kontaktfelder (Roll-Overs)

Immer wenn du den Ball auf den Tisch schießt, blinkt einer der drei Pfeile auf. Rollt die Kugel über das Kontaktfeld des blinkenden Pfeils, erhältst du einen Punktebonus. Es können sechs Punktebonuse in folgender Reihenfolge gewonnen werden: 1.000.000 Punkte; 2.000.000 Punkte; 3.000.000 Punkte; 5.000.000 Punkte; 10.000.000 Punkte; 20.000.000 Punkte

Immer wenn du alle drei Pfeil-Lampen aktiviert hast, gibt es einen Multi-Bonus. Du kannst Multi-Bonuse von x2, x3, x4, x5, x6 und x7 (in dieser Reihenfolge) gewinnen.

Hast du alle drei Pfeile nach Einkassieren aller Multi-Bonuse aufleuchten lassen, dann wirst du mit 1 Million Punkten belohnt.



Mit Hilfe der linken und rechten Flippertaste kannst du im Uhrzeigersinn durch diese Lampenreihe gehen.

### 2. Die linke Rampe und "Ticket"-Werte

Schießt du die Kugel die linke Rampe hinauf, wirst du mit dem augenblicklichen "Ticket"-Wert belohnt. Dieser Wert wird durch eine der leuchtenden blauen "Ticket"-Lampen in der Reihe über dem linken Flipper angezeigt.

Schießt du die Kugel wiederholt die linke Rampe hinauf (hintereinander), erhältst du 1.000.000 Punkte.

Immer wenn die Kugel die Rampe hinauffrollt, wird dir 1 Bonusmeile angerechnet.

### 3. Die mittlere Rampe und "Carrier"-Werte

Das Schießen der Kugel auf die mittlere Rampe wird mit dem momentanen "Carrier"-Wert belohnt. Dieser Wert wird durch einen der blinkenden gelben Waggons unter der mittleren Rampe angezeigt.

Schießt du die Kugel wiederholt die mittlere Rampe hinauf (hintereinander), dann wirst du mit 1.000.000 Punkten belohnt.

Immer wenn die Kugel die Rampe hinauffrollt, wird dir 1 Bonusmeile angerechnet.

### 4. Die obere Kugelfalle (Ball-Trap)

Die obere Kugelfalle ist verdeckt und befindet sich unter der linken Rampe. Landet die Kugel in der Kugelfalle, kannst du die Bonuse einkassieren, die als blinkende dreieckige Lampen darunter angezeigt werden (leuchtet z.B. "HB" für "Hold Bonus" auf, erhältst du den Anfangsbonus).

Folgende Bonuse können erworben werden: Double Bonus (Doppelbonus); Score Bonus (Punktebonus); Hold Bonus (Anfangsbonus); Spin the Wheel (Dreh das Rad)

Leuchtet kein Bonus auf, wenn du die Kugel in die Falle spielst, wird der Jackpot um einen willkürlichen Betrag erhöht.

### 5. Der Tunnel

Der Tunnel ist die Passage unterhalb der linken Rampe. Sein Eingang befindet sich links neben der Kugelfalle.

Schießt du die Kugel durch den Tunnel, dann aktivierst du das Rad (WHEEL) und die Extra-"Carrier"-Funktion. Du kannst auch eine zusätzliche Kugel gewinnen, wenn das "XB"-Licht aufleuchtet, oder sogar den Jackpot, wenn "JP" aufleuchtet.

Hast du dir die Extra-Kugel geholt, dann leuchtet "Back On Track" (Wieder auf der Bahn) auf, um dies anzuzeigen.

### 6. Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)

Immer wenn du mit der Kugel einen Pilz-Puffer triffst, erhältst du 500 Punkte.

