



pinball
illusions

PINBALL ILLUSIONS

USER MANUAL	2
BENUTZERHANDBUCH	16
MANUEL D'UTILISATION	33
MANUALE DELL'UTENTE	48

CREDITS

Pinball Illusions was created by Digital Illusions CE AB:

Programming - Andreas Axelsson

Graphics - Markus Nystrom and Patrik Bergdahl

Music and sound effects - Olof Gustafsson

Table designs - Andreas Axelsson

Table effects - Andreas Axelsson and Fredrik Liliegren

Speech samples - Lisa Bernhagen and Digital Illusions CE AB

Project Direction - Fredrik Liliegren

Production - Barry Simpson

Manual written and edited by Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson and Barry Simpson

Manual Design - Justin Brown

Digital Illusions wish to send their thanks to the following people:

Lisa Bernhagen - for letting us use her voice for speech samples at any time of the day or night

Nicholas Nolby - For all the ray-tracing work

Andreas Scharin - For continually driving us back and forth whenever we needed it

Pinball Illusions © Digital Illusions CE AB 1994-95 is published under licence by 21st Century Entertainment Limited

21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB.

Tel: +44 (0)1235 851852 Fax: +44 (0)1235 851473

Customer service Tel: +44 (0)1235 851533. The customer service department is open Monday to Friday 9.00am to 5.30pm. N.B. English speaking only.

THE MENU SYSTEM

After the game has loaded, press the space bar to activate the menu system. All menus use the following controls:

Control	Action
Cursor keys	Select an option
Space Bar	Confirm a selection
ESC	Go back to the previous menu
F1	Play the Law n' Justice table
F2	Play the Babewatch table
F3	Play the Extreme Sports table

In the first menu, choose to access the table menu or exit the game.

In the second menu, choose to play a table or read its background information.

CONTROLS

Once you have loaded a table, use the following controls to start playing:

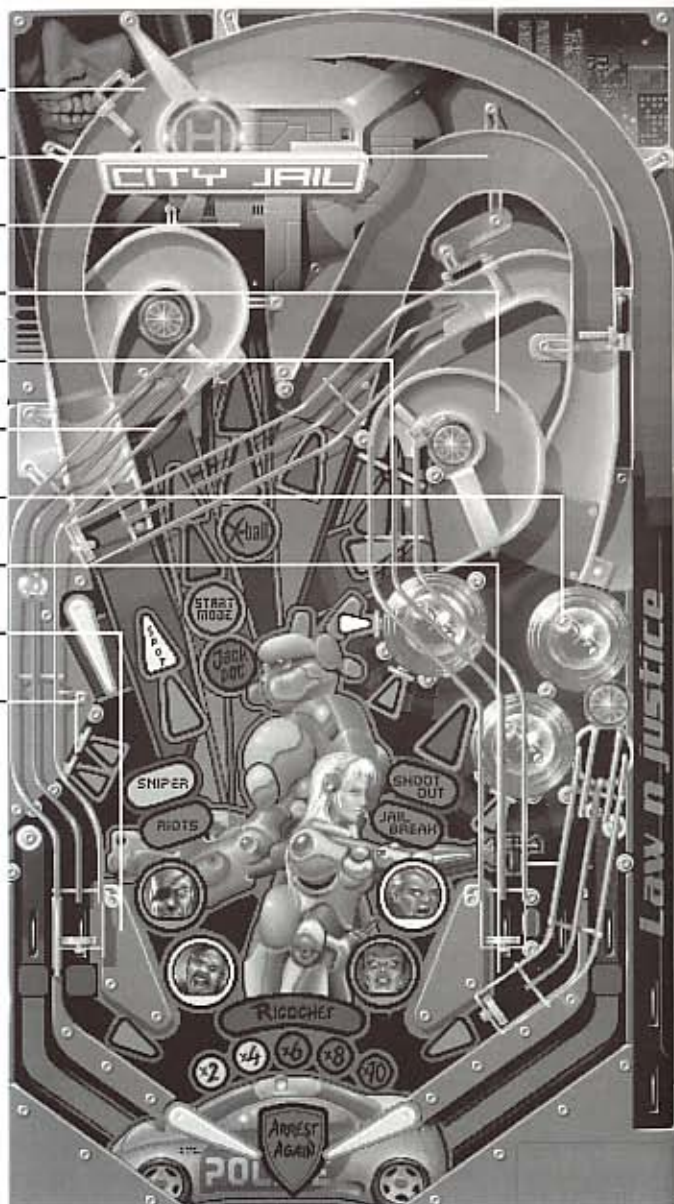
Key	Action
F1-F8	Start game with 1-8 players
Enter	Add 1 player into a game
Return	Shoot ball into play
Left shift	Flip left flippers
Right shift	Flip right flippers
Space bar	Nudge table upwards
Left A key / Left Alt key	Nudge table to the right
Right A key / Right Alt key	Nudge table to the left
F9	Switch to low-res
F10	Switch to hi-res
P	Pause game
ESC (during pause)	Quit table
ESC (with ball in chute)	Restart table
ESC (during attract mode)	Quit table or continue play

HIGH SCORES

When you manage to achieve a good enough score for the high score table, you are allowed to enter your name as three initials. Simply type in your chosen letters when prompted. Incorrectly entered letters can be erased with Backspace as normal.

LAW N' JUSTICE

- LEFT RAMP
- MIDDLE RAMP
- MIDDLE BALL TRAP
- SKILL-SHOT RAMP
- RIGHT TRAP / DROP-TARGETS
- LEFT BALL TRAP
- MUSHROOM BUMPERS
- FLIPPER RETURN LANE
- KICKER BUMPER
- LEFT TARGETS



SKILL-SHOT

Launch a ball from the chute and use the top left flipper to try and shoot it into the Skill-Shot ramp, which is positioned above the top-left mushroom bumper.

BALL-LOCK FEATURE

To enable the ball-lock feature, you have to shoot both the drop targets in front of the right ball-trap. The trap itself lies under the top of the Skill-Shot ramp.

Once the ball-lock feature is enabled, watch the score panel for a message which will tell you how many balls you need to lock away before the 2-ball M-ball will start.

2-BALL M-BALL MODE

Once you have locked away the required number of balls in the right ball-trap, one or two new balls will be shot into play. Use the balls to shoot for the Jackpot in the left ball-trap.

Once you have collected the Jackpot you can re-enable it by shooting the left targets, as long as there is more than 1 ball in play.

MULTI-BONUSES

Shoot both of the left targets to enable a multi-bonus on the middle ramp. You can collect multi-bonuses of x2, x4, x6, x8 and x10.

Collecting the x10 multi-bonus will also enable the Extra Ball feature in the City Jail (middle ball-trap).

Each time you complete the left targets and the middle ramp after collecting the x10 multi-bonus, you will score 10 million points.

RAMP COMBOS

Each time you shoot a ball through a ramp, a red arrow will light at the mouth of a number of the other ramps. If you shoot a ramp while its red arrow is flashing, you will score a combo bonus of 1 million points.

Scoring repeated combos (shooting ramps one after the other time and time again) raises the combo bonus value by 1 million points each time.

HOVER SPOT

The Spot light is positioned in the mouth of the left ramp and is lit by shooting the ball into the flipper return lane next to the right kicker bumper.

Once the Spot light is enabled, shooting the left ramp will award one of eight Hover bonuses, which range from 1 million points to enabling the Extra Ball feature in the City Jail.

HURRY-UP

The Hurry-Up light is enabled once you have collected the fifth Hover Spot. A red arrow ramp light will begin to flash and a score of 20 million will start to count down in the score panel. Shoot the flashing ramp to collect the score shown in the panel.

AMANDA AND EN-HANS MISSIONS (MODES)

To enable a mission, shoot the ball through the Skill-Shot ramp - the Start Mode light will begin to flash in the left ball-trap. Now shoot the ball into the trap to start the lit mission.

To complete any mission, you should aim to shoot each ramp or target that shows a flashing light. You can change the missions by shooting the mushroom bumpers - each time the ball hits a bumper, you will advance one mission.

DRUG-BUST MODE - JOHNNY CRACK

You have climb the six floors to catch Johnny Crack by shooting the flashing ramps. Reach the top floor to put him in Jail and enable the Super-Jackpot.

PRISON BREAK MODE

The City Jail has suffered a mass escape of its inmates, and you have to round up all the prisoners and put them back in jail before the Mayor hears the news.

Shoot the mushroom bumpers to capture prisoners and then shoot the ball into the City Jail to lock them up.

RIOT MODE (3-BALL M-BALL MODE)

Big groups of people are rioting all over the city.

Use the three balls in play to calm them down (shoot the ramps with flashing arrows) and then shoot a ball into the City Jail to collect the Super-Jackpot.

DOWNTOWN SHOOT-OUT

This is a "videomode" sub-game which you play in the score panel.

Aim your gun by using the left and right flipper keys - your gun will be fired automatically when correctly targeted. But beware, as if you get shot four times, you'll be the one going down!

DE-ACTIVATE BOMB MODE - DYNAMITE DORK

A bomb alert has been called down at the City Halls - Dynamite Dork has planted six time-bombs there.

You have to find each of the bombs and de-activate them before the timer in the score panel runs

out. Each time you shoot a ramp you will be awarded the timer value displayed in the panel.

If you manage to de-activate all of Dynamite Dork's bombs before the timer runs out, the Super Jackpot will be enabled in the City Jail.

SNIPER MODE

A group of terrorists has taken hostages in a disused building.

Shoot the flashing ramps to line up your gunsight on each of the terrorists and eliminate them one by one. Once you have cleared them away, the Super-Jackpot will be enabled in the City Jail.

ARSON MODE - SPARKY

Sparky has been setting the city on fire.

Shoot all the ramps in any order to put out his fires. If you put out all 3 fires in time you will collect a score bonus, but if you fail, another fire will start and the completion bonus value will decrease. Once all the fires are extinguished, shoot for the Super Jackpot in the City Jail.

HOVER CHASE MODE - MAX SPEED

Max Speed has escaped from Jail and is speeding away in his Hovercraft.

To catch him, you have to shoot the left ramp when the spot light is lit. Each time you shoot the ramp you will be awarded a big score bonus. Shooting the ramp for the eighth time enables you to catch up with Max, arrest him and enable the Super-Jackpot in the City Jail.

THE FINAL CHALLENGE

Once you have completed all eight missions you will enter the Final Challenge Mode, where big scores are on offer but watch out after the timer runs down!

BABEWATCH

TOP LOCK

ROCK N' ROLL ROLL-OVERS

CASINO PLATFORM

MUSHROOM BUMPERS

LEFT BALL-TRAP

JUKEBOX

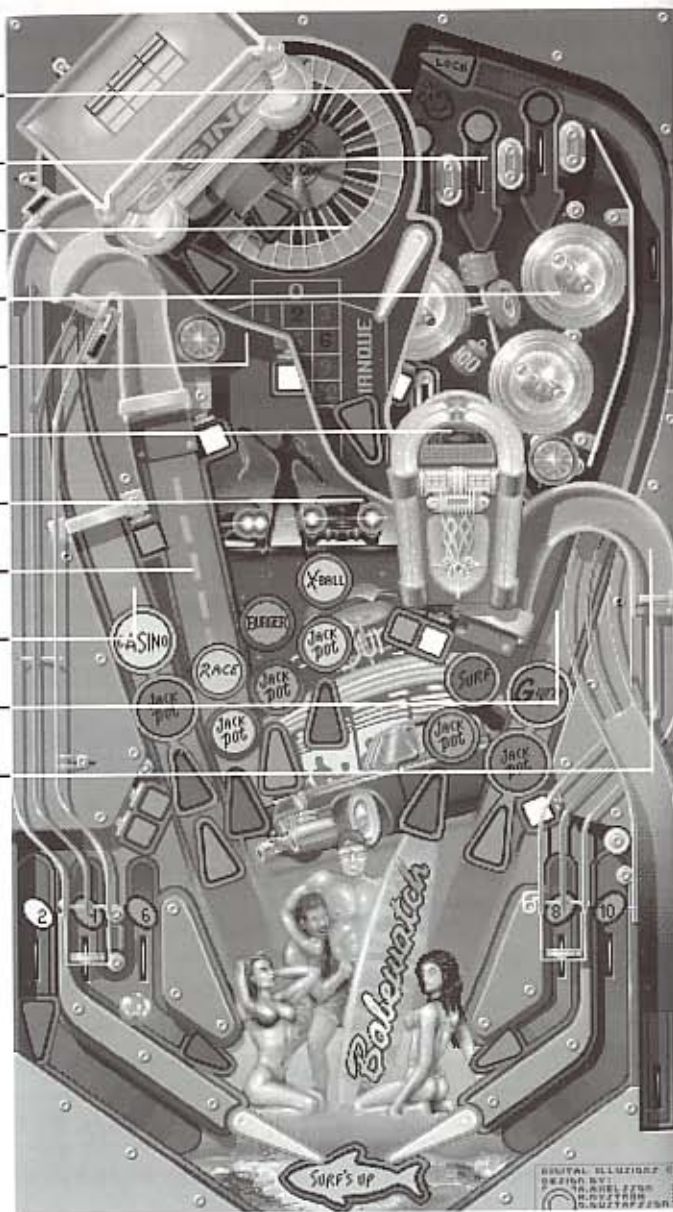
RIGHT BALL-TRAP

ROAD RAMP

LEFT RAMP

RIGHT PASSAGE

RIGHT RAMP



MULTI-BONUSES

Light up the "R", "N" and "R" roll-overs in the top right corner of the table to collect a multi-bonus. You can collect multi bonuses of x2, x4, x6, x8 and x10.

