

# **PINBALL MANIA**



## **CONTENTS**

---

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

## INSTRUCTIONS

---

### LOADING

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

### INSTALLING THE GAME TO A HARD DRIVE

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

### MAIN MENU

The controls for the main menu are as follows:

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

### OPTIONS MENU

The controls for the options menu are as follows:

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

### GAME CONTROLS

The default game controls are as follows:

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

## TABLE 1 - TARANTULA

---

### MULTIBONUS

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

### SKILL SHOT

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

### SPINNER

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

### SPIN

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

### THUMPER-BUMPERS

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

### TERROR

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

### VENOM SPINNER/PASSAGE

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

### SCARE

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

### FANG TUBE

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

**POISON**

Drop ball down Poison rail to collect a score:

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

**FANG PADS**

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

**SPIDER LEGS**

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

**MULTI-BALL**

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

**LAIR PADS**

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

**BALL-TRAP**

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

**SPELL TARANTULA PADS**

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

**FEED ME BALL-TRAP**

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

**TARANTULA**

Spell TARANTULA to collect 50,000,000 points.

---

**TABLE 2 - JAILBREAK**

---

**ARREST PADS**

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

**GUILTY AND NOT GUILTY PADS**

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

**SENTENCE BALL-TRAP**

Shoot ball here to sentence a suspect.

**RIOT**

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

**JAILBREAK LIGHTS**

Spell JAILBREAK to start jailbreak mode.

**JAILBREAK**

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

**SKILL-SHOT**

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

**COP**

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

**RIOT BALL-TRAP**

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

**ESCAPETUNNEL**

Awards score that increases each time the ball passes through.

**LAW**

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

---

**TABLE 3 - KICK-OFF**

---

**SKILL SHOT**

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

**BONUS MULTIPLIER**

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

**STADIUM**

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

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

**GOAL PADS**

Spell GOAL to enable the Goal ball-trap.

**GOAL BALL-TRAP**

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

**KICK OFF LAMPS**

Spell KICK OFF to start Penalty Shoot-out mode.

**PENALTY SHOOT-OUT MODE**

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

**SUB**

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

**FOUL BALL-TRAP**

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

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

**TROPHY**

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

**POSITION PADS**

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

**KICK OFF BALL-TRAP**

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

**TABLE 4 - JACKPOT****SKILL SHOT**

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

**BONUS MULTIPLIERS**

Light all four aces to advance the bonus multiplier. Once all bonus multipliers have been enabled, lighting the aces awards 2,500,000 points.

**REELS PADS**

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

**MULTIPLE COINS**

Shoot the Craps/Reels" ball-trap twice within 20 seconds to collect 2,000,000 points.

**SPIN THE REELS**

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

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

A win will advance Jackpot lamps and the Jackpot value.

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

#### **HI/LO GAME**

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

#### **WIN PADS**

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

#### **DOLLAR (GOLD) PADS**

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

<b>Time</b>	<b>Award</b>	<b>Time</b>	<b>Award</b>
1st	-	7th	-
2nd	double bonus	8th	hold bonus
3rd	-	9th	-
4th	-	10th	triple bonus
5th	score bonus	11th	-
6th	-		

#### **BIG DOLLAR**

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

#### **HORSESHOE RAMP**

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

<b>Matching Colour</b>	<b>Score</b>
Green	50,000,000
Red	5,000,000
Black	5,000,000

Winning advances Jackpot lamps and value.

#### **CRAPS AND THE LEFT HAND SIDE JA LIGHTS**

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

<b>Dice Total</b>	<b>Name</b>	<b>Score</b>
2,3,12	Craps	1,000,000
4,5,6,8,9,19	Point Number	10,000,000
7,11	Natural	20,000,000

#### **RIGHT HAND SIDE JA LIGHTS**

Shoot both pads to collect a random score bonus.

#### **JACKPOT LAMPS**

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

#### **CREDITS**

Pinball Mania was designed and written by Spidersoft.

Programming - Dave Cooke and Matt Taylor.

Graphics - Robert Lever and Matt Butler.

Music and sound effects - Martin Walker.

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

© 1995 21st Century Entertainment Limited.