## 7. Das Rad (Wheel)

Du kannst das Rad drehen, indem du die Kugel durch den Tunnel in die obere Kugelfalle schießt. Auf dem Rad befinden sich sechs Bonusse:

- X-Ball** - Gibt dir eine Extra-Kugel
- 1000K** - Bringt dir 1 Million Punkte
- Jack** - Du gewinnst den Jackpot
- 2000K** - Bringt dir 2 Millionen Punkte
- Ticket** - Aktiviert den nächsten "Ticket"-Wert
- 3000K** - Bringt dir 3 Millionen Punkte

Jeder Bonus auf dem Glücksrad ist auf der linken Seite mit einer Lampe markiert. Sie alle leuchten zunächst in sehr rascher Folge auf, werden dann langsamer, und schließlich bleibt nur ein Bonus erleuchtet. Das ist dein Gewinn.

## 8. Die S-T-E-A-M-Ziele (Targets)

Immer wenn du STEAM (Dampf) mit Hilfe der fünf Leuchtfelder buchstabierst hast, aktivierst du den nächsthöheren "Ticket"-Wert für die linke Rampe.

## 9. Rechte Klappziele (Drop-Targets)

Immer wenn alle drei weißen Klappziele aufleuchten, wird der nächste verfügbare grüne Bonus aktiviert.

Auch die folgenden Bonusse werden über die rechten Klappziele aktiviert:

- Hold Bonus (Anfangsbonus)** - Wenn zum ersten Mal alle drei Lampen aufleuchten
- Score Bonus (Punktebonus)** - Wenn zum zweiten Mal alle drei Lampen aufleuchten
- Double Bonus (Doppelter Bonus)** - Wenn zum dritten Mal alle drei Lampen aufleuchten
- Jackpot** - Wenn zum vierten Mal alle drei Lampen aufleuchten

Mit dem fünften Mal, bei dem alle drei Lampen aufleuchten, beginnt die Bonus-Reihe wieder von vorn, also mit dem Anfangsbonus.

## 10. Die rechte Kugelfalle und grüne Bonusse

Die rechte Kugelfalle ist verdeckt und befindet sich zwischen der Kugelrutsche und den rechten Klappzielen. Das Schießen der Kugel in die rechte Kugelfalle wird mit der blinkenden grünen Bonusanzeige belohnt. Die Bonusse sind: Enable the next Carrier Value (Aktivieren des nächsten "Carrier"-Wertes) 1 Million points (1 Million Punkte); Enable the next Ticket Value (Aktivieren des nächsten "Ticket"-Wertes) 5 Million points (5 Millionen Punkte); An Extra Ball (Eine Extra-Kugel)

Leuchten keine grünen Bonusse auf, dann wird durch die Kugelfalle der Jackpot um einen willkürlichen Wert erhöht.

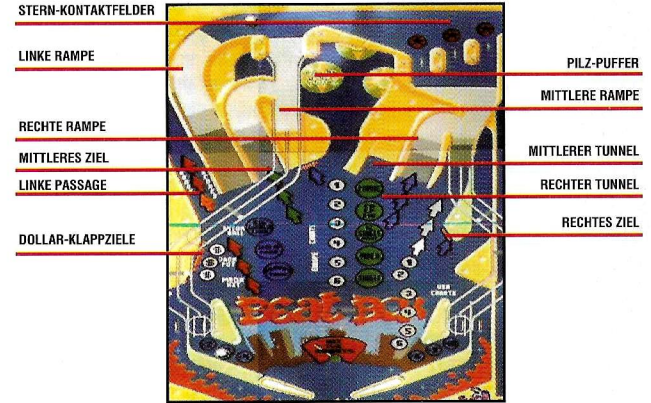
## BEAT-BOX (MUSIKBOX) - GAMEPLAY

Die folgenden Richtlinien beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten weist der Flipperautomat folgende Funktionen auf:

### 1. Die Stern-Kontaktfelder (Roll-Overs)

Immer wenn du alle drei roten Sterne aufleuchten läßt, gibt es einen Multi-Bonus. Du kannst Multi-Bonusse von x2, x3, x4, x6, x8 und x10 (in dieser Reihenfolge) aktivieren.

