



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

GAMETEK

GAMETEK

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

PRINTED IN JAPAN

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

GAMETEK

Lizenziert durch Gametek Ltd.

© 21st Century Entertainment 1993

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



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.

LICENSED BY

Nintendo

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

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 ausgeschaltet 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

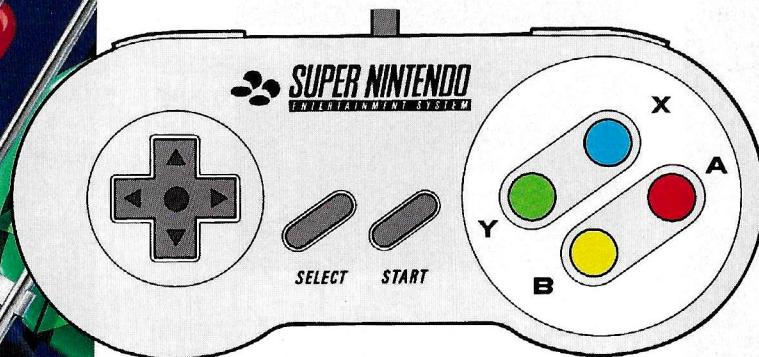
Den Ball abschießen - Willst du den Ball abschießen, dann halte den RICHTUNGSKNOPF (R-Knopf) oder den B-Knopf gedrückt. Läßt du den Knopf los, wird der Ball abgeschossen.

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.

6

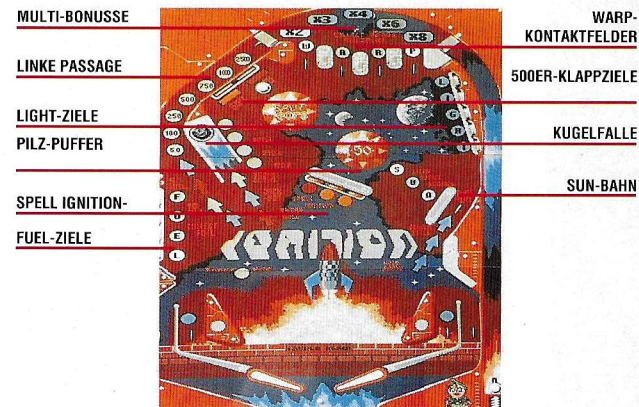
PINBALL DREAMS

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.



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.

7

PINBALL DREAMS

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. 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 eingekassiert, 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

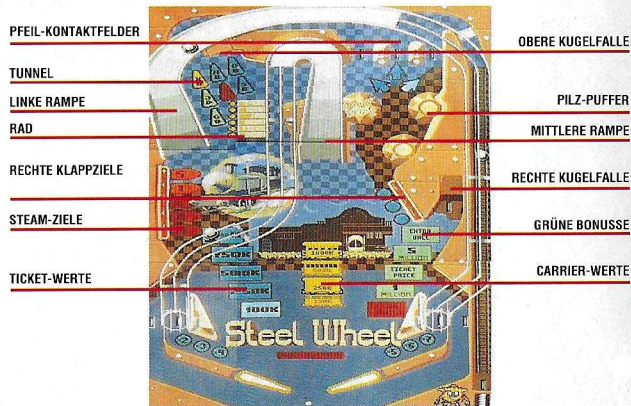
Die folgenden Richtlinien beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten ist folgendes zu sehen:

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 hinaufrollt, 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 hinaufrollt, 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 buchstabiert 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 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.

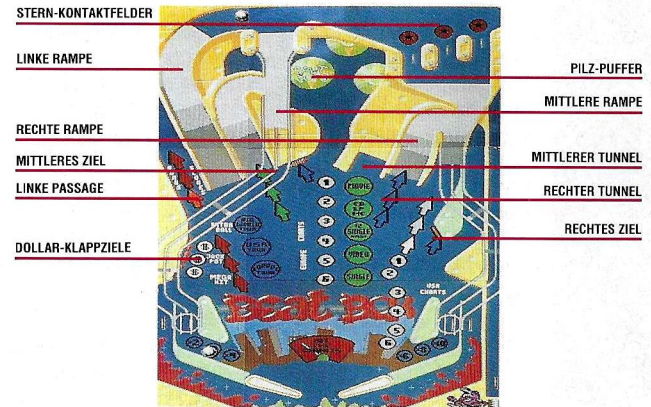
BEAT-BOX (MUSIKBOX) - GAMEPLAY

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 Mitteltunnel, 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 Mitteltunnel und die "Format"-Bonusse

Schießt du die Kugel durch den Mitteltunnel, erhältst du den momentanen "Format"-Bonus. Dieser Bonus wird durch eine blinkende, runde grüne Lampe in der Reihe unterhalb des Eingangs zum Mitteltunnel 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 Mitteltunnel, kletterst du um einen Platz in den US-Charts. Beachte, daß du für jeden Platz in der Hitparade das Ziel neu aktivieren mußst (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

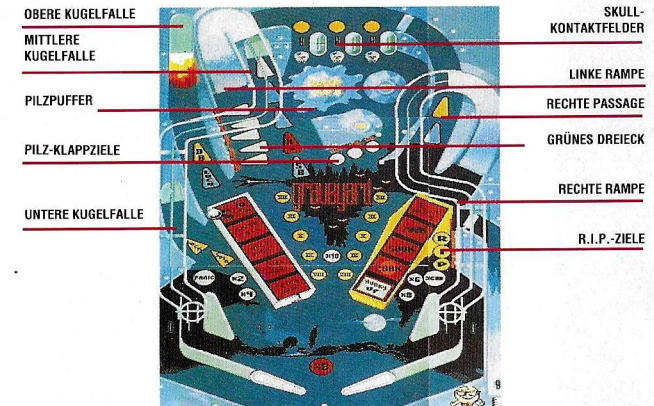
Die folgenden Richtlinien beziehen sich auf das Schaubild unten. Von oben nach unten gibt es folgende Funktionen:

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 Automaten-seite 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-Bonusse von x2, x4, x6, x8 und x10.

Erreichst du die Multi-Bonusse 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 Bonusse, 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 Bonusse aktiviert: Score Bonus (Punktebonus); Extra Ball (Extra-Kugel); Super Jackpot
Diese Bonusse sicherst du dir mit der mittleren Kugelfalle. Sind sie einmal aktiviert, dann leuchten ihre Anzeigen unterhalb der Falle auf. Die Reihe der Bonusse beginnt mit "Score Bonus" wieder von vorn, wenn du die fünf dreieckigen Klappziele zum vierten Mal aufleuchten läßt.

8. Die Pilz-Klappziele und ihre Bonusse

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 Bonusse 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-Bonuse durchlaufen. Dieser Durchlauf wird langsamer und hält schließlich auf einem der folgenden Bonuse 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.

NOTIZEN

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