Lighting the x10 multi-bonus also enables the extra ball feature in the right ball-trap (under the Roulette table, just to the left of the Jukebox).

Each time you light up all three roll-overs after collecting the x10 multi-bonus, you will collect 10 million points.

"CHICKEN RACE"

You are racing towards a sheer drop against a rival car. Will you be the one to "chicken-out" furthest from the drop and lose the contest?

To enable the "chicken race" mode, shoot the left and right ramps one after the other in quick succession - this will enable the RACE light on the "road" ramp.

Shooting the "road" ramp will now start a counter in the score panel. The counter will steadily count from 5 up to 20 million. Each time you shoot the ball back through the "road" ramp you will collect the score displayed in the panel.

Remember - the longer you wait, the closer to the edge you will get but the more points you will score!

CASINO AWARD

Try your luck in the "temple of dough".

Enable the Casino by shooting the ball into the left ball-trap. Now shoot the ball into the Casino via the left ramp and the top flipper and stand back to see if you win...

If you're lucky, you will collect one of a number of bonus features each time you enter the Casino, including the next available multi-bonus, bonus held, x-ball, 10 million points, million bumpers, etc.

"DUDE" ACCESSORIES

There are many things which will help a guy to look cool and only the coolest guys will find enough of them to be classed a true "cool dude".

Try looking for some dude accessories throughout the table - if you can collect them all, you may get a chance to try and impress more babes by enabling the extra ball feature (x-ball lit) in the right ball-trap.

IMPRESSION MODES

Do you want to look good in front of the many babes on the beach? If you do, then you'll have to play some Impression modes!

To enable an Impression mode, shoot the ball through the left ramp so that it falls onto the Casino platform and then rolls into the Jukebox. You will enable one mode each time you shoot the Jukebox, and the modes are always enabled in the following order:

MODE 1 - BEACH-GYM

To start this mode, shoot the ball through the right passage when the GYM light is flashing.

You now have 60 seconds to build up your muscles by shooting the mushroom bumpers - every 5 hits increases the Jackpot value by 5 million.

Once the timer has run out and you have finished pumping those muscles, shoot the ball into the flashing ball-trap to lock the ball away and start a 2-ball M-ball mode. Use the new balls to shoot for the flashing Muscle Jackpots.

MODE 2 - SURF'S UP

Prove you can survive the wildest waters and the treacherous tides by getting on that surf-board and strutting your stuff.

To start this mode, shoot the ball through the right ramp when the SURF light is flashing.

You now have 60 seconds to show your surfing skills and increase the Surfer Jackpot by shooting the ball anywhere where a light is flashing.

Once you have finished 60 seconds surfing, shoot the flashing ball-traps to lock away 2 balls. You will now enter a 3-ball M-ball mode (Surf-Mania) - use the new balls to shoot for the flashing Surfer Jackpots.

MODE 3 - BURGER BAR

Show that you have the appetite of a horse and prove that you can eat your own weight in food by visiting the Burger Bar.

To start this mode, shoot the ball into the left ball-trap when the BURGER light is flashing.

You will now start a timer and a 2-ball M-ball mode. Increase the size of your menu by shooting the balls through the flashing ramps before the timer runs out.

When the timer reaches zero, shoot the balls into the flashing ball-traps and lock away 3 balls to start eating your food and enable 5 Burger Jackpots. If you collect all 5 Jackpots, you may get a chance to shoot for the Super Cholesterol Jackpot!

MODE 4 - CASINO

Prove that you have a natural talent for Roulette table by playing a few games in the Casino.

To start this mode, shoot the ball hard through the left ramp when the CASINO light is flashing so that the ball falls onto the Casino platform.

Now use the top flipper to shoot the ball into the Casino. You will start a 60-second timer and a

3-ball M-ball mode. Increase your Jackpot bet for the roulette game by shooting the balls at the flashing targets.

Once the timer has run out, shoot the balls at the flashing ball traps and try to lock away 4 balls - this will enable the Money Hunt feature, where you have to shoot the flashing ramps to win back as much money as possible - perhaps even as much money as you bet!

MODE 5 - BABE HUNT

Use your smooth-talk and charm to chat-up those girls!

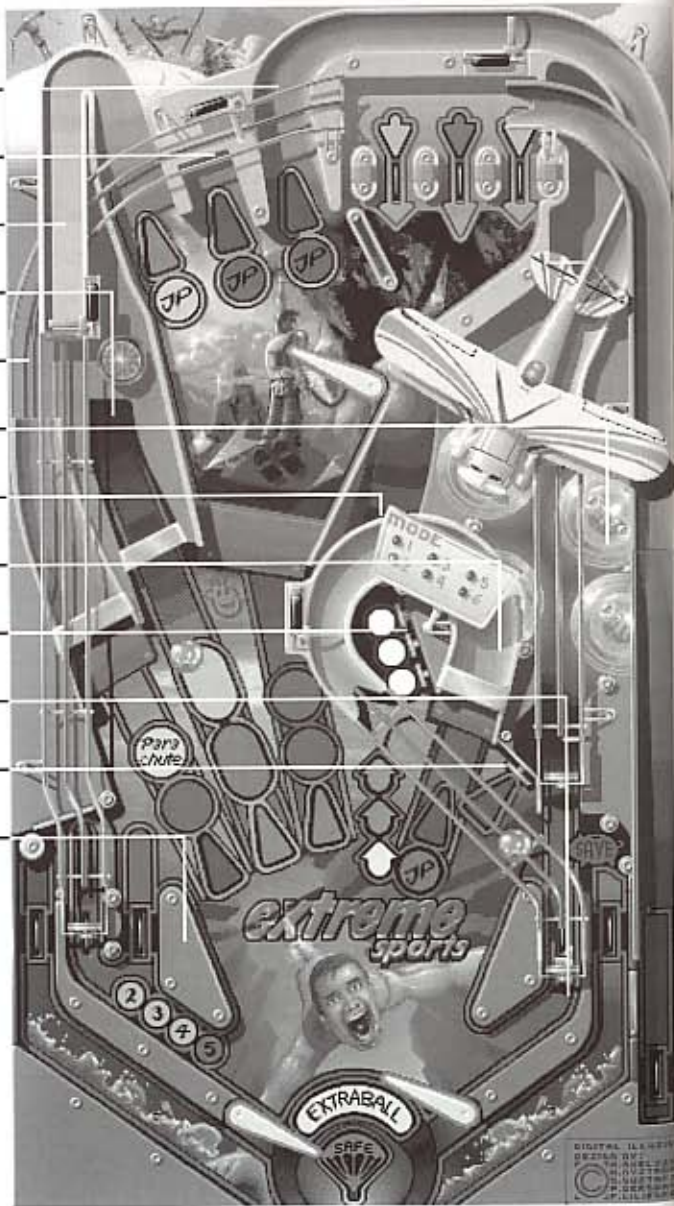
To start this mode, shoot the ball into the top lock when the LOCK light is flashing.

Your objective now is to chat-up 4 babes by shooting the ball back into the top lock 4 times in a row. Every time you get the ball into the lock, you will get a chance to smooth-talk another babe, but you must be quick as you only have 5 seconds to get the ball back into the lock once it has been ejected.

If you manage to smooth-talk all 4 babes, you will get a once-in-a-lifetime chance to talk to your dream-babe - and collect 1 billion points if you can chat her up successfully!

EXTREME SPORTS

TOP-RIGHT RAMP
TOP LOCK BALL-TRAP
TOP-LEFT RAMP
LEFT PASSAGE
LEFT RAMP
MUSHROOM BUMPERS
TRAPPED BALL
LOWER-RIGHT RAMP
SPECIAL-FEATURE TARGETS
FLIPPER RETURN LANE
RIGHT TARGET
KICKER BUMPER



E-X-T-R-E-M-E

Try your hand at 5 secret extreme sports..if you dare!

To enable the 5 sports you'll need to light up EXTREME, letter by letter. To light a letter, shoot the ball through the right flipper return lane (next to the right kicker) and then shoot the flashing right target.

Once you have spelt EXTREME, a different secret extreme sport will be enabled on each ramp. Be quick to shoot the ramps and play the sports, or else you'll miss collecting the big score bonuses!

SPEED

There is always a need for speed, and now's your chance to show that you have a natural talent for high speed sports such as skateboarding, mountain biking, skiing and dragster racing.

To enable a speed mode, shoot the ball through the left passage 5 times. The speed modes are always enabled in order: skateboarding, mountain biking, skiing and then dragster racing. Once the ball has passed through the left passage for the 5th time, a counter will start and you will have 30 seconds to build up your speed by repeatedly shooting the lower right ramp.

Once the counter reaches zero, a new 15 second timer will start and you should try and collect Jackpots by shooting the ball through the left passage before the time runs out. Each Jackpot you collect will award a score bonus equal to the speed you managed to reach at the start of the mode.

After a speed mode finishes you can enable the next one by shooting the left passage another 5 times. If you manage to collect all 4 speed modes, shoot the same passage another 5 times to start the Super Speed Ball feature.

SUPER SPEED BALL

A 3-ball M-ball mode will start, and a massive score bonus (made up from the total of the scores you collected during the Speed modes) will start to decrease in the score panel. Use the 3 balls to shoot the flashing ramp, trap or passage to collect the score shown in the panel - the Super Speed Jackpot!

The Super Speed Jackpot will be available as long as you have at least 2 balls in play. Once it has decreased to 10 million points it will stop there so that you get the chance to pick up some extra points if you have not collected a much bigger score during the countdown.

SPECIAL-FEATURE TARGETS

Shoot the 3 targets to enable a special-feature on the top-right ramp. Now shoot the ramp to collect features such as Bonus Held, 5 million points, x-ball, etc.

EXTREME SPORTS MODES

To enable a mode shoot the ball at the trapped ball, which is situated above the special-feature targets. The mode start lamp will begin to flash at the top-lock ball-trap. Now shoot the trap to start a mode.

IRON MAN RACE MODE

Do you have what it takes to become the Iron Man? This is a real tough test for any extreme sports fan - participate in gruelling distance swimming, biking and running.

Once initiated, a 3-ball M-ball mode will start, 3 ramps will begin to flash and a score counter will start to count down in the score panel.

Use the 3 balls to shoot the flashing ramps as quickly as you can, as this will freeze the score shown in the panel and add it to the Super Iron Man Jackpot.

This sequence will happen 3 times (once for each sport) and if you complete all 3 sports the Super Iron Man Jackpot will be enabled. If you collect the Jackpot and have more than 1 ball in play, you can restart the mode to build up your score.

FREE FALL MODE

You've seen those crazy people jumping off cliffs and buildings, only to open their parachutes at the last minute? Well now it's your turn! Your aim is to make as many free-fall tricks as possible before you have to release your parachute and save yourself from certain death!

Once the mode has been started, you'll have 30 seconds to do your mid-air tricks by shooting the lower right ramp. Every move you make will increase the Parachute Jackpot - aim to collect this Jackpot before the timer runs out otherwise you'll be history!

If you survive the free-fall by releasing your parachute in time, you will restart the mode but from a lower height. You now have less time to make your moves in, but will collect bigger scores for making them.

If you're cool enough to wait until the last minute before releasing your parachute, you'll collect the Extreme Adrenalin Bonus, but if you hit the ground the only thing you'll collect is the Extreme Death bonus!

CLIFF DIVING MODE

This is a real test for any extreme sports fan, and the cliffs of Acapulco give you the chance to dive from heights that have never been jumped from before!

Starting this mode will trigger a 2-ball M-ball mode. You now have 60 seconds to shoot the balls at the mushroom bumpers to increase the height from which you'll dive, and then shoot the flashing ramp to go ahead with it. Making the dive will award the Diver Score - the greater the height you jump from, the bigger the Diver Score will be!

OFF-PISTE MODE

Here's your chance to demonstrate your skiing skills by making your way down a treacherous incline and launching yourself into the sky on 5 power jumps.

5 ramps will start to flash and each will represent a specific power jump - the ramps that are

hardest to shoot will represent the more difficult jumps.

Shoot the ramps to collect big jump bonuses - if you manage to make all 5 jumps you will enable the White Powder Jackpot.

BUNGEE-JUMP MODE

Now is the time to test those rubber ropes! Can you prove you've got the guts to make bungee-jumps from crazy places?

A 2-ball M-ball mode will start and one of the ramps will start to flash. Use the 2 balls to shoot the flashing ramp - another ramp will then be enabled automatically. Each time you shoot a flashing ramp, you will make a jump and collect a score bonus. The more ramps you shoot, the crazier the jumps will get and the more points you'll collect!

If you manage to make the Airplane jump, you'll enable the Rubber Band Super Jackpot - collect this for an out-of-this-world score!

FREE-SPEED CLIMBING MODE

Okay pal, so you think you can scale a rock-face? Well just how fast can you climb one without a rope?

Once you start this mode, you will have 15 seconds to make each step of your climb. To make a step, shoot the ball through the flashing ramp - whenever you successfully shoot a ramp, another will be enabled automatically.

If you manage to reach the top of the rock-face, you will collect the Mountain Goat Jackpot!

THE EXTREMIST MODE

Once you have completed all the Extreme Sports modes, you will be ready for the ultimate - Extremist mode.

This mode will start 3-ball M-ball and will enable 6 lights across the table. The 6 lights represent 6 Jackpots which are equal to the 6 scores you managed to collect in each of the Extreme modes. Use the 3 balls to collect these Jackpots, and boost your score to an all-time Extreme!