## **ANLEITUNG**

---

### **LADEN**

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

### **INSTALLATION DES SPIELS AUF DER FESTPLATTE**

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

### **HAUPTMENÜ**

Im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Steuerungen zur Verfügung:

F1 - Tarantula-Tisch laden

F2 - Jailbreak-Tisch laden

F3 - Kick-Off-Tisch laden

F4 - Jackpot-Tisch laden

F5 - Optionsmenü aufrufen

F6 - aktuelle Spielsteuerungen anzeigen

### **OPTIONSMENÜ**

Das Optionsmenü wird folgendermaßen gesteuert:

F1 - zwischen 3 und 5 Kugeln umschalten

F2 - Musik ein- oder ausschalten

F3 - zwischen Farb- und

Schwarzweißbild (Colour/Mono) umschalten

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

F5 - Spielsteuerungs-Konfigurationsbildschirm aufrufen

F6 - Optionen sichern und zurück zum Hauptmenü

ESC - Zum Hauptmenü abrechen, ohne Optionen zu sichern

### **SPIELSTEUERUNGEN**

Die Standardsteuerung des Spiels ist folgendermaßen festgelegt:

F1-F8 - Zahl der Spieler festlegen (F1 = 1 Spieler, F8 = 8 Spieler)

Bild-Pfeil unten - Kugel ins Spiel schießen

Shift links - Linke(n) Flipper betätigen

Shift rechts - Rechte(n) Flipper betätigen

Leertaste - Tisch anstoßen

P - Spiel unterbrechen (Wiederaufnahme mit beliebiger Taste)

ESC - Tisch verlassen

## **TISCH I - TARANTULA**

---

### **MULTI-BONUS**

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

### **SKILL-SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)**

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

### **SPINNER (PROPELLER)**

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

### **SPIN**

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

### **THUMPER-BUMPRRS (PUFFER)**

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

### **TERROR**

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



**VENOM SPINNER/PASSAGE (“VENOM”-PROPELLER-/PASSAGE)**

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

**SCARE (ANGST-SCHIENE)**

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

Jeder weitere Treffer bringt 10.000.000 Punkte ein.

**FANG TUBE (GIFTZAHN-RÖHRE)**

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

**POISON (GIFT)**

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

Jeder weitere Treffer bringt 20.000.000 Punkte ein.

**FANG PADS (“FANG”-FELDER)**

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

**SPIDERS LEGS (SPINNENBEINE)**

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

**MULTI-KUGEL**

Aktivieren Sie eine zweite Kugel, indem Sie sie von der “FANG”-Plattform durch den “FANG”-Fluchtweg ins Freie schieben.

**LAIR PADS (HÖHLENFELDER)**

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

**BALLTRAP (KUGELFALLE)**

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

**SPELL TARANTULA PADS (“TARANTULA”-BUCHSTABIERFELDER)**

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

**FEED ME BALLTRAP (“FÜTTERE MICH”-KUGELFALLE)**

Schieben Sie auf die “FEED ME”-Falle, um die Spinne zu füttern und 500.000 Punkte einzusammeln.

**TARANTULA (TARANTEL)**

Buchstabieren Sie das Wort “TARANTULA”, und kassieren Sie 50.000.000 Punkte!

**TISCH 2 - JAILBREAK**

---

**ARREST PADS (“ARREST”-FELDER)**

Lassen Sie alle ARREST-Felder aufleuchten, um einen Verdächtigen festzunehmen und 350.000 Punkte einzusammeln.

**GUILTY UND NOT GUILTY PADS (“SCHULDIG”- UND “NICHT SCHULDIG”-FELDER)**

Treffen Sie “Guilty” (Schuldig), um einen Gefangenen zu verurteilen, oder “Not Guilty” (Nicht schuldig), um ihn freizulassen.

**SENTENCE BALLTRAP (URTEIL-KUGELFALLE)**

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

**RIOT (AUFSTAND)**

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

**JAILBREAK LIGHTS (“JAILBREAK”-LICHTER)**

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

### **JAILBREAK (AUSBRUCH)**

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

### **SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)**

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

### **COP (POLIZIST)**

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

### **RIOT BALL-TRAP (AUFSTANDSKUGELFALLE)**

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

### **ESCAPETUNNEL (FLUCHTTUNNEL)**

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

### **LAW (GESETZ)**

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

## **TISCH 3 - KICK-OFF**

---

### **SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)**

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

### **BONUS MULTIPLIER (BONUSMULTIPLIKATOR)**

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

### **STADIUM (STADION)**

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

<b>Treffer</b>	<b>Belohnung</b>	<b>Treffer</b>	<b>Belohnung</b>
1.	250.000	5.	250.000
2.	Punktebonus	6.	Anfangsbonus
3.	250.000	7.	250.000 alle weiteren 1.000.000
4.	Doppelbonus		