Läßt du die drei Stern-Lampen wieder aufleuchten, nachdem du alle Bonusse kassiert hast, dann erhältst du einen Doppelbonus (Double Bonus). Diese Lampenreihe kannst du mit Hilfe der linken und rechten Flippertaste im Uhrzeigersinn durchgehen.



### 2. Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)

Jedesmal, wenn du mit der Kugel einen Pilz-Puffer triffst, erhältst du 500 Punkte.

### 3. Die linke Rampe und die Tournee-Bonusse (Tour)

Schießt du die Kugel die linke Rampe hinauf, dann erhältst du den momentanen Tournee-Bonus. Es gibt drei verschiedene Tournee-Bonusse:

- Europe Tour (Europatournee)** - 500.000 Punkte Belohnung
- USA Tour (US-Tournee)** - 1.000.000 Punkte Belohnung
- Big World Tour (Große Welttournee)** - 2.000.000 Punkte Belohnung

Der momentane Tournee-Bonus wird durch ein rundes blaues Blinklicht am Eingang zur linken Rampe angezeigt. Du brauchst dir die Bonusse nicht einzeln zu sichern - es ist auch möglich, alle drei Bonusse in beliebiger Reihenfolge aufleuchten zu lassen und dann zusammen einzukassieren. Erreichst du den "Big World Tour"-Bonus, dann aktivierst du damit den Jackpot.

### 4. Die linke Passage und die Punktebonus-Pfeile (Score Bonus)

Schießt du die Kugel in die linke Passage, dann wirst du mit dem auf dem blinkenden roten Pfeil gezeigten Bonus belohnt. Es gibt sechs verschiedene Pfeil-Bonusse:

- Score Bonus** - Ein willkürlich festgelegter Punktebonus
- Double Bonus** - Der doppelte Wert des Punktebonus
- Hold Bonus** - Aktiviert den "Anfangsbonus"
- Extra Ball** - Eine Extra-Kugel kommt ins Spiel
- Jackpot** - Du gewinnst den Jackpot
- Mega Hit** - Du erhältst die auf der Tafel gezeigte steigende Punktzahl

Leuchten keine Bonusse auf, dann wird der Jackpot um einen willkürlichen Wert erhöht, sobald du die Kugel in die linke Passage schießt. Erhältst du eine zusätzliche Kugel, dann wird dies durch Aufleuchten von "Hit The Charts" (Ab in die Hitparade) angezeigt.

### 5. Die mittlere Rampe

Immer wenn du die Kugel die mittlere Rampe hinaufschießt, aktivierst du eine der grünen Pfeil-Lampen. Gelingt es dir, alle drei aufleuchten zu lassen, dann aktivierst du damit den LP/CD/MC-Bonus sowie einen der folgenden Bonusse: Hold Bonus (Anfangsbonus); Double Bonus (Doppelter Bonus); Score Bonus (Punktebonus)

### 6. Das mittlere Ziel (Target)

Triffst du mit der Kugel das mittlere Ziel, dann aktivierst du "The Europe Charts" (Die europäische Hitparade). Der blaue Pfeil unter dem Ziel blinkt, und du erhältst 10.000 Punkte. Schießt du die Kugel jetzt in den Mittelunnel, dann erhältst du den nächsten Platz in der europäischen Hitparade.

Beachte, daß du für jeden Platz in der Hitparade erst wieder das Ziel aktivieren mußst (insgesamt 6 Mal).

### 7. Der Mittelunnel und die "Format"-Bonusse

Schießt du die Kugel durch den Mittelunnel, erhältst du den momentanen "Format"-Bonus. Dieser Bonus wird durch eine blinkende, runde grüne Lampe in der Reihe unterhalb des Eingangs zum Mittelunnel angezeigt. Du kannst insgesamt fünf "Format"-Bonusse gewinnen:

- Single** - Bringt dir 100.000 Punkte
- Video** - Bringt dir 250.000 Punkte
- Maxi 12" Single** - Bringt dir 500.000 Punkte
- CD/LP/MC** - Bringt dir 750.000 Punkte
- Movie (Film)** - Bringt dir 1.000.000 Punkte

Läuft die Kugel durch diesen Tunnel, dann erhältst du außerdem den nächsten Platz in der europäischen oder US-Hitparade, falls du diese vorher aktiviert hast (Plätze 6, 5, 4, 3, 2, oder 1).

Hast du in einer der Hitparaden die Nummer 1 erreicht, wirst du mit 5.000.000 Punkten belohnt. Wenn die Kugel durch den Tunnel gerollt ist, kommt sie im Bereich der Pilz-Puffer wieder heraus.

### 8. Der rechte Tunnel und die weißen Pfeil-Lampen

Immer wenn du die Kugel in den rechten Tunnel schießt, aktivierst du eine der drei weißen Pfeil-Lampen.

Laß alle drei Pfeile aufleuchten, um den Movie-Bonus und einen der folgenden Bonusse zu aktivieren: Double Bonus (Doppelter Bonus); Extra Ball (Extra-Kugel); Mega Hit

Vom vierten Treffer an beginnt die Reihe der Bonusse wieder von vorn, also zuerst der Doppelte Bonus zusammen mit dem Movie-Bonus.

### 9. Die rechte Rampe und die blauen Pfeil-Lampen

Durch Schießen der Kugel auf die rechte Rampe wird der Einzelbonus (Single Bonus) aktiviert.

Außerdem leuchtet jedesmal einer der drei blauen Pfeile direkt unterhalb des Eingangs zur Rampe auf, wenn die Kugel hinaufläuft. Leuchten alle drei auf, dann aktivierst du jedesmal einen "Format"-Bonus, wie folgt:

- Video** - Wird aktiviert, wenn zum ersten Mal alle drei blauen Pfeile aufleuchten
- Maxi 12" Single** - Wird aktiviert, wenn die drei blauen Pfeile zum zweiten Mal aufleuchten

Gelingt es dir, die Pfeile zum dritten Mal aufleuchten zu lassen, dann aktivierst du wieder den Video-Bonus usw.

### 10. Das rechte Ziel

Triffst du mit der Kugel das rechte Ziel, aktivierst du die US-Hitparade (USA Charts). Der blaue Pfeil links neben dem Ziel leuchtet auf, und du erhältst 10.000 Punkte. Schießt du die Kugel jetzt in den Mittelstunnel, kletterst du um einen Platz in den US-Charts.

Beachte, daß du für jeden Platz in der Hitparade das Ziel neu aktivieren mußt (insgesamt 6 Mal).

### 11. Die Dollar-Klappziele (Drop-Targets)

Immer wenn du alle drei weißen Dollar-Klappziele aufleuchten läßt, aktivierst du einen Tournee-Bonus, und zwar in der folgenden Reihenfolge:

- Europe Tour** - Wird aktiviert, wenn zum ersten Mal alle drei Lampen leuchten
- USA Tour** - Wird aktiviert, wenn zum zweiten Mal alle drei Lampen leuchten
- Big World Tour** - Wird aktiviert, wenn zum dritten Mal alle drei Lampen leuchten

Wenn du zum vierten Mal alle drei Lampen aufleuchten läßt, beginnt die Tourneereihe wieder von vorn, also mit der "Europe Tour".

## NIGHTMARE (ALPTRAUM) - GAMEPLAY

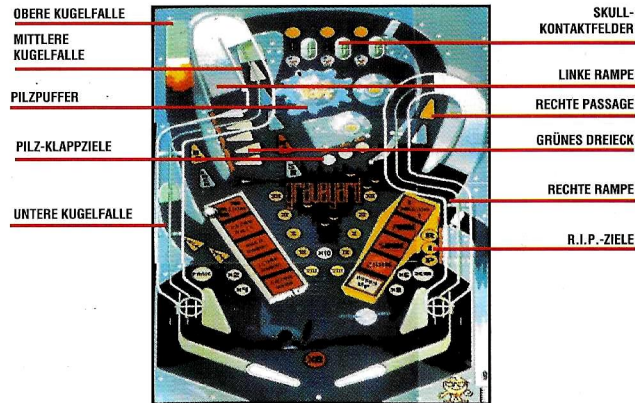
Die folgenden Richtlinien beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten gibt es folgende Funktionen:

### 1. Die Kugelfalle (Ball-Trap) oben links

Diese Falle ist verdeckt. Triffst du mit der Kugel die Kugelfalle oben links, wirst du mit dem blinkenden roten Bonus auf der Grabkreuz-Liste an der linken Automatenenseite belohnt. Du kannst dir mit dieser Falle auch den Doppelbonus holen, wenn er aktiviert wurde (angezeigt durch das leuchtende Dreieck mit der Beschriftung "DB").

Es gibt fünf rote Bonusse:

- Extra Hour** - Bringt dir eine römische Zahl zusätzlich ein
- Score Bonus** - Bringt dir einen willkürlich festgelegten Punktebonus ein
- Hold Bonus** - Aktiviert den "Bonusstand"
- Extra Ball** - Du erhältst eine zusätzliche Kugel
- 10 Million** - Bringt dir 10.000.000 Punkte ein



Leuchtet die "Lock"-Lampe (Kugelsperre) auf, und du triffst mit deiner Kugel die Kugelfalle, dann wird eine neue Kugel in die Rutsche gelegt, mit der du versuchen kannst, dir in der mittleren Kugelfalle den Multi-Jackpot zu holen.

## 2. Die S-K-U-L-L-Kontaktfelder (Roll-Overs)

Immer wenn du über die Skull-Kontaktfelder die drei Lichter aufleuchten läßt, gewinnst du einen Multi-Bonus. Es gibt Multi-Bonuse von x2, x4, x6, x8 und x10.

Erreichst du die Multi-Bonuse x6, x8 und x10, wird der Doppelbonus aktiviert. Wenn du dir den x10-Multi-Bonus holst, kannst du dir sogar den Doppelbonus und eine Extra-Kugel holen.

## 3. Die mittlere Kugelfalle

Diese Kugelfalle ist verdeckt und befindet sich unter der linken Rampe. Gelingt es dir, deine Kugel hineinzuspielen, erhältst du - in der angegebenen Reihenfolge - einen der folgenden Bonuse, falls sie aktiviert sind (was durch das blinkende dreieckige Licht unterhalb der Kugelfalle angezeigt wird): Score Bonus (Punktebonus); Extra Ball (Extra-Kugel)

Jackpot; Super Jackpot

Erhältst du eine zusätzliche Kugel, dann wird dies durch die "XB"-Lampe angezeigt.

Du kannst auch die Kugelsperre (Ball-Lock) aktivieren, indem du die Kugel dreimal in die mittlere Kugelfalle spielst. Beim ersten Treffer wird die INIT-Lampe (initiate - einleiten) aktiviert. Beim zweiten Treffer wird die INIT-Lampe fixiert. Mit dem dritten Treffer wird dann die Kugelsperre aktiviert.

Ist die Kugelsperre aktiviert (die "Lock"-Lampen für die Kugelfallen oben und unten links leuchten auf), mußt du die Kugel in eine dieser Fallen schießen, um eine neue Kugel auf die Rutsche zu holen. Ziele mit ihr auf die mittlere Kugelfalle, um den Multi-Jackpot (Jackpot x2) zu gewinnen.

## 4. Die Pilz-Puffer (Mushroom Bumpers)

Jedesmal, wenn du mit der Kugel einen Pilz-Puffer triffst, erhältst du 1000 Punkte.

## 5. Die linke Rampe und ihre römischen Zahlen

Schießt du die Kugel die linke Rampe hinauf, erhältst du 50.000 Punkte und erhöhst den Jackpot um eine willkürlich festgelegte Summe.

Blinkt eine der römischen Zahlen links in der Reihe auf, kannst du sie aktivieren, indem du die Kugel über die Rampe spielst. Hast du alle römischen Zahlen (auf der rechten und linken Seite) aktiviert, ist Mitternacht (Midnight) erreicht.

Sobald Mitternacht aktiviert ist, erhältst du auf der Rampe für einen begrenzten Zeitraum 5.000.000 Punkte. Das Erreichen von Mitternacht aktiviert auch die "Hurry-Up"-Funktion (Beeil dich!) für die rechte Passage.

Schießt du die Kugel die linke Rampe hinauf, nachdem du höchstens 8 Sekunden zuvor auf der rechten Rampe warst, wirst du mit 1.000.000 Punkten belohnt.

## 6. Die rechte Rampe und ihre römischen Zahlen

Schießt du die Kugel die rechte Rampe hinauf, erhältst du 50.000 Punkte und erhöhst den Jackpot um eine willkürlich festgelegte Summe.

Blinkt eine der römischen Zahlen in der Reihe rechts auf, kannst du sie aktivieren, indem du die Kugel über die Rampe spielst. Hast du alle römischen Zahlen (auf der rechten und linken Seite) aktiviert, ist Mitternacht (Midnight) erreicht.

Sobald Mitternacht aktiviert ist, erhältst du auf der Rampe für einen begrenzten Zeitraum 5.000.000 Punkte. Das Erreichen von Mitternacht aktiviert auch die "Hurry-Up"-Funktion (Beeil dich!) für die rechte Passage.

Schießt du die Kugel die rechte Rampe hinauf, nachdem du höchstens 8 Sekunden zuvor auf der linken Rampe warst, wirst du mit 1.000.000 Punkten belohnt.

## 7. Die grünen, dreieckigen Klappziele (Drop-Targets)

Immer wenn du alle fünf grünen, dreieckigen Klappziele erleuchtet hast, wird einer der folgenden Bonuse aktiviert: Score Bonus (Punktebonus); Extra Ball (Extra-Kugel); Super Jackpot

Diese Bonuse sicherst du dir mit der mittleren Kugelfalle. Sind sie einmal aktiviert, dann leuchten ihre Anzeigen unterhalb der Falle auf.

Die Reihe der Bonuse beginnt mit "Score Bonus" wieder von vorn, wenn du die fünf dreieckigen Klappziele zum vierten Mal aufleuchten läßt.

## 8. Die Pilz-Klappziele und ihre Bonuse

Immer wenn du alle drei Pilz-Klappziele erleuchtet hast, wird ein roter Bonus aktiviert. Es gibt insgesamt fünf verschiedene: Extra Hour (Zusätzliche Stunde); Score Bonus (Punktebonus); Hold Bonus (Anfangsbonus); Extra Ball (Zusätzliche Kugel); 10 Million (10 Millionen Punkte)

Diese roten Bonuse sicherst du dir mit der oberen linken Kugelfalle. Sobald sie aktiviert sind, leuchten ihre Anzeigen auf. (Sie befinden sich in der Grabkreuz-Liste auf der linken Seite, unterhalb des Eingangs zur linken Passage.)

## 9. Die rechte Passage

Das Schießen der Kugel durch die rechte Passage wird mit dem augenblicklich aktivierten Bonus von der Liste auf dem Sarg rechts belohnt.

Schießt du die Kugel durch die rechte Passage, wenn "Hurry-Up" aktiviert wurde (sobald es Mitternacht geschlagen hat), erhältst du die auf der Punktetafel angegebene Punktzahl.

Schießt du die Kugel so weit durch die rechte Passage, daß sie über die Skull-Kontaktfelder und dann die linke Passage hinunterrollt (ein "Looping") erhältst du 1.000.000 Punkte, und der nächste rote Bonus in der Sarg-Liste wird aktiviert.

### 10. Die Kugelfalle unten links

Triffst du mit der Kugel die Falle unten links, wird der Jackpot um eine willkürlich festgelegte Summe erhöht.

Leuchtet die "Spin"-Lampe auf, und du schießt die Kugel in die Falle, dann werden in rascher Folge die geheimnisvollen Dreh-Bonusse durchlaufen. Dieser Durchlauf wird langsamer und hält schließlich auf einem der folgenden Bonusse an:

**100.000 points**

- Bringt dir 100.000 Punkte

**Hold Bonus**

- Aktiviert den "Bonusstand"

**3 Million**

- Bringt dir 3.000.000 Punkte

**10 Million**

- Bringt dir 10.000.000 Punkte

**Return-Lanes lit**

**(Rücklaufbahnen erleuchtet)**

- Aktiviert die Funktionen "Hurry-Up" und "Extra Ball"

**Extra Ball**

- Du erhältst eine zusätzliche Kugel

**Catch Up (Aufholen)**

- Verdoppelt deine Punktzahl oder addiert die höchste Punktzahl eines Spielers

**Jackpot**

- Du erhältst den Jackpot

Hast du eine zusätzliche Kugel erhalten, wird dies durch die "XB"-Lampe angezeigt.

Leuchtet die "Lock"-Lampe auf, und du schießt die Kugel in die Kugelfalle, dann wird sie dort festgehalten, und auf der Rutsche erscheint eine neue Kugel, mit der du versuchen kannst, dir mit Hilfe der mittleren Kugelfalle den Multi-Jackpot zu holen.

### 11. Die R-I-P-Ziele

Jedesmal, wenn du durch Aktivieren der drei Buchstaben das Wort RIP (Ruhe in Frieden) buchstabierst, leuchtet ein Buchstabe des Wortes GRAVEYARD (Friedhof) auf. Hast du auf diese Weise das gesamte Wort buchstabiert, aktivierst du damit den Jackpot.

Läßt du das Wort RIP aufleuchten, dann wird auch die "Spin"-Funktion in der unteren linken Kugelfalle aktiviert.

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die zu diesem Handbuch gehörende, auf dem Game Pak gespeicherte Software für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum in Übereinstimmung mit den Beschreibungen in diesem Handbuch funktionsfähig ist, wenn sie mit den entsprechenden Geräten verwendet wird. Sollte das Programm innerhalb des genannten Zeitraums von 90 Tagen Defekte aufweisen, wird es ersetzt. Schicken Sie das Game Pak zusammen mit einem mit Datum versehenen Kaufnachweis an GAMETEK zurück. Durch den gebührenfreien Ersatz (abgesehen von den Postgebühren für die Rücksendung) des Game Paks an den ursprünglichen Käufer ist unsere Haftungsverpflichtung abgedeckt. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN MÜNDLICHER, SCHRIFTLICHER, AUSDRÜCKLICHER ODER IMPLIZIERTER ART. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN, EINSCHLIESSLICH DER DIE HANDELSÜBLICHE QUALITÄT UND TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK BETREFFENDEN, SIND, FALLS ZUTREFFEND, AUF EINEN ZEITRAUM VON 90 TAGEN AB KAUFDATUM DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.

GAMETEK übernimmt keine Haftung für zufällige und/oder Folgeschäden, die aus der Mißachtung jeglicher ausdrücklicher oder implizierter Garantien entstehen, einschließlich Schäden an Eigentum und, im gesetzlich bestimmten Umfang, an Personen, selbst wenn GAMETEK über die Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder erkennen den Ausschluß von Garantiebeschränkungen in Bezug auf zufällige oder Folgeschäden oder auf die Dauer einer implizierten Garantie nicht an, weshalb obengenannte Einschränkungen und Ausschlußregelungen nicht unbedingt für Sie gelten müssen.

Diese Garantie gilt nicht, falls ein unabänderliches Gesetz Klauseln dieser Garantie nicht anerkennt. In diesem Fall haben Sie besondere Rechte, die von Land zu Land verschieden sein können.

Herausgeber in Europa:

Gametek (UK) Ltd.

5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA, Großbritannien