MITARBEITER

Pinball Illusions ist ein Spiel von Digital Illusions CE AB:

Programmierung - Andreas Axelsson

Grafik - Markus Nystrom und Patrik Bergdahl

Musik und Soundeffekte - Olof Gustafsson

Tischentwürfe - Andreas Axelsson

Tischeffekte - Andreas Axelsson und Fredrik Liliegren

Sprach-Samples - Lisa Bernhagen und Digital Illusions CE AB

Projektleitung - Fredrik Liliegren

Produktion - Barry Simpson

Handbuchttext und -redaktion - Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson und Barry Simpson

Digital Illusions möchte sich besonders bei folgenden Personen bedanken:

Lisa Bernhagen - dafür, daß wir jederzeit Tag und Nacht ihre Stimme für Sprach-Samples benutzen durften.

Nicholas Nolby - für seine Ray-Tracing-Arbeiten.

Andreas Scharin - dafür, daß er uns immer hin und her gefahren hat, wenn wir ihn darum gebeten haben.

Pinball Illusions © Digital Illusions CE AB 1994/95 wird in Lizenz von 21st Century Entertainment Limited veröffentlicht.

21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB, GB.

Tel: 0044 1235 851852; Fax: 0044 1235 851473

Kundendiensttelefon: 0044 1235 851533

Unser Kundendienstbüro ist montags bis freitags von 9.00 bis 17.30 Uhr englischer Zeit geöffnet.
(Anm.: Nur englischsprachige Anrufe bitte)

DAS MENÜSYSTEM

Drücken Sie nach dem Laden des Spiels die Leertaste, um das Menüsystem zu aktivieren. Alle Menüs werden wie folgt gesteuert:

Steuerung	Handlung
Cursortasten	Wahl einer Option
Leertaste	Bestätigen einer Option
ESC	Zurück zum vorigen Menü
F1	Spielen auf dem "Law 'n' Justice"-Tisch
F2	Spielen auf dem "Babewatch"-Tisch
F3	Spielen auf dem "Extreme Sports"-Tisch

Wählen Sie im ersten Menü zwischen dem Zugriff auf das Tischmenü (Table Menu) oder dem Verlassen des Spiels (Exit).

Im zweiten Menü haben Sie die Wahl, einen Tisch zum Spielen zu wählen (Play a Table) oder die Hintergrundinformationen dazu zu lesen (Background Information).

STEUERUNG

Sobald Sie einen Tisch geladen haben, starten Sie das Spiel mit folgenden Steuerbefehlen:

Taste	Handlung
F1-F8	Spiel mit 1-8 Spielern starten
Enter	1 zusätzlichen Spieler ins Spiel bringen
Return	Kugel ins Spiel schießen
Shift links	Linke Flipper betätigen
Shift rechts	Rechte Flipper betätigen
Leertaste	Tisch nach oben kippen
Linke A-Taste / Linke Alt-Taste	Tisch nach rechts kippen
Rechte A-Taste / Rechte Alt-Taste	Tisch nach links kippen
F9	Zu niedriger Auflösung wechseln
F10	Zu hoher Auflösung wechseln
P	Spiel unterbrechen
ESC (während der Pause)	Spiel an diesem Tisch abbrechen
ESC (mit Kugel in der Startbahn)	Tisch neu starten
ESC (im "Attract"-Modus)	Tisch abbrechen oder Spiel fortsetzen

HÖCHSTPUNKTZAHLEN (HIGH SCORES)

Wenn es Ihnen gelingt, eine ausreichend hohe Punktzahl für die Tabelle mit den Höchstpunktzahlen zu erreichen, dürfen Sie dort Ihren Namen in Form von drei Buchstaben eintragen. Geben Sie einfach nach der Aufforderung die gewünschten Buchstaben ein. Falsch eingegebene Buchstaben können mit Hilfe der Rücktaste wie gewohnt gelöscht werden.

- ____ LINKE RAMPE
- ____ MITTLERE RAMPE
- ____ MITTLERE KUGELFALLE
- ____ KUNSTSCHUSS-RAMPE
- ____ RECHTE KUGELFALLE / KLAPPZIELE
- ____ LINKE KUGELFALLE
- ____ PILZPUFFER
- ____ BAHN ZURÜCK ZUM FLIPPER
- ____ KICKER-PUFFER
- ____ LINKE ZIELE



KUNSTSCHUSS-RAMPE

Starten Sie die Kugel in der Anfangsbahn, und versuchen Sie, sie mit Hilfe des oberen linken Flippers in die Kunstschuß-Rampe zu schießen, die sich über dem oberen linken Pilzpuffer befindet.

KUGELFALLE

Um die Kugelfalle zu aktivieren, müssen Sie beide Klappziele vor der rechten Kugelfalle treffen. Die Falle selbst befindet sich unterhalb der Kunstschuß-Rampe.

Sobald die Kugelfalle aktiviert ist, erscheint auf der Punktetafel eine Meldung, die Ihnen mitteilt, wie viele Kugeln Sie einfangen müssen, bevor die 2-Kugel gestartet wird.

2-KUGEL-MODUS

Sobald Sie die erforderliche Anzahl von Kugeln in der rechten Kugelfalle eingefangen haben, werden eine oder zwei neue Kugeln ins Spiel gebracht. Zielen Sie damit auf den Jackpot in der linken Kugelfalle.

Sobald Sie sich den Jackpot geholt haben, können Sie ihn erneut aktivieren, indem Sie die linken Ziele treffen, während mehr als eine Kugel im Spiel ist.

MULTI-BONUSSE

Treffen Sie beide linken Ziele, um einen Multi-Bonus auf der mittleren Rampe zu aktivieren. Sie können Multi-Bonusse von x2, x4, x6, x8 und x10 erreichen.

Wenn Sie den x10-Bonus gewinnen, aktivieren Sie außerdem die Extrakugel-Funktion im Stadtgefängnis ("City Jail" - mittlere Kugelfalle).

Jedesmal wenn Sie nach Gewinn des x10-Bonus die linken Ziele und die mittlere Rampe abschließen, erhalten Sie 10 Millionen Punkte.

RAMPEN-COMBOS

Immer wenn Sie eine Kugel über eine Rampe schießen, leuchtet ein roter Pfeil am Eingang zu mehreren anderen Rampen auf. Gelingt es Ihnen, die Kugel eine dieser Rampen hinaufzuschießen, während die Pfeile aufleuchten, erhalten Sie einen Combo-Bonus von 1 Million Punkten.

Wiederholte Combos (d.h. wiederholtes Schießen der Kugel auf diese Rampen) erhöht den Combo-Bonus jedesmal um 1 weitere Million Punkte.

"HOVER"-SCHEINWERFER

Der Scheinwerfer befindet sich am Eingang zur linken Rampe und wird erleuchtet, indem Sie die Kugel in die Bahn zurück zum Flipper neben dem rechten Kicker-Puffer schießen.

Sobald der Scheinwerfer aktiviert ist, holen Sie sich durch Schießen auf die linke Rampe einen

der acht "Hover"-Bonusse von mindestens 1 Million Punkten, um die Extrakugel im Stadtgefängnis zu aktivieren.

"HURRY-UP"-LAMPE

Die "Hurry-Up"-Lampe (Beeilung!) wird aktiviert, sobald Sie den fünften "Hover"-Bonus eingesammelt haben. Daraufhin beginnt ein roter Pfeil über einer Rampe zu leuchten, und auf der Punktetafel fängt ein Countdown mit 20 Millionen an. Treffen Sie die blinkende Rampe, um die auf der Tafel angezeigte Punktzahl einzuheimsen.

"AMANDA"- UND "EN-HANS"-MISSIONEN (MODI)

Um eine Mission zu aktivieren, schießen Sie die Kugel über die Kunstschuß-Rampe. Daraufhin beginnt die Startmodus-Lampe in der linken Kugelfalle zu blinken. Schießen Sie nun die Kugel in die Falle, um die aufleuchtende Mission zu beginnen.

Um eine Mission abzuschließen, sollten Sie die Kugel auf alle Rampen oder Ziele schießen, die aufblinken.

Sie können die Missionen ändern, indem Sie die Pilzpuffer treffen. Bei jedem Treffer gehen Sie eine Mission weiter.

DROGENRAZZIA-MODUS - JOHNNY CRACK

Sie müssen die sechs Etagen hinaufklettern, um Johnny Crack zu erwischen, indem Sie auf die blinkenden Rampen zielen. Erreichen Sie das obere Stockwerk, um ihn ins Gefängnis zu stecken und den Super-Jackpot zu aktivieren.

GEFÄNGNISAUSBRUCH-MODUS

Ein Massenausbruch aus dem Stadtgefängnis hat stattgefunden, und Sie müssen alle entflohenen Verbrecher einfangen und wieder ins Gefängnis bringen, bevor der Bürgermeister davon erfährt. Treffen Sie die Pilzpuffer, um die Sträflinge einzufangen, und schießen Sie dann die Kugel ins Stadtgefängnis, um die Kerle einzusperrern.

AUFRUHR-MODUS (3-KUGEL-MODUS)

Große Menschenmassen sorgen überall in der Stadt für Aufruhr.

Benutzen Sie die drei Kugeln im Spiel, um sie zur Räson zu bringen (treffen Sie die Rampen mit den blinkenden Pfeilen), und schießen Sie die Kugel dann ins Stadtgefängnis, um den Super-Jackpot einzukassieren.

SCHUSSWECHSEL IN DER INNENSTADT

Dies ist ein "Videomodus"-Unterspiel, das auf der Punktetafel stattfindet.

Zielen Sie mit Ihrer Waffe, indem Sie die rechten und linken Flippertasten betätigen. Ihre Waffe schießt automatisch, wenn sie richtig gezielt wird. Doch Vorsicht, wenn Sie viermal getroffen werden, sind Sie selbst erledigt!

BOMBENENTSCHÄRFUNGSMODUS - DYNAMITE DORK

Im Rathaus wurde ein Bombenalarm gegeben. Dynamite Dork hat dort sechs Zeitbomben gelegt. Sie müssen all diese Bomben finden und entschärfen, bevor die Zeit auf der Punktetafel abgelaufen ist. Immer wenn Sie die Kugel eine Rampe hinaufschießen, gewinnen Sie die in der Punktetafel angezeigte Zeit dazu.

Wenn es Ihnen gelingt, alle Bomben des verrückten Dynamite Dork zu entschärfen, bevor die Zeit abläuft, wird der Super-Jackpot im Stadtgefängnis aktiviert.

HECKENSCHÜTZEN-MODUS

Eine Terroristengruppe hält in einem leerstehenden Gebäude Geiseln fest.

Schießen Sie die Kugel die blinkenden Rampen hinauf, um Ihr Visier auf jeden der Terroristen zu richten und sie nacheinander zu erledigen. Sobald Sie dies geschafft haben, wird der Super-Jackpot im Stadtgefängnis aktiviert.

BRANDSTIFTER-MODUS - SPARKY

Sparky hat die Stadt in Brand gesteckt.

Treffen Sie alle Rampen, um die Feuer zu löschen. Wenn Sie alle 3 Feuer rechtzeitig unter Kontrolle bringen, erhalten Sie einen Punktebonus. Scheitern Sie jedoch, bricht ein neues Feuer aus, und der Abschlußpunktwert sinkt. Sobald alle Feuer gelöscht sind, zielen Sie auf den Super-Jackpot im Stadtgefängnis.

VERFOLGUNGSMODUS - MAX SPEED

Max Speed ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und flieht in seinem Luftkissenfahrzeug. Um ihn zu fangen, müssen Sie die linke Rampe treffen, wenn der Scheinwerfer leuchtet. Für jeden Treffer erhalten Sie einen dicken Punktebonus. Beim achten Mal holen Sie Max ein, verhaften ihn und aktivieren den Super-Bonus im Stadtgefängnis.

DIE LETZTE HERAUSFORDERUNG

Wenn Sie alle acht Missionen abgeschlossen haben, kommen Sie in den Herausforderungsmodus, in dem es reichlich Punkte zu gewinnen gibt. Aber sehen Sie sich vor, wenn die Zeit abgelaufen ist!

BABEWATCH

OBERE KUGELFALLE

KONTAKTFELDER

CASINO-PLATTFORM

PILZPUFFER

LINKE KUGELFALLE

MUSICBOX

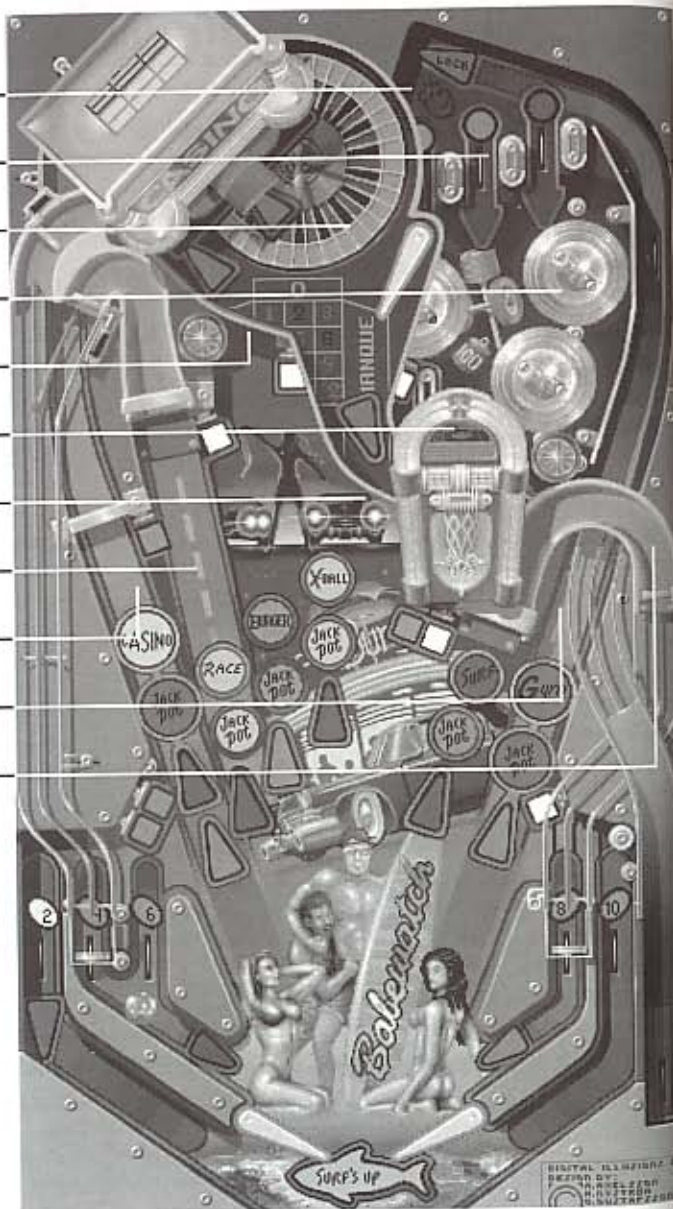
RECHTE KUGELFALLE

STRASSENRAMPE

LINKE RAMPE

RECHTE PASSAGE

RECHTE RAMPE



MULTI-BONUSSE

Bringen Sie die Kontaktfelder "R", "N" und "R" oben rechts auf dem Tisch zum Leuchten, um einen Multi-Bonus zu kassieren. Es gibt Bonusse von x2, x4, x6, x8 und x10.

Bei Aufleuchten des x10-Bonus aktivieren Sie außerdem die Extrakugel-Funktion in der rechten Kugelfalle (unter dem Roulettetisch gleich links neben der Musicbox).

Immer wenn Sie alle drei Kontaktfelder aufleuchten lassen, nachdem Sie den x10-Bonus erreicht haben, gewinnen Sie 10 Millionen Punkte.

AUTORENNEN-MUTPROBE

Sie fahren neben einem anderen Wagen auf einen steilen Abgrund zu. Verlieren Sie die Mutprobe, indem Sie zuerst aussteigen?

Um den Mutprobe-Modus zu aktivieren, schießen Sie die Kugel schnell hintereinander auf die linke und rechte Rampe. Damit aktivieren Sie die "RACE"-Lampe auf der Straßenrampe.

Wenn Sie nun die Straßenrampe treffen, aktivieren Sie einen Zähler in der Punktetafel, der von 5 bis 20 Millionen nach oben zählt. Immer wenn Sie die Kugel erneut durch die Straßenrampe schießen, erhalten Sie die auf der Tafel angezeigte Punktzahl.

Denken Sie daran: Je länger Sie warten, desto näher am Abgrund sind Sie, aber desto mehr Punkte erhalten Sie auch!

CASINO-PREIS

Versuchen Sie Ihr Glück in diesem "Tempel des Mammon".

Aktivieren Sie das Casino, indem Sie die Kugel in die linke Kugelfalle schießen. Befördern Sie die Kugel nun über die linke Rampe und mit dem oberen Flipper ins Casino. Dann können Sie sich zurücklehnen, um zu sehen, ob Sie gewinnen...

Wenn Sie Glück haben, holen Sie sich im Casino jedesmal einen von mehreren Bonusen. Es gibt den nächsten verfügbaren Multi-Bonus, den aktuellen Bonus, eine Extrakugel, 10 Millionen Punkte, Millionen-Puffer und andere.

ACCESSOIRES FÜR COOLE TYPEN

Es gibt viele Accessoires, mit denen man sich ausstatten kann, um cool zu wirken. Aber nur die Besten finden genug davon, um ein wirklich "übercooler Typ" zu sein.

Halten Sie auf dem gesamten Tisch nach den Accessoires Ausschau. Wenn Sie alle finden, haben Sie vielleicht die Chance, noch mehr tolle Frauen zu beeindrucken, indem Sie den Extrakugel-Bonus in der rechten Kugelfalle aktivieren ("X-Ball" leuchtet auf).

MODI ZUM EINDRUCKSCHINDEN

Wollen Sie vor den vielen Wahnsinnsfrauen am Strand besonders toll dastehen? Dann müssen Sie sich auf die Modi zum Eindruckschinden konzentrieren!

Um diese Modi zu aktivieren, schießen Sie die Kugel durch die linke Rampe, damit sie auf die Casino-Plattform fällt und von dort in die Musicbox rollt. Bei jedem Treffer der Musicbox aktivieren Sie einen Modus, und zwar in der folgenden Reihenfolge:

MODUS 1 - KRAFTTRAINING AM STRAND

Um diesen Modus zu starten, schießen Sie die Kugel durch die rechte Passage, wenn die "GYM"-Lampe aufleuchtet.

Sie haben jetzt 60 Sekunden Zeit, sich ein paar Muskeln anzutrainieren, indem Sie die Pilzpuffer treffen. Je fünf Treffer erhöhen den Wert des Jackpots um 5 Millionen.

Sobald die Zeit abgelaufen ist und Sie Ihr Krafttraining beendet haben, schießen Sie die Kugel in die blinkende Kugelfalle, um sie dort festzuhalten und einen 2-Kugel-Modus zu starten. Benutzen Sie die zweite Kugel, um auf die blinkenden Muskel-Jackpots zu zielen.

MODUS 2 - SURFERPARADIES

Beweisen Sie, daß Sie mit den wildesten Wellen und den schwierigsten Strömungen fertigwerden, indem Sie sich Ihr Surfbrett schnappen und es allen mal so richtig zeigen.

Um diesen Modus zu starten, schießen Sie die Kugel durch die rechte Rampe, wenn die "SURF"-Lampe aufleuchtet.

Sie haben nun 60 Sekunden Zeit, Ihre Surfkünste zu zeigen und den Surfer-Jackpot zu erhöhen, indem Sie die Kugel überall dorthin schießen, wo eine Lampe aufblinkt.

Sobald Sie die 60 Sekunden Surfen überstanden haben, treffen Sie die blinkenden Kugelfallen, um 2 Kugeln festzuhalten. Damit beginnen Sie einen 3-Kugel-Modus (Surf Mania). Zielen Sie mit den neuen Kugeln auf die blinkenden Surfer-Jackpots.

MODUS 3 - BURGER-BAR

Zeigen Sie, daß Sie einen Bärenhunger haben und essen können wie ein Scheunendrescher, indem Sie an die Burger-Bar gehen.

Um diesen Modus zu starten, schießen Sie die Kugel in die linke Kugelfalle, wenn die "BURGER"-Lampe aufleuchtet.

Damit aktivieren Sie eine Uhr und einen 2-Kugel-Modus. Erweitern Sie Ihre Bestellung, indem Sie die Kugeln durch die blinkenden Rampen schießen, bevor die Zeit abläuft.

Wenn die Uhr abgelaufen ist, müssen Sie die Kugeln in die blinkenden Kugelfallen schießen, bis 3 dort festgehalten werden. Erst dann können Sie mit dem Essen anfangen und 5 Burger-Jackpots aktivieren. Wenn Sie alle 5 Jackpots einkassieren, erhalten Sie die Chance, den Super-Cholesterin-Jackpot zu gewinnen!

MODUS 4 - CASINO

Beweisen Sie ein goldenes Händchen am Roulettetisch, indem Sie im Casino ein paar Runden spielen.

Um diesen Modus zu starten, schießen Sie die Kugel mit Schwung durch die linke Rampe, wenn die "CASINO"-Lampe aufleuchtet, damit die Kugel auf die Casino-Plattform fällt.

Benutzen Sie jetzt den oberen Flipper, um die Kugel ins Casino zu befördern. Damit starten Sie einen 60-Sekunden-Zähler und einen 3-Kugel-Modus. Erhöhen Sie Ihren Jackpot fürs Roulettespiel, indem Sie mit den Kugeln die aufblinkenden Ziele treffen.

Sobald die Uhr abgelaufen ist, müssen Sie die Kugeln in die blinkenden Kugelfallen schießen. Gelingt es Ihnen, 4 Kugeln auf diese Weise festzusetzen, aktivieren Sie den Geldjagd-Bonus. Dabei müssen Sie die blinkenden Rampen treffen, um soviel Geld wie möglich zurückzugewinnen - vielleicht sogar ebensoviel wie Sie eingesetzt haben!

MODUS 5 - JAGD AUF TOLLE FRAUEN

Setzen Sie Ihren Charme und süße Worte ein, um die tollsten Frauen aufzureißen!

Um diesen Modus zu starten, schießen Sie die Kugel in die obere Falle, wenn die "LOCK"-Lampe aufleuchtet.

Ihr Ziel besteht nun darin, 4 Mädels anzusprechen, indem Sie die Kugel viermal hintereinander in die obere Kugelfalle schießen. Bei jedem Treffer erhalten Sie die Gelegenheit, bei einer anderen Frau Süßholz zu raspeln. Aber beeilen Sie sich, denn Sie haben nur 5 Sekunden Zeit, die Falle erneut zu treffen, nachdem die Kugel ausgeworfen wurde.

Wenn es Ihnen gelingt, alle 4 Mädels zu umgarnen, haben Sie die einmalige Chance, Ihre Traumfrau anzusprechen - und 1 Milliarde Punkte einzukassieren, wenn sie danach mit Ihnen ausgeht!

EXTREME SPORTS

OBERE RECHTE RAMPE

OBERE KUGELFALLE

OBERE LINKE RAMPE

LINKE PASSAGE

LINKE RAMPE

PILZPUFFER

GEFANGENE KUGEL

UNTERE RECHTE RAMPE

SPEZIALZIELE

BAHN ZURÜCK ZUM FLIPPER

RECHTES ZIEL

KICKER-PUFFER



E-X-T-R-E-M-E

Versuchen Sie sich an 5 geheimen Extremsportarten... wenn Sie sich trauen!

Um die 5 Sportarten zu aktivieren, müssen Sie das Wort EXTREME Buchstabe für Buchstabe aufleuchten lassen. Um einen Buchstaben aufleuchten zu lassen, schießen Sie die Kugel durch die rechte Bahn zurück zum Flipper (neben dem rechten Kicker), und treffen Sie dann das blinkende rechte Ziel.

Sobald Sie EXTREME buchstabiert haben, wird eine neue geheime Extremsportart auf jeder Rampe aktiviert. Lassen Sie sich beim Treffen der Rampen und Spielen der Sportarten aber nicht zuviel Zeit, sonst verpassen Sie die großen Bonusse!

GESCHWINDIGKEIT

Schnell sein muß man immer, und dies ist Ihre Chance zu beweisen, daß Sie ein Naturtalent sind, wenn es um schnelle Sportarten wie Skateboarding, Mountainbiking, Skifahren und Dragster-Rennen geht.

Um den Geschwindigkeitsmodus zu aktivieren, schießen Sie die Kugel fünfmal durch die linke Passage. Diese Modi werden immer in der gleichen Reihenfolge aufgerufen: Skateboarding, Mountainbiking, Skifahren und zuletzt Dragster-Rennen. Sobald die Kugel zum fünften Mal durch die linke Passage gelaufen ist, startet ein Zähler, und Sie haben 30 Sekunden Zeit, um Geschwindigkeit zu gewinnen, indem Sie wiederholt die untere rechte Rampe treffen.

Sobald der Zähler auf Null steht, erhalten Sie noch einmal 15 Sekunden. In dieser Zeit sollten Sie versuchen, Jackpots zu gewinnen, indem Sie die Kugel durch die linke Passage schießen. Mit jedem gewonnenen Jackpot erhalten Sie einen Punktebonus in Höhe der Geschwindigkeit, die Sie am Anfang des Modus erreicht haben.

Am Ende eines Geschwindigkeitsmodus können Sie den nächsten aktivieren, indem Sie weitere 5 Mal hintereinander die linke Passage treffen. Wenn Sie alle 4 Geschwindigkeitsmodi erreicht haben, schießen Sie die Kugel noch fünfmal durch dieselbe Passage, um die Blitzkugel-Funktion zu starten.

BLITZKUGEL

Ein 3-Kugel-Modus wird eingeleitet, und auf der Punktetafel beginnt ein riesiger Punktebonus (in Höhe der Gesamtpunktzahl, die Sie in den Geschwindigkeitsmodi erreicht haben) rückwärts zu zählen. Treffen Sie mit den drei Kugeln die blinkende Rampe, Falle oder Passage, um die angezeigte Punktzahl zu kassieren - den Super-Jackpot!

Der Super-Jackpot steht so lange zur Verfügung, wie Sie mindestens zwei Kugeln im Spiel haben. Sobald er auf 10 Millionen Punkte abgesunken ist, hält er an, um Ihnen eine Chance zu geben, zusätzliche Punkte zu sammeln, falls Sie während des Countdowns keine wesentlich größere Punktzahl eingesackt haben.

SPEZIALZIELE

Treffen Sie die 3 Ziele, um eine Spezialfunktion auf der oberen rechten Rampe zu aktivieren. Schießen Sie nun die Kugel auf die Rampe, um einen Bonus einzustreichen, z.B. den aktuellen Punktebonus, 5 Millionen Punkte oder eine Extrakugel.

EXTREMSPORTARTEN-MODI

Um einen dieser Modi zu aktivieren, treffen Sie die gefangene Kugel, die sich über den Spezialzielen befindet. Daraufhin beginnt die Modus-Startlampe an der oberen Kugelfalle zu blinken. Treffen Sie jetzt die Falle, um einen Modus zu starten.

MANN-AUS-STAHL-RENNEN

Haben Sie das Zeug dazu, der Mann aus Stahl zu werden? Dies ist ein echter Härtestest für Fans aller Extremsportarten: Dazu gehören gnadenloses Langstreckenschwimmen, Radfahren und Laufen.

Nach der Aktivierung startet ein 3-Kugel-Modus. 3 Rampen beginnen aufzublinken, und auf der Punkttafel startet der Countdown für eine Punktzahl.

Treffen Sie die blinkenden Rampen so schnell wie möglich mit den drei Kugeln, um die Punktzahl auf der Tafel anzuhalten und zum Super-Jackpot für den Mann aus Stahl zu addieren.

Diese Folge läuft dreimal ab (einmal für jede Sportart), und nachdem Sie alle 3 Sportarten abgeschlossen haben, wird der Super-Jackpot für den Mann aus Stahl aktiviert. Wenn Sie den Jackpot gewinnen, während Sie mehr als 1 Kugel im Spiel haben, können Sie den Modus erneut starten, um Ihre Punktzahl zu erhöhen.

FREIER-FALL-MODUS

Haben Sie schon mal diese Verrückten gesehen, die von Klippen und Hochhäusern springen und erst im letzten Moment ihren Fallschirm öffnen? Tja, jetzt sind Sie dran! Ihr Ziel besteht darin, im freien Fall so viele Tricks wie möglich auszuführen, bevor Sie Ihren Fallschirm öffnen, um dem sicheren Tod zu entgehen!

Sobald der Modus gestartet wurde, haben Sie 30 Sekunden Zeit, Ihre Tricks vorzuführen, indem Sie die Kugel in die untere rechte Rampe schießen. Jede Übung erhöht den Fallschirm-Jackpot. Versuchen Sie aber, ihn einzukassieren, bevor die Zeit abläuft, sonst ist es aus mit Ihnen!

Wenn Sie den freien Fall überleben, indem Sie Ihren Fallschirm rechtzeitig öffnen, starten Sie den Modus erneut, jedoch aus geringerer Höhe. Sie haben damit weniger Zeit für Ihre Tricks, erhalten aber auch mehr Punkte dafür.

Wenn Sie die Nerven haben, bis zum letzten Moment zu warten, bevor Sie den Fallschirm öffnen, gewinnen Sie den gesteigerten Adrenalin-Bonus. Schlagen Sie allerdings direkt auf dem Boden auf, dann gibt es nur noch den doppelten Todesbonus!

KLIPPENSPRUNG-MODUS

Dies ist der härteste Test für alle Fans extremer Sportarten. Sie haben die Chance, von den Klippen in Acapulco den tiefsten Sprung auszuführen, den Sie je erlebt haben!

Beim Start dieses Modus aktivieren Sie einen 2-Kugel-Modus. Sie haben nun 60 Sekunden Zeit, die Pilzpuffer mit den Kugeln zu treffen, um die Höhe zu steigern, aus der Sie springen. Zielen Sie dann auf die blinkende Rampe, um den Sprung auszuführen. Damit holen Sie sich den Turmspringer-Bonus. Je höher Sie abspringen, desto größer ist Ihr Turmspringer-Bonus!

TIEFSCHNEE-MODUS

Hier können Sie als Skifahrer glänzen, indem Sie einen gefährlichen Hang hinunterrasen und 5 gewagte Power-Sprünge ins Nichts ausführen.

5 Rampen blinken auf, von denen jede für einen bestimmten Power-Sprung steht. Dabei bedeuten die schwierigeren Rampen auch gefährlichere Sprünge.

Schießen Sie die Kugel auf die Rampen, um riesige Sprung-Bonuses einzukassieren. Gelingen Ihnen alle 5 Sprünge, dann aktivieren Sie den Tiefschnee-Jackpot.

BUNGEE-MODUS

Jetzt wird die Haltbarkeit der Gummiseile getestet! Haben Sie den Mut, von den verrücktesten Stellen mit dem Bungee-Seil abzuspringen?

Ein 2-Kugel-Modus wird aktiviert, und eine der Rampen beginnt zu blinken. Zielen Sie mit den 2 Kugeln darauf. Wenn Sie treffen, wird automatisch eine andere Rampe aktiviert. Mit jedem Schuß über eine blinkende Rampe führen Sie einen Sprung aus und streichen einen Punktebonus ein. Je mehr Rampen Sie treffen, desto verrückter werden die Sprünge, und desto mehr Punkte erhalten Sie dafür!

Wenn Ihnen der Sprung aus dem Flugzeug gelingt, aktivieren Sie den Gummiband-Super-Jackpot mit einer wirklich überirdischen Punktzahl!

FREIKLETTERN-MODUS

Okay, Sie glauben also, Sie könnten jede Felswand bezwingen? Aber wie weit kommen Sie ohne Seilsicherung?

Sobald Sie diesen Modus starten, haben Sie 15 Sekunden Zeit für jeden Schritt Ihrer Kletterpartie. Um einen Schritt weiterzukommen, schießen Sie die Kugel durch eine aufblinkende Rampe. Jedesmal wenn Sie erfolgreich sind, wird automatisch eine neue Rampe aktiviert.

Gelingt es Ihnen, an der Felswand ganz nach oben zu klettern, dann erhalten Sie den Bergziegen-Jackpot!

DER EXTREMISTENMODUS

Nachdem Sie alle Extremsportarten abgeschlossen haben, sind Sie bereit zur größten Herausforderung - dem Extremistenmodus.

Dieser Modus beginnt mit 3 Kugeln und aktiviert 6 Lampen auf dem ganzen Tisch. Sie stehen für 6 Jackpots, die den Punktzahlen entsprechen, die Sie in den sechs Extremsport-Modi erreicht haben. Holen Sie sich die Jackpots mit Hilfe der 3 Kugeln, und treiben Sie damit auch Ihre Punktzahl in extreme Bereiche!

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 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.

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.

CREDITS

Pinball Illusions a été créé par Digital Illusions CE AB:

Programmation: Andreas Axelsson

Graphismes: Markus Nystrom et Patrick Bergdahl

Musique et effets sonores: Olaf Gustafsson

Conception des tables: Andreas Axelsson

Effets de table: Andreas Axelsson et Fredrik Liliegren

Extraits de voix: Lisa Bernhagen et Digital Illusions CE AB

Directeur du projet: Fredrik Liliegren Production: Barry Simpson

Manuel écrit et corrigé par Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson et Barry Simpson

Digital Illusions souhaite remercier les personnes suivantes:

Lisa Bernhagen, pour avoir mis sa voix à notre disposition, à n'importe quel moment du jour et de la nuit.

Nicholas Nolby, pour tout le travail de ray-tracing.

Andreas Scharin, pour nous avoir servi de chauffeur dans tous nos déplacements.

Pinball Illusions © Digital Illusions CE AB 1994-95 est publié sous licence par 21st Century Entertainment Limited.

21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB, Grande Bretagne.

Téléphone (+44) 1235 851852; Fax (+44) 1235 851473

Service clientèle Tel: (+44) 1235 851533

Le service clientèle est ouvert de 9h00 à 17h30, du lundi au vendredi. N.B. Langue parlée: Anglais seulement.

LE SYSTÈME DES MENUS

Après avoir chargé le jeu, appuyez sur la barre d'espacement pour activer le système des menus. Les menus obéissent tous aux commandes suivantes:

Commande	Action
Curseurs	Sélectionner une option
Barre d'espacement	Confirmer une sélection
ESC	Retourner au menu précédent
F1	Jouer la table Law n' Justice
F2	Jouer la table Babewatch
F3	Jouer la table Extreme Sports

Dans le premier menu, vous pouvez choisir d'accéder à la table ou de sortir du jeu.

Dans le deuxième menu, vous pouvez choisir de jouer une table ou de lire les informations se rapportant à celle-ci.

COMMANDES

Une fois que vous avez chargé une table, servez-vous des commandes suivantes pour commencer à jouer:

Touche	Action
F1-F8	Commencer une partie avec 1-8 joueurs
Enter	Ajouter un joueur supplémentaire
Shift gauche	Activer les flippers de gauche
Shift droit	Activer les flippers de droite
Barre d'espacement	Pousser la table vers le haut
Touche A gauche / Touche Alt gauche	Pousser la table vers la droite
Touche A droite / Touche Alt droite	Pousser la table vers la gauche
F9	Passer à basse résolution
F10	Passer à haute résolution
P	Mettre la partie en pause
ESC (durant la pause)	Quitter la table
ESC (quand la bille est dans la glissière)	Recommencer la table
ESC (en mode attract)	Quitter la table ou continuer à jouer

MEILLEURS SCORES

Si votre score est assez bon pour figurer dans le tableau des meilleurs scores, vous pouvez y inscrire votre nom en tapant trois lettres de votre choix lorsqu'on vous le demande. Pour effacer une lettre, utilisez la touche Backspace.

RAMPE DE GAUCHE

RAMPE DU MILIEU

TRAPPE DU MILIEU

RAMPE SKILL-SHOT

TRAPPE DE DROITE / CIBLES

TRAPPE DE GAUCHE

BUMPERS CHAMPIGNONS

COULOIR RETOUR DU FLIPPER

KICKER BUMPER

CIBLES DE GAUCHE



SKILL-SHOT

Lancez la bille à partir de la glissière et servez-vous du flipper supérieur gauche pour essayer de l'envoyer dans la rampe Skill-Shot, située au-dessus du bumper champignon, en haut et à gauche.

BALL-LOCK (BLOPAGE DE LA BILLE)

Pour activer cette option, vous devez atteindre les deux cibles tombantes se trouvant devant la trappe droite. Celle-ci est située sous le haut de la rampe Skill-Shot. Une fois cette option activée, un message apparaîtra sur le tableau de marque. Il vous indiquera le nombre de billes que vous devez bloquer avant le début du mode 2-ball M-ball (2-billes M-billes).

MODE 2-BALL M-BALL

Après que vous ayez bloqué le nombre de billes requis dans la trappe droite, une ou deux nouvelles billes seront lancées dans le jeu. Avec ces billes, essayez de toucher le Jackpot de la trappe gauche. Une fois que vous avez gagné le Jackpot, vous pouvez le réactiver en touchant les cibles de gauche, à condition qu'il y ait plus d'une bille en jeu.

MULTI-BONUS

Pour activer un multi-bonus sur la rampe du milieu, vous devez toucher les deux cibles de gauche. Vous pouvez gagner un multi-bonus de x2, x4, x6, x8 et x10.

Si vous gagnez le multi-bonus de x10, vous activez l'option Extra Ball (Bille Supplémentaire) de la Prison de la Ville (dans la trappe du milieu).

Chaque fois que vous ramassez un multi-bonus de x10, vous marquez 10 millions de points.

RAMP COMBOS (COMBOS DE RAMPE)

Chaque fois que vous envoyez une bille à travers une rampe, vous verrez une flèche rouge s'allumer à l'entrée de certaines autres rampes. Si vous envoyez la bille dans une rampe dont la flèche rouge clignote, vous gagnez un combo bonus d'1 million de points.

A chaque fois que vous obtenez une succession de combos (c'est-à-dire lorsque vous touchez les rampes l'une après l'autre, plusieurs fois de suite), vous augmentez la valeur du bonus combo d'1 million de points.

HOVER SPOT

Ce voyant se trouve à l'entrée de la rampe de gauche. Vous l'allumez en envoyant la bille dans le couloir retour du flipper, à côté du kicker bumper de droite.

Si vous activez ce voyant et que vous envoyez la bille dans la rampe de gauche, vous gagnez l'un des huit bonus Hover qui vont d'1 million de points à l'option Extra Ball de la Prison de la Ville.

HURRY UP (DÉPÊCHEZ-VOUS)

Vous activez ce voyant en gagnant le cinquième Hover Spot. Vous verrez alors une rampe à flèche rouge clignoter et le compte à rebours du score (20 millions de points) commencer dans le tableau de marque. Envoyez la bille dans la rampe pour récolter ces points.

MISSIONS AMANDA ET EN-HANS (MODES)

Pour activer une mission, envoyez la bille à travers la rampe Skill-Shot. Le voyant Start Mode (Commencer Mode) se mettra à clignoter dans la trappe gauche. Envoyez alors la bille dans la trappe pour commencer la mission.

Pour terminer une mission quelconque, vous devez atteindre chaque rampe ou cible qui clignote. Vous pouvez changer de mission en envoyant la bille sur les bumpers champignons. Chaque fois que vous touchez un bumper, vous avancez d'une mission.

MODE DRUG-BUST (ANTI-DROGUE) - JOHNNY CRACK

Pour capturer Johnny Crack et le jeter en prison, vous devez arriver jusqu'au sixième étage en envoyant la bille dans les rampes clignotantes. Vous activez alors le Super-Jackpot.

MODE PRISON BREAK (EVASION DE PRISON)

Plusieurs détenus se sont échappés de la prison de la ville. Ils doivent être repris et renvoyés en prison avant que le maire n'ait vent de l'affaire.

Touchez les bumpers champignons pour capturer les prisonniers et envoyez la bille dans la prison de la ville pour les y enfermer.

MODE RIOT (EMEUTE) (MODE 3-BALL M-BALL)

D'importantes émeutes ont lieu dans la ville.

Utilisez les trois billes en jeu pour ramener le calme (envoyez-les dans les rampes à flèches clignotantes) puis envoyez une bille dans la prison de la ville pour gagner le Super-Jackpot.

DOWNTOWN SHOOT-OUT (FUSILLADE EN PLEINEVILLE)

Ceci est un jeu secondaire "videomode" que vous jouez dans le tableau de marque. Braquez votre fusil en utilisant les touches de flipper gauche et droite. Lorsque votre cible est bien alignée, le coup partira automatiquement. Attention: c'est vous qui souffrirez si vous recevez quatre coups!

MODE DÉSACTIVER LA BOMBE - DYNAMITE DORK

Alerte à l'hôtel de ville! Dynamite Dork y a posé six bombes à retardement.

Chacune d'elles doit être retrouvée et désactivée à temps (le temps qu'il vous reste est affiché dans le tableau de marque).

Chaque fois que vous envoyez la bille dans une rampe, vous gagnez l'équivalent en temps, correspond au temps affiché dans le tableau de marque.

Si vous arrivez à désactiver toutes les bombes posées par Dynamite Dork à temps, vous activez le Super-Jackpot de la Prison de la Ville.

MODE SNIPER (TIREUR ISOLÉ)

Un groupe de terroristes détient des otages dans un immeuble abandonné.

Visez les terroristes et éliminez-les l'un après l'autre en envoyant la bille dans les rampes clignotantes. Vous activez alors le Super-Jackpot de la Prison de la Ville.

ARSON MODE (MODE INCENDIE CRIMINEL) - SPARKY

Sparky a mis le feu à la ville.

Pour éteindre les incendies, vous devez envoyer la bille dans toutes les rampes. Si vous arrivez à éteindre les trois incendies à temps, vous obtenez un bonus, mais si vous échouez, un autre incendie se déclarera et la valeur du bonus final diminuera. Après avoir éteint tous les incendies, visez le Super-Jackpot de la Prison de la Ville.

MODE POURSUITE DE HOVERCRAFT - MAX SPEED

Max Speed a réussi à s'échapper de prison et il prend la fuite à bord de son hovercraft.

Lancez-vous à sa poursuite en envoyant la bille dans la rampe gauche quand celle-ci est allumée. A chaque coup réussi, vous obtenez un gros bonus. Vous devez envoyer la bille dans cette rampe huit fois avant de pouvoir rattraper et arrêter Max, et activer ainsi le Super-Jackpot de la Prison de la Ville.

MODE FINAL CHALLENGE (ULTIME DÉFI)

Après avoir accompli les huit missions, vous passez au mode Final Challenge. Ce mode peut vous faire gagner beaucoup de points, mais faites attention au chrono car votre temps est limité!

LOCK SUPÉRIEUR

ROLL-OVERS ROCK N°1 ROLL

PLATE-FORME DU CASINO

BUMPERS CHAMPIGNONS

TRAPPE DE GAUCHE

JUKEBOX

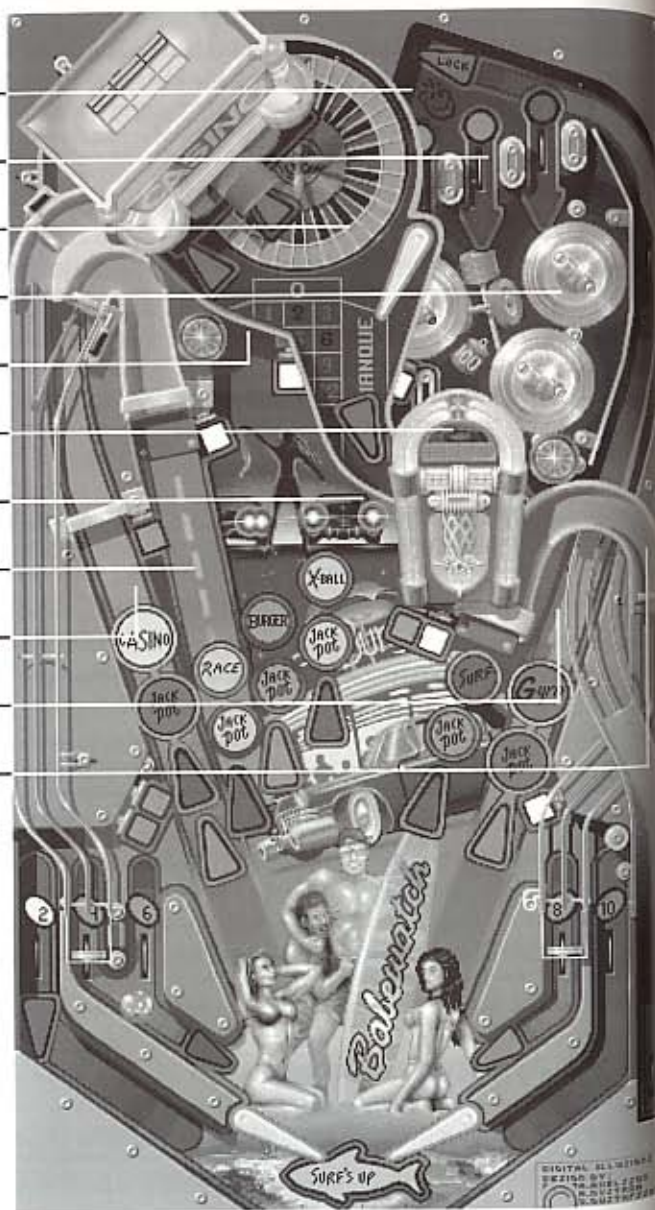
TRAPPE DE DROITE

RAMPE DE ROUTE

RAMPE DE GAUCHE

PASSAGE DE DROITE

RAMPE DE DROITE



Pour obtenir un multi-bonus, allumez les roll-overs "R", "N" et "R", situés dans le coin supérieur droit de la table. Vous pouvez gagner des multi-bonus de x2, x4, x6, x8 et x10.

Si vous allumez le multi-bonus x10, vous activez l'option Extra Ball (Balle Supplémentaire) de la trappe de droite (située sous la table de la Roulette, juste à gauche du Jukebox).

Chaque fois que vous allumez les trois roll-overs après avoir ramassé le multi-bonus de 10, vous gagnez 10 millions de points.

MODE "CHICKEN RACE" (COURSE DE POULETS)

Vous foncez, en compagnie d'une voiture rivale, vers un précipice. Allez-vous vous dégonfler et perdre la course en vous arrêtant avant votre adversaire?

Pour activer le mode "Chicken Race", envoyez la bille dans la rampe gauche puis dans la rampe droite, successivement et rapidement. Vous activez ainsi le voyant RACE (Course) de la rampe de la "route".

Lorsque vous envoyez la bille dans la rampe de la "route", vous activez un chronomètre dans le tableau de marque. Le chronomètre entamera un compte régulier de 5 à 20 millions. Chaque fois que vous faites passer la bille par la rampe de la "route", vous gagnez les points affichés dans le tableau de marque.

Souvenez-vous: plus vous attendez, plus vous vous rapprochez du bord, mais plus vous ramassez de points!

PRIX DE CASINO

Tentez votre chance dans le "temple du pognon".

Activez le Casino en envoyant la bille dans la trappe gauche. Ensuite, envoyez la bille dans le Casino par la rampe gauche et avec le flipper du haut, et attendez de voir si vous gagnez...

Si vous avez de la chance, chaque fois que vous entrez dans le Casino, vous gagnez un des divers bonus qui s'y trouvent, dont le prochain bonus disponible, le bonus "held" (retenu), x-ball (bille supplémentaire), 10 millions de points, bumpers à millions, etc...

ACCESSOIRES "DUDE" (DANDY)

Il s'agit, ici, de ramasser les accessoires qui feront de vous un vrai "cool dude".

Ces articles sont cachés à plusieurs endroits de la table. Si vous les ramassez tous, vous pouvez alors essayer d'impressionner d'autres nanas en activant l'option bille supplémentaire (x-ball allumée), dans la trappe droite.

MODES IMPRESSION

Vous voulez avoir l'air "cool" aux yeux des nanas, sur la plage? Dans ce cas, vous devez essayer les modes Impression!

Pour activer un mode Impression, envoyez la bille à travers la rampe gauche de manière à ce qu'elle tombe sur la plate-forme Casino et entre dans le Jukebox. Vous activez ainsi un mode à la fois. Les modes sont toujours activés de la manière suivante:

MODE 1 - BEACH-GYM (GYM DE LA PLAGES)

Pour activer ce mode, faites passer la bille à travers le passage de droite quand le voyant GYM clignote. Vous aurez alors 60 secondes pour développer vos muscles en essayant de toucher les bumpers champignons. Tous les cinq coups réussis, vous augmentez la valeur du Jackpot de 5 millions. Lorsque vous avez terminé de "pomper" vos muscles, à la fin des 60 secondes, envoyez la bille dans la trappe clignotante pour entamer un mode 2-ball M-ball. Envoyez ensuite les nouvelles billes sur les Muscle Jackpots clignotants.

MODE 2 - SURF'S UP

Montez sur la planche de surf et accomplissez des prouesses sur les vagues déferlantes. Pour activer ce mode, envoyez la bille dans la rampe droite quand le voyant SURF clignote. Vous aurez alors 60 secondes pour montrer vos talents de surfeur et augmenter la valeur du Surfer Jackpot, en envoyant la bille sur les voyants clignotants.

Au bout des 60 secondes, envoyez 2 billes dans la trappe clignotante. Vous passez alors au mode 3-ball M-ball (Surf-Mania). Envoyez ensuite les nouvelles billes sur les Surfer Jackpots clignotants.

MODE 3 - BURGER BAR

Prouvez que vous avez un appétit de loup en allant au Burger Bar et en dévorant l'équivalent de votre poids en nourriture.

Envoyez la bille dans la trappe gauche quand le voyant BURGER clignote. Vous activez alors le mode 2-ball M-ball ainsi qu'un chronomètre. Augmentez la taille de votre menu en envoyant les billes à travers les rampes clignotantes avant la fin du temps réglementaire.

Lorsque le chrono atteint zéro, envoyez les billes dans les trappes clignotantes et essayez d'y loger 3 billes pour commencer à manger et activer 5 Burger Jackpots. Si vous réussissez à ramasser les 5 Jackpots, vous aurez la possibilité de tenter le Super Cholesterol Jackpot!

MODE 4 - CASINO

Prouvez que vous avez un don naturel pour le jeu de la Roulette en faisant quelques parties au Casino.

Pour activer ce mode, faites passer la bille en force par la rampe gauche lorsque le voyant CASINO clignote, de manière à ce qu'elle tombe sur la plate-forme Casino.

Avec le flipper du haut, envoyez ensuite la bille dans le Casino. Vous activez alors le mode 3-ball M-ball et un compte à rebours de 60 secondes. Augmentez le Jackpot de la roulette en envoyant les billes sur les cibles clignotantes.

Quand le chrono atteint zéro, envoyez les billes dans les trappes clignotantes et essayez d'y en loger 4. Vous activez ainsi l'option Money Hunt durant laquelle vous pouvez récupérer autant d'argent que possible (et peut-être tout l'argent que vous avez misé) en envoyant les billes dans les rampes clignotantes.

MODE 5 - BABE HUNT

Utilisez vos dons de beau parleur et votre charme pour impressionner les nanas!

Pour activer ce mode, envoyez la bille dans le lock (fermeture) supérieur quand le voyant LOCK clignote.

Votre objectif, maintenant, consiste à baratiner 4 filles en envoyant la bille dans le lock supérieur 4 fois de suite. Chaque fois que vous envoyez une bille dans le lock, vous pouvez baratiner une autre fille, mais faites vite car, une fois la bille éjectée, vous n'aurez que 5 secondes pour la renvoyer dans le lock.

Si vous réussissez à baratiner les 4 filles, vous aurez l'occasion unique de parler à la fille de vos rêves et de ramasser 1 milliard de points si vous arrivez à l'impressionner!

RAMPE SUPÉRIEURE DROITE

TRAPPE DU LOCK SUPÉRIEUR

RAMPE SUPÉRIEURE GAUCHE

PASSAGE DE GAUCHE

RAMPE DE GAUCHE

BUMPERS CHAMPIGNONS

BILLE DANS LA TRAPPE

RAMPE INFÉRIEURE DROITE

CIBLES SPÉCIALES

COULOIR RETOUR DU FLIPPER

CIBLE DE DROITE

KICKER BUMPER



Participez à 5 cinq compétitions sportives dangereuses et secrètes... si vous en avez le courage!
 Pour activez les 5 sports, vous devez allumer toutes les lettres du mot EXTREME. Pour allumer une lettre, vous devez faire passer la bille par le couloir retour du flipper droit (à côté du kicker de droite) puis toucher la cible clignotante de droite.

Une fois que vous avez épelé le mot EXTREME, vous activez un sport "extrême" secret sur chaque rampe. Dépêchez-vous d'envoyer les billes dans les rampes et de jouer aux sports, sinon, vous risquez de ne pas gagner les gros bonus!

MODE SPEED (VITESSE)

C'est ici que vous aurez l'occasion de prouver que vous avez un don naturel pour les sports à grande vitesse, tels que le skateboard, le V.T.T., le ski et les courses de dragsters.

Pour activer un mode Speed, faites passer la bille 5 fois par le passage de gauche. Les modes Speed s'activent toujours dans cet ordre: skateboard, V.T.T., ski et courses de dragsters. La cinquième fois que vous faites passer la bille par le passage de gauche, vous activez un chronomètre. Vous avez alors 30 secondes pour prendre de la vitesse en envoyant la bille dans la rampe inférieure droite, plusieurs fois de suite.

Lorsque le chrono atteint zéro, un nouveau compte de 15 secondes commence, durant lequel vous devez essayer de ramasser les Jackpots en faisant passer la bille par le passage de gauche. Chaque Jackpot que vous ramassez vous donne un bonus égal à la vitesse que vous avez réussi à atteindre au début du mode.

Lorsqu'un mode Speed se termine, vous pouvez en activer un autre en faisant de nouveau passer la bille 5 fois par le passage de gauche. Si vous arrivez à ramasser les 4 modes Speed, répétez la même opération 5 fois pour activer l'option Super Speed Ball (Bille Super Vitesse).

SUPER SPEED BALL

Lorsque vous activez le mode 3-ball M-ball, un énorme bonus (représentant le total des bonus que vous avez récoltés durant les modes Speed) sera affiché au tableau de marque et commencera à décroître. Envoyez les 3 billes dans la rampe, dans la trappe ou à travers le passage clignotant pour gagner les points affichés au tableau de marque, c'est-à-dire le Super Speed Jackpot!

Le Super Speed Jackpot sera disponible tant que vous avez au moins deux billes en jeu. Lorsqu'il arrive à 10 millions de points, il s'arrête pour vous permettre d'obtenir des points supplémentaires, si vous n'avez rien gagné durant le compte à rebours.

CIBLES SPÉCIALES

Atteignez les trois cibles pour activer une option spéciale sur la rampe supérieure droite. Envoyez ensuite la bille dans la rampe pour obtenir des bonus tels que Bonus Held (retenu), 5 millions de points, x-ball (bille supplémentaire), etc...

MODES EXTREME SPORTS

Pour activer un mode, vous devez toucher la bille se trouvant dans la trappe, au-dessus des cibles spéciales. La lampe se trouvant dans la trappe du lock supérieur commencera à clignoter. Envoyez la bille dans la trappe pour commencer un mode.

MODE IRON MAN RACE (COURSE DE L'HOMME DE FER)

Pour devenir l'Homme de Fer, vous devez faire vos preuves dans des compétitions sportives dangereuses et exténuantes: natation de fond, cyclisme et course à pied.

Un mode 3-ball M-ball commencera dès que vous l'activez. Trois rampes se mettront à clignoter et un chronomètre entamera un compte à rebours dans le tableau de marque.

Lancez les trois billes dans les rampes clignotantes aussi vite que vous le pouvez pour geler le score du tableau et l'ajouter au Super Iron Man Jackpot.

Cette séquence se produira 3 fois (une fois pour chaque sport). Si vous arrivez à terminer les 3 sports, vous activez le Super Iron Man Jackpot. Si vous ramassez le Jackpot et que vous avez plus d'une bille en jeu, vous pouvez reprendre le mode et augmenter votre score.

MODE FREE FALL (CHUTE LIBRE)

Vous avez vu tous ces fous qui sautent du haut des falaises et des immeubles et qui n'ouvrent leurs parachutes qu'à la dernière minute? Eh bien, c'est votre tour, maintenant! Vous devez effectuer autant d'acrobaties en chute libre que possible avant d'ouvrir votre parachute et éviter une mort certaine!

Une fois le mode entamé, vous aurez 30 secondes pour exécuter vos acrobaties aériennes en envoyant la bille dans la rampe inférieure droite. Chaque coup que vous réussissez augmentera le Parachute Jackpot. Essayez de gagner le Jackpot avant l'arrêt du chrono, sinon on ne parlera de vous qu'au passé!

Si vous arrivez à ouvrir votre parachute à temps, vous recommencerez le mode mais à une hauteur plus basse. Vous aurez alors moins de temps pour exécuter vos prouesses mais vous gagnerez de plus gros bonus.

Si vous avez assez de sang-froid pour ouvrir votre parachute à la toute dernière minute, vous gagnerez le bonus Extreme Adrenalin, mais si vous vous écrasez au sol, vous n'aurez droit qu'au bonus de la mort!

MODE CLIFF DIVING (SAUT DE FALAISE)

Une vraie épreuve pour les amateurs de sports dangereux. Les falaises d'Acapulco vous donneront l'occasion d'essayer des hauteurs qui n'ont jamais été tentées auparavant!

Vous entamez la partie en mode 2-ball M-ball. Vous avez 60 secondes pour atteindre les bumpers champignons et augmenter la hauteur de votre saut, puis envoyer la bille dans la rampe clignotante

pour sauter. Chaque fois que vous réussissez un saut, vous gagnez le Diver Score (Score du Sauteur). Plus vous sautez de haut, plus votre Score Diver augmente!

MODE OFF-PISTE (HORS-PISTE)

Chaussez vos skis et montrez ce que vous savez faire en descendant une pente dangereuse puis en vous élançant dans le ciel. Cinq rampes commenceront à clignoter. Chacune d'elles représente un saut en puissance. Les rampes les plus difficiles à atteindre représentent les sauts les plus difficiles.

Envoyez la bille dans les rampes pour gagner les bonus des grands sauts. Si vous réussissez à effectuer tous les sauts, vous activerez le White Powder Jackpot (Jackpot Poudre Blanche).

MODE BUNGEE-JUMP (SAUT BUNGEE)

Il est temps, maintenant, d'essayer ces cordes élastiques! Avez-vous le courage de faire des sauts à l'élastique d'endroits plus délirants les uns que les autres?

Au début d'un mode 2-ball M-ball, l'une des rampes commence à clignoter. Envoyez les deux billes dans la rampe clignotante et une autre rampe sera automatiquement activée. Chaque fois que vous envoyez la bille dans une rampe clignotante, vous faites un saut et vous ramassez un bonus. Plus vous atteignez de rampes, plus vos sauts deviendront compliqués et plus vous gagnerez de points!

Si vous réussissez à sauter de l'avion, vous activerez le Rubber Band Super Jackpot (Super Jackpot Élastique). Ramassez-le et vous obtiendrez un score incroyable!

MODE FREE-SPEED CLIMBING (ALPINISME À VITESSE LIBRE)

Vous vous croyez donc capable d'escalader une paroi rocheuse? A quelle vitesse pouvez-vous le faire sans corde?

Une fois ce mode entamé, vous aurez 15 secondes pour effectuer chaque pas de votre ascension. Pour faire un pas, envoyez la bille à travers la rampe clignotante. Chaque fois que vous réussissez à atteindre une rampe, une autre sera activée automatiquement.

Si vous arrivez au sommet de la paroi, vous gagnerez le Mountain Goat Jackpot (Jackpot de la Chèvre des Montagnes)!

MODE EXTREMIST (EXTRÉMISTE)

Une fois que vous aurez terminé tous les modes Extreme Sports (Sports Dangereux), vous serez prêt pour le mode ultime: le mode Extremist.

Ce mode commence en 3-ball M-ball et active 6 voyants sur la table. Elles représentent 6 Jackpots qui équivalent aux 6 scores que vous avez comptabilisés dans chacun des modes Extreme. Ramassez ces Jackpots à l'aide des 3 billes et poussez votre score jusqu'à l'extrême limite!

TITOLI

Pinball Illusions è stato creato dalla Digital Illusions CE AB:

Programmazione - Andreas Axelsson

Grafica - Markus Nystrom e Patrik Bergdahl

Musica ed effetti sonori - Olof Gustafsson

Progettazione tabelloni - Andreas Axelsson

Effetti speciali tabelloni - Andreas Axelsson e Fredrik Liliiegren

Campionamento parlato - Lisa Bernhagen e Digital Illusions CE AB

Direzione del progetto - Fredrik Liliiegren

Produzione - Barry Simpson

Redazione manuale - Fredrik Liliiegren, Andreas Axelsson e Barry Simpson

La Digital Illusions desidera ringraziare:

Lisa Bernhagen: per averci permesso di utilizzare la sua voce per la registrazione del parlato ad ogni ora del giorno e della notte.

Nicholas Nolby: per il tracciamento dei raggi.

Andreas Scharin: per averci portato avanti e indietro in macchina quando ne avevamo bisogno.

Pinball Illusions © Digital Illusions CE AB 1994-95 è pubblicato sotto licenza della 21st Century Entertainment Limited

21st Century Entertainment Limited, Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB, UK.

Tel: (+44 1235) 851852; Fax: (+44 1235) 851473

Linea di assistenza: (+44 1235) 851533

Il dipartimento Servizio Clienti è aperto dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 17.30 (ora inglese).
N.B. Parliamo solo l'inglese.

IL SISTEMA DI MENU

Quando il gioco si sarà caricato, premi la barra spaziatrice per attivare il sistema di menu. Tutti i menu utilizzano i seguenti comandi:

Comando	Azione
Tasti cursore	Selezionare un'opzione
Barra spaziatrice	Confermare una selezione
ESC	Ritornare al menu precedente
F1	Giocare il tabellone Law n' Justice (Legge e Giustizia)
F2	Giocare il tabellone Babewatch (Bellezze al bagno)
F3	Giocare il tabellone Extreme Sports (Sport coraggiosi)

Nel primo menu, scegli di accedere al tabellone o uscire dal gioco.

Nel secondo menu, scegli di giocare un tabellone o leggere delle informazioni al riguardo.

COMANDI

Quando avrai caricato un tabellone, utilizza i seguenti comandi per iniziare a giocare:

Tasto	Azione
F1-F8	Iniziare il gioco con 1-8 giocatori.
Invio	Aggiungere 1 giocatore al gioco.
Ritorno	Tirare la pallina nel gioco.
Maiuscole Sinistro	Muovere le levette sinistre.
Maiuscole Destro	Muovere le levette destre.
Barra spaziatrice	Inclinare il tabellone in alto.
Tasto A sinistro / Tasto Alt Sinistro	Inclinare il tabellone a destra.
Tasto A destro / Tasto Alt Destro	Inclinare il tabellone a sinistra.
F9	Attiva bassa-def.
F10	Attiva alta-def.
P	Mettere il gioco in pausa.
ESC (quando il gioco è in pausa)	Abbandonare il tabellone.
ESC (quando la palla è sullo scivolo)	Ricominciare il tabellone.
ESC (durante la modalità attrazione)	Abbandonare il tabellone o continuare a giocare.

RECORD

Quando riuscirai a segnare un punteggio abbastanza alto per essere inserito nella classifica dei record, avrai a disposizione tre lettere per scrivere il tuo nome. Al sollecito digita semplicemente le lettere. Le lettere inserite erroneamente potranno essere cancellate con la barra spaziatrice come di norma.

- RAMPA SINISTRA
- RAMPA CENTRALE
- BUCA CENTRALE
- RAMPA TIRO D'ABILITÀ
- BUCA E BERSAGLI DESTRI
- BUCA SINISTRA
- FUNGHI
- CORSIA RITORNO LEVETTE
- TIRA CALCI
- BERSAGLI SINISTRI



TIRO D'ABILITÀ

Tira la pallina dallo scivolo e utilizza la levetta sinistra per provare a tirarla sulla rampa Tiro d'abilità, che si trova sopra il fungo in alto a sinistra.

BLOCCA-PALLINA

Per attivare la funzione blocca-pallina, dovrai tirare a entrambi i bersagli a scomparsa di fronte alla buca destra. La buca si trova sotto alla parte superiore della rampa Tiro d'abilità.

Quando la funzione blocca-pallina sarà attivata, un messaggio sul pannello del punteggio ti comunicherà il numero delle palline che dovrai bloccare prima che inizi un Multipallina a 2-palline.

MODALITÀ 2-BALL M-BALL (MULTIPALLINA A 2-PALLINE)

Quando avrai bloccato il numero di palline richiesto nella buca destra, entreranno in gioco una o due palline. Tira le palline nella buca sinistra per il Montepremi. Quando avrai ottenuto il Montepremi potrai riattivarlo tirando sui bersagli sinistri, sempre che ci sia più di una pallina in gioco.

MULTIBONUS

Colpisci entrambi i bersagli sinistri per attivare un multibonus sulla rampa centrale. Puoi vincere dei multibonus di x2, x4, x6, x8 e x10.

Quando vincerai un multibonus di x10, attiverai una pallina Extra nella Prigione della città (buca centrale).

Ogni volta che completerai i bersagli sinistri e la rampa centrale dopo aver vinto un bonus da x10, vincerai 10 milioni di punti.

COMBINAZIONI DI RAMPE

Ogni volta che tirerai la pallina su una rampa, una freccia rossa si illuminerà vicino all'entrata di altre rampe. Se tiri su una rampa che ha una freccia rossa lampeggiante, otterrai un bonus combinazione di 1 milione di punti.

Ogni volta che riuscirai ad eseguire più combinazioni di seguito (tirando alle rampe una dopo l'altra, più volte) farai aumentare il valore bonus della combinazione di 1 milione di punti.

LUCE HOVER

La luce si trova all'entrata della rampa sinistra e viene accesa tirando la pallina nella corsia che la riporta sulle levette vicino al tira calci destro.

Quando la luce sarà attivata, tira sulla rampa sinistra per vincere uno degli otto bonus Hover, che possono valere da un milione di punti a una pallina extra nella Prigione della città.

HURRY-UP

La luce Hurry-Up verrà attivata, quando avrai ottenuto la quinta luce. Una freccia rossa accanto alla rampa comincerà a lampeggiare e un punteggio di 20 milioni di punti inizierà il conto alla rovescia nel pannello del punteggio. Tira alla rampa lampeggiante per vincere i punti mostrati nel pannello.

MISSIONI AMANDA ED EN-HANS (MODALITÀ)

Per attivare una missione, tira la pallina sulla rampa Tiro d'abilità e la luce Start Mode (Inizia Modalità) inizierà a lampeggiare nella buca sinistra. Quindi tira la pallina nella buca per iniziare la missione illuminata.

Per completare una missione dovresti mirare a ogni rampa o bersaglio che ha una luce lampeggiante. Puoi cambiare le missioni tirando ai funghi. Ogni volta che la pallina colpirà un fungo, andrai avanti di una missione.

MODALITÀ DRUG-BUST - JOHNNY CRACK

Devi scalare sei piani per catturare Johnny Crack tirando sulle rampe lampeggianti. Raggiungi l'ultimo piano per metterlo in prigione e attivare il Super Montepremi.

MODALITÀ PRISON BREAKE (FUGA DALLA PRIGIONE)

Molti "inquilini" della prigione sono evasi e tu dovrai catturarli e riportarli in prigione prima che il Sindaco lo venga a sapere.

Tira ai funghi per catturare i prigionieri e quindi tira la pallina nella Prigione della città per metterli dietro le sbarre.

MODALITÀ RIOT (MODALITÀ MULTIPALLINA A 3-PALLINE)

Numerosi gruppi di persone sono coinvolti in sommosse in tutta la città.

Utilizza le palline per calmarli (tira sulle rampe con le frecce lampeggianti) e quindi tira una pallina nella Prigione della città per vincere il Super Montepremi.

DOWNTOWN SHOOT-OUT (SPARATORIA IN CITTÀ)

Questo è un sottogioco "videomode" (modalità video) che giocherai sul pannello del punteggio.

Prendi la mira con il fucile utilizzando i tasti delle levette sinistra e destra: il fucile sparerà automaticamente quando punterà correttamente sul bersaglio. Ma stai attento, quando verrai colpito quattro volte, sarai tu a finire dentro!

MODALITÀ DE-ACTIVATE BOMB - DYNAMITE DORK

È stato dato un allarme dinamitardo nel Comune della città: Dynamite Dork vi ha collocato sei bombe ad orologeria.

Devi trovare tutt'e sei le bombe e disinnescarle prima che scada il tempo nel pannello del punteggio. Ogni volta che tirerai la pallina su una rampa, ti verrà assegnato il tempo visualizzato nel pannello.

Se riuscirai a disattivare tutte le bombe di Dynamite Dork prima che scada il tempo, verrà attivato il Super Montepremi nella prigione della città.

MODALITÀ SNIPER (CECCHINI)

Un gruppo di terroristi tiene in ostaggio delle persone in un palazzo abbandonato.

Tira sulle rampe lampeggianti per puntare il tuo mirino sui terroristi ed eliminarli uno dopo l'altro. Quando li avrai eliminati tutti, verrà attivato il Super Montepremi nella prigione della città.

MODALITÀ ARSON (INCENDIO DOLOSO) - SPARKY

Sparky ha incendiato la città.

Tira a tutte le rampe per spegnere i fuochi. Se spegnerai tutt'e tre i fuochi otterrai dei punti bonus, ma se non ci riuscirai, si accenderà un altro fuoco e il bonus complessivo diminuirà. Quando avrai spento tutti i fuochi, tira nella prigione della città per vincere il Super Montepremi.

MODALITÀ HOVER CHASE (INSEGUIMENTO AEREO) - MAX SPEED

Max Speed è scappato di prigione con il suo hovercraft.

Per catturarlo, devi tirare sulla rampa sinistra quando il riflettore sarà acceso. Ogni volta che tirerai sulla rampa otterrai numerosi punti bonus. Se tirerai sulla rampa per otto volte, raggiungerai Max e lo arresterai, attivando così il Super Montepremi nella prigione della città.

FINAL CHALLENGE (LA SFIDA FINALE)

Quando avrai completato tutt'e otto le missioni, inizierai la modalità Final Challenge, dove potrai vincere molti punti. Ma tieni d'occhio il tempo!

BLOCCA-PALLINA IN ALTO

ROLL-OVER ROCK N' ROLL

PIATTAFORMA CASINÒ

FUNGHI

BUCA SINISTRA

JUKEBOX

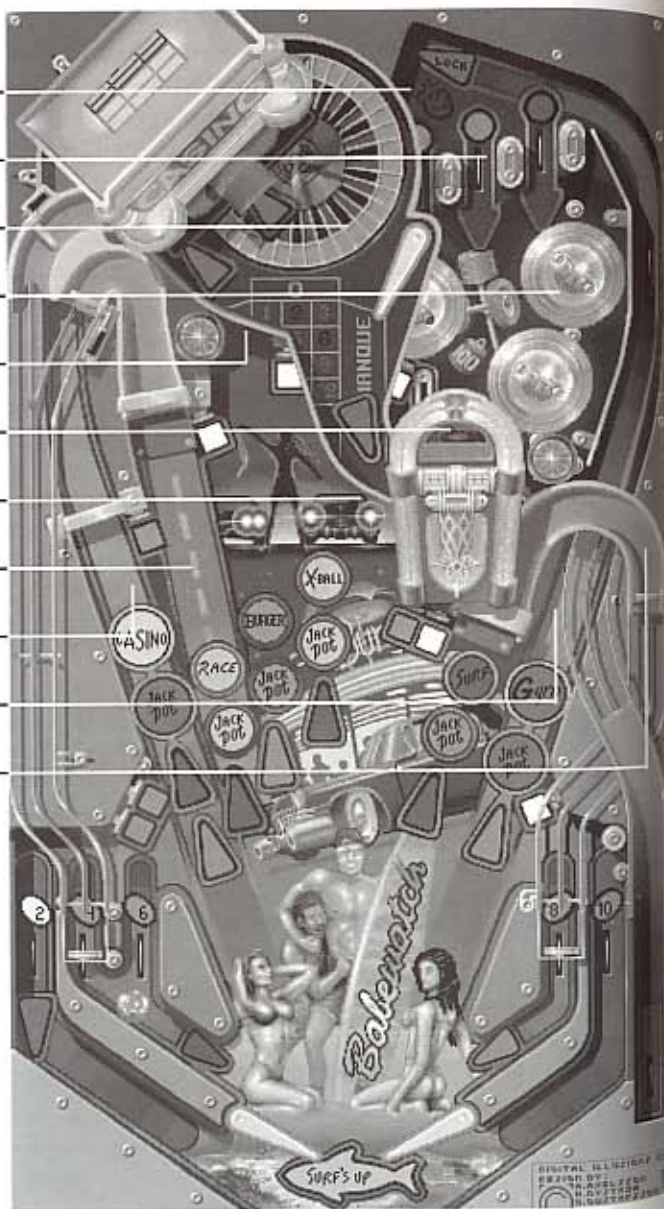
BUCA DESTRA

RAMPA STRADA

RAMPA SINISTRA

PASSAGGIO DESTRO

RAMPA DESTRA



Illumina i roll-over "R", "N" e "R" nell'angolo in alto a destra del tabellone per ottenere un multi-bonus. Puoi raccogliere multi-bonus da x2, x4, x6, x8 e x10.

Accendendo i multi-bonus da x10 attiverai la funzione pallina extra nella buca destra (sotto al tabellone della Roulette, proprio sotto al Jukebox).

Ogni volta che illuminerai tutt'e tre i roll-over dopo aver ottenuto un multi-bonus x10, vincerai 10 milioni di punti.

"CHICKEN RACE" (LA SFIDA)

Stai correndo verso un precipizio contro un'altra macchina. Sarai il primo a uscire dalla macchina e a perdere la sfida?

Per attivare la sfida, tira sulle rampe sinistra e destra una dopo l'altra velocemente e di seguito, questo attiverà la luce RACE (GARA) sulla rampa "strada".

Tirando sulla rampa "strada" attiverai un cronometro nel pannello del punteggio. Il contatore conterà da 5 a 20 milioni. Ogni volta che tirerai la pallina indietro nella rampa "strada" vincerai il punteggio visualizzato nel pannello.

Ricorda che più aspetterai, più ti avvicinerai al precipizio, ma maggiori saranno i punti!

CASINO AWARD (PREMIO CASINÒ)

Prova la sorte nel "tempio dei soldi".

Attiva il Casinò tirando la pallina nella buca sinistra. Quindi tira la pallina nel Casinò attraverso la rampa sinistra e la levetta in alto e aspetta per vedere se hai vinto...

Se sarai fortunato, otterrai una serie di bonus ogni volta che entrerai nel Casinò, compresi i multi-bonus disponibili, i bonus trattenuti, le palline extra, 10 milioni di punti, i funghi milionari, etc.

ACCESSORI "DUDE" ("GANZI")

Ci sono molte cose che fanno un tipo normale un tipo "ganzo" e soltanto i più ganzi riusciranno a trovarne abbastanza per essere considerati i più "ganzi".

Prova a cercare alcuni degli accessori "ganzi" nel tabellone, se riuscirai a raccoglierti tutti, potrai avere la possibilità di fare un figurone tra le ragazze attivando la funzione pallina extra (x-ball accesa) nella buca destra.

MODALITÀ IMPRESSION (BELLA FIGURA)

Vuoi fare bella figura di fronte a tutte le belle ragazze in spiaggia? E allora dovrai giocare alcune modalità Impression!

Per attivare le modalità Impression, tira la pallina sulla rampa sinistra, in modo da farla cadere nella

piattaforma Casinò e quindi rotolare nel Jukebox. Tutte le volte che colpirai il Jukebox attiverai una modalità e le modalità vengono sempre attivate nel seguente ordine:

MODALITÀ 1 - BEACH-GYM (PALESTRA SULLA SPIAGGIA)

Per iniziare questa modalità tira la pallina nel passaggio destro quando la luce GYM è accesa.

Quindi avrai 60 secondi per gonfiare i tuoi muscoli tirando la pallina sui funghi, ogni 5 colpi aumenterai il valore del Montepremi di 5 milioni.

Quando il tempo sarà scaduto e avrai finito di gonfiare i tuoi muscoli, tira la pallina nella buca lampeggiante per bloccarla e inizia la modalità Multipallina a 2-palline. Utilizza le nuove palline per tirare ai Montepremi Muscle (Muscoli) lampeggianti.

MODALITÀ 2 - SURF'S UP

Dimostra di saper sopravvivere alle acque più agitate e alle pericolose maree salendo su quel surf e mettendoti in mostra.

Per iniziare questa modalità tira la pallina nella rampa destra quando la luce SURF sarà accesa.

Quindi avrai 60 secondi per mostrare le tue abilità di surfista e aumentare il Super Montepremi tirando la pallina dove la luce starà lampeggiando.

Quando scadranno i 60 secondi di surf, colpisci le buche lampeggianti per bloccare 2 palline. Inizierai una modalità a 3 palline (Surf-Mania); utilizza le nuove palline per tirare ai Montepremi Surfer (Surfista).

MODALITÀ 3 - BURGER BAR (PANINOTECA)

Dimostra di avere una fame da lupo e di saper mangiare tanto cibo quanto pesi andando al Burger Bar.

Per iniziare questa modalità tira la pallina nel buca sinistra quando sarà accesa la luce BURGER.

Inizierà una modalità Multipallina a 2 palline a cronometro. Incrementa il menu tirando le palline sulle rampe lampeggianti prima che scada il tempo.

Quando il tempo scadrà, tira le palline nelle buche lampeggianti e blocca 3 palline per iniziare a mangiare e attivare 5 Montepremi Burger. Se raccoglierai tutt'e cinque i montepremi, potrai avere la possibilità di tirare al Montepremi Super Cholesterol (Super Colesterolo)!

MODALITÀ 4 - CASINÒ

Dimostra di avere un talento naturale per la roulette giocando alcuni giochi nel Casinò.

Per iniziare questa modalità tira la pallina sulla rampa sinistra con un colpo potente quando la luce CASINO sarà accesa, in modo da farla cadere nella piattaforma del Casinò.

Adesso utilizza la levetta in alto per tirare la pallina nel Casinò. Inizierai un conto alla rovescia di 60 secondi e una modalità a 3 palline. Aumenta la scommessa del montepremi tirando le palline sui bersagli lampeggianti.

Quando il tempo sarà scaduto, tira le palline nelle buche lampeggianti e cerca di bloccarne 4, questo attiverà la funzione Money Hunt (Caccia al denaro), dove dovrai tirare sulle rampe lampeggianti per cercare di vincere più denaro possibile, forse tanto quanto avevi puntato!

MODALITÀ 5 - BABE HUNT (CACCIA ALLE RAGAZZE)

Utilizza la tua parlantina e il tuo fascino per agganciare quelle ragazze!

Per iniziare questa modalità tira la pallina nel blocca-pallina in alto, quando la luce LOCK starà lampeggiando.

Adesso il tuo obiettivo è di chiacchierare con 4 ragazze tirando la pallina nel blocca-pallina in alto 4 volte di seguito. Ogni volta che bloccherai la pallina, avrai la possibilità di parlare con un'altra ragazza, ma dovrai essere veloce perché avrai soltanto 5 secondi per bloccare la pallina di nuovo dopo che sarà stata rilasciata.

Se riuscirai a chiacchierare con tutt'e 4 le ragazze, avrai l'occasione della tua vita di parlare con la ragazza dei tuoi sogni e vincere 1 miliardo di punti se riuscirai ad affascinarla!

EXTREME SPORTS

RAMPA IN ALTO A DESTRA

BUCA BLOCCA-PALLINA IN ALTO

RAMPA IN ALTO A SINISTRA

PASSAGGIO A SINISTRA

RAMPA SINISTRA

FUNGHI

PALLINA BLOCCATA

RAMPA IN BASSO A DESTRA

BERSAGLI FUNZIONI SPECIALI

CORSIA DI RITORNO LEVETTA

BERSAGLIO DESTRO

TIRA CALCI



E-X-T-R-E-M-E

Prova i 5 sport estreme segreti...se ne hai il coraggio!

Per attivare i 5 sport dovrai accendere le lettere di EXTREME. Per accendere una lettera tira la pallina nella corsia di ritorno della levetta destra (accanto alla molla destra) e quindi colpisci il bersaglio destro lampeggiante.

Quando avrai illuminato tutte le lettere di EXTREME, su ogni rampa verrà attivato uno sport coraggioso segreto