### **GOAL PADS ("GOAL"-FELDER)**

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

### **GOAL BALLTRAP (TOR-KUGELFALLE)**

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

### **KICK OFF LAMPS ("KICK OFF"-LAMPEN)**

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

### **PENALTY SHOOT-OUT (ELFMETERSCHIEßEN)**

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

### **SUB (ERSATZ)**

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

### **FOUL BALLTRAP (FOUL-KUGELFALLE)**

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

<b>Runde</b>	<b>Punkte</b>	<b>Runde</b>	<b>Punkte</b>
1.	100.000	Viertelfinale	500.000
2.	200.000	Halbfinale	750.000

3.	300.000	Finale	1.000.000
4.	400.000		

### TROPHY (POKAL)

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

### POSITION PADS (POSITIONSFELDER)

Vor dem Anstob müssen Sie zuerst ein Team wählen, indem Sie die vier Teammitglieder-Felder treffen (Goalie/Torwart, Striker/Stürmer, Midfielder/Mittelfeldspieler und Defender/Verteidiger).

### KICK OFF BALLTRAP ("KICK OFF"-KUGELFALLE)

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

## TISCH 4 - JACKPOT

---

### SKILL SHOT (GESCHICKLICHKEITSSCHUB)

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

### BONUS MULTIPLIER (BONUSMULTIPLIKATOREN)

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

### REELS PADS ("REELS"-FELDER)

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

### MULTIPLE COINS (MEHRERE MÜNZEN)

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

### SPIN THE REELS (DREHEN SIE DIE SCHEIBEN)

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

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

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

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

### HI/LO GAME (HÖHER/NIEDRIGER-SPIEL)

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

### WIN PADS ("WIN"-FELDER)

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

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

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

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

### BIG DOLLAR (GROBER DOLLAR)

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

### **HORSESHOE RAMP (HUFEISEN-RAMPE)**

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

<b>Farbübereinstimmung</b>	<b>Punkte</b>
Grün	50.000.000
Rot	5.000.000
Schwarz	5.000.000

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

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

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

<b>Augenzahl</b>	<b>Bezeichnung</b>	<b>Punkte</b>
2, 3, 12	Craps	1.000.000
4, 5, 6, 8, 9, 19	Point Number	10.000.000
7, 11	Natural	20.000.000

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

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

### **JACKPOT LAMPS ("JACKPOT"-LAMPEN)**

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

### **MITARBEITERVERZEICHNIS**

Entwurf und Entwicklung von Pinball Mania - Spidersoft.

Programmierung - Dave Cooke und Matt Taylor.

Grafiken - Robert Lever und Matt Butler.

Musik und Soundeffekte - Martin Walker.

Produktion - Spidersoft sowie Barry Simpson und Iain Howe von 21st Century Entertainment Limited. Pinball Mania (c) 1995 21st Century Entertainment Limited.

## **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

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

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

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

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANSTOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEUVIDEO**

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.

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

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

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

# MANUEL D'UTILISATION

---

## CHARGEMENT

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

## INSTALLER LE JEU SUR DISQUE DUR

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

### MENU PRINCIPAL

Les commandes du menu principal sont les suivantes:

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

### MENU OPTIONS

Les commandes du menu Options sont les suivantes:

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

## CONTRÔLES DU JEU

Les contrôles par défaut du jeu sont les suivants:

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

## TABLE I - TARANTULA (TARENTOLE)

---

### MULTI BONUS

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

### SKILL SHOT

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

### SPINNER (FILEUSE)

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

### SPIN

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

### CHAMPIGNONS

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

### TERROR

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

### VENOM SPINNER/PASSAGE

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

### SCARE

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

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

### **FANGTUBE (TUBE À CROCHETS)**

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

### **POISON**

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

**P** - 2 000 000 **O** - 4 000 000 **I** - 6 000 000 **S** - 10 000 000 **O** - 15 000 000 **N** - 20 000 000 et 20 000 000 de points après cela.

### **BOURRELETS FANG**

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

### **PATTES D'ARAIGNÉE**

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

### **MULTI-BALL (MULTI-BILLE)**

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

### **BOURRELETS LAIR**

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

### **TRAPPE A BILLES**

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

### **BOURRELETS SERVANT A ÉPELERTARANTULA**

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

### **TRAPPE FEED ME**

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

### **TARANTULA (TARENTULE)**

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

## **TABLE 2 - JAILBREAK (ÉVASION DE LA PRISON)**

---

### **BOURRELETS D'ARRESTATION**

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

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

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

### **TRAPPE DE LA SENTENCE**

Envoyez la bille sur cette trappe pour condamner un suspect.

### **ÉMEUTE**

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

### **LUMIÈRES JAILBREAK**

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

### **JAILBREAK**

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

### **SKILL SHOT**

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

### **COP**

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

### **TRAPPE RIOT (ÉMEUTE)**

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

### ESCAPETUNNEL (TUNNEL D'ÉVASION)

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

#### LAW

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

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

---

#### SKILL SHOT

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

#### MULTI BONUS

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

#### STADIUM (STADE)

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

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

#### BOURRELETS GOAL (BUT)

Allumez le mot GOAL pour activer la trappe des buts.

#### TRAPPE GOAL

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

#### LAMPES KICK OFF

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

#### SÉRIE DE TIRS AU BUT

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

#### SUB

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

#### TRAPPE FOUL (OBSTRUCTION)

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

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

#### TROPHÉES

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

#### BOURRELETS DE POSITION

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

#### TRAPPE KICK OFF (COUP D'ENVOI)

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

### TABLE 4 - JACKPOT

---

#### SKILL SHOT

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



### MULTI BONUS

Allumez les quatre as pour activer le multi bonus suivant. Une fois tous les multi bonus activés, vous gagnez 2 500 000 points lorsque vous allumez les quatre as.

### BOURRELETS REELS

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

### PIÈCES MULTIPLES

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

### SPIN THE REELS (TOURNER LES ROUES)

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

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

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

### JEU HI/LO

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

### BOURRELETSWIN (GAGNER)

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

### BOURRELETS DOLLAR (OR)

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

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

### GROS DOLLAR

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

### RAMPE EN FERA CHEVAL

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

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

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

### CRAPS ET LUMIÈRES JA DE GAUCHE

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

Somme des dés	Nom	Score
2, 3, 12	Craps	1 000 000
4, 5, 6, 8, 9, 19	Nombre de points	10 000 000
7, 11	Naturel	20 000 000

**LUMIÈRES JA DE DROITE**

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

**LAMPES JACKPOT**

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

**CRÉDITS**

Pinball Mania a été conçu et écrit par Spidersoft.

Programmation: Dave Cooke et Matt Taylor

Graphismes: Robert Lever et Matt Butler

Musique et effets sonores: Martin Walker

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

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



## **ISTRUZIONI**

---

### **PER CARICARE**

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

### **INSTALLAZIONE SULL'UNITÀ DISCO RIGIDO**

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

### **GUIDA PRINCIPALE**

I tasti di funzione del menu principale sono:

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

### **MENU DELLE OPZIONI**

I tasti di funzione del menu delle opzioni sono:

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

### **COMANDI DEL GIOCO**

I comandi del gioco predefiniti sono:

- F1-F8 - per selezionare il numero dei giocatori (F1= 1 solo giocatore, F8 = 8 giocatori)
- cursore giù - per lanciare la pallina dal canale di lancio iniziale
- Tasto Shift a sinistra - per azionare la levetta sinistra
- Tasto Shift a destra - per azionare la levetta destra
- Barra spaziatrice - per applicare una leggera scossa al tavolo
- P - Per interrompere la partita (per ricominciare premi un tasto qualsiasi)
- ESC - Per uscire dal tavolo

## **TAVOLO I - TARANTULA (TARANTOLA)**

---

### **MULTIBONUS**

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

### **SKILLSHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)**

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

### **SPINNER (GIRELLO)**

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

### **SPIN (GIRA)**

Forma le lettere della parola SPIN per incrementare il valore del mega tampone. Quando i mega tamponi hanno raggiunto il valore massimo, se attivi SPIN ricevi 100.00 punti.

### **THUMPER-BUMPERS (MEGA-TAMPONI)**

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

**TERROR (TERRORE)**

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

**VENOM SPINNER/PASSAGE (GIRELLO/PASSAGGIO DEL VELENO)**

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

**SCARE (PAURA)**

Fai cadere la pallina lungo il canale SCARE per ricevere il seguente punteggio:

**S** 2.000.000 **C** 4.000.000 **A** 6.000.000 **R** 8.000.000 **E** 10.000.000 e successivamente 10.000.000 per volta.

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

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

**POISON (VELENO)**

Fai cadere la pallina lungo il canale Poison per ricevere il seguente punteggio:

**P** 2.000.000 **O** 4.000.000 **I** 6.000.000 **S** 10.000.000 **O** 15.000.000 **N** 20.000.000 e successivamente 20.000.000 punti per volta.

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

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

**SPIDER LEG (ARTI DEL RAGNO)**

Fai lampeggiare tutti gli Spider Leg e raccogli 50.000.000 punti.

**MULTI-BALL (PARTITA A PIÙ PALLINE)**

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

**LAIR PADS (CUSCINETTI DELLA TANA)**

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

**BALL-TRAP (BUCA)**

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

**SPELL TARANTULA PADS (CUSCINETTI DELLA PAROLA TARANTULA)**

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

**FEED ME BALL-TRAP (BUCA DAMMI DA MANGIARE)**

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

**TARANTULA (TARANTOLA)**

Forma le lettere della parola TARANTULA e raccogli 50.000.000

**TAVOLO 2 - JAILBREAK (FUGA DALLA PRIGIONE)**

---

**ARREST PADS (CUSCINETTI DEL FERMO)**

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

**GUILTY AND NOT GUILTY PADS (CUSCINETTI DEL VERDETTO: COLPEVOLE O MENO)**

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

**SENTENCE BALL-TRAP (BUCA DELLA SENTENZA)**

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

**RIOT (SOMMOSSA)**

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

### **JAILBREAK LIGHTS (LUCI D'AVVISO DI FUGA)**

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

### **JAILBREAK (FUGA DALLA PRIGIONE)**

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

### **SKILL-SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)**

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

### **COP (POLIZIOTTO)**

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

### **RIOT BALL TRAP (BUCA DELLA SOMMOSSA)**

Se colpisci la buca Riot prima de abilitare l'opzione "Disable Riots" ("Disabilita sommossa") dai inizio ad una sommossa.

### **ESCAPETUNNEL (TUNNEL DI FUGA)**

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

### **LAW (LEGGE)**

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

## **TAVOLO 3 - KICK-OFF (CALCIO INIZIALE)**

---

### **SKILL SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)**

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

### **BONUS MULTIPLIER (MULTIPLICATORE DEI BONUS)**

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

### **STADIUM (STADIO)**

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

<b>N. di volte</b>	<b>Premio</b>	<b>N. di volte</b>	<b>Premio</b>
1o	250.000	5o	250.000
2o	assegna bonus	6o	trattiene bonus
3o	250.000	7o	250.000~
4o	raddoppia bonus	8o ed oltre	1.000.000

### **GOAL PADS**

Forma le lettere della parola GOAL per abilitare la buca GOAL

### **GOAL BALL-TRAP (BUCA GOAL)**

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

### **KICK OFF LAMPS (LAMPADINE DEL CALCIO INIZIALE)**

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

### **MODALITÀ PENALTY SHOOT OUT (MODALITÀ SPARATUTTO)**

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

### **SUB**

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

### **BUCA FOUL BALL (PALLA IRREGOLARE)**

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

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

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

#### TROPHY (TROFEO)

Attiva tutti i tre Trophy e raccogli 10.000.000 punti.

#### POSITION PADS (CUSCINETTI DI POSIZIONE)

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

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

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

### TAVOLO 4 - JACKPOT

#### SKILL SHOT (COLPO DA PROFESSIONISTA)

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

#### BONUS MULTIPLIER (MOLTIPLICATORE DEI BONUS)

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

#### REELS PADS (CUSCINETTI DEI CILINDRI ROTANTI)

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

#### MULTIPLE COINS (MONETE A VALORE MOLTIPLIO)

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

#### SPIN THE REELS (FAI GIRARE I CILINDRI ROTANTI)

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

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

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

#### HI/LO GAME (PARTITA ALTO/BASSO)

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

#### WIN PADS (CUSCINETTI VITTORIA)

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

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

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

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

**BIG DOLLAR (DOLLARONE)**

Attiva tutte le parti del Dollaro e raccogli 5.000.000 punti.

**HORSESHOE RAMP (RAMPA ZOCCOLO DI CAVALLO)**

Spara in senso orario intorno alla rampa per selezionare un colore. Spara in senso antiorario intorno alla stessa per accedere alla buca, avvia la Roulette e augurati di ricevere i seguenti bonus:

Stesso colore	Punteggio
Verde	50.000.000
Rosso	5.000.000
Nero	5.000.000

Quando vinci incrementano le lampadine ed il valore del Jackpot.

**CRAPS (DADI) E LE LUCI JA A SINISTRA**

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

Totale dado	Nome	Punteggio
2,3,12	Craps	1.000.000
4,5,6,8,9,19	N. punti	10.000.000
7,11	Naturale	20.000.000

**LUCI JA A DESTRA**

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

**LAMPADINE DEL JACKPOT**

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

**AUTORI**

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

Programmazione	- Dave Cooke e Matt Taylor.
Grafica	- Robert Lever e Matt Butter.
Effetti sonori	- Martin Walker.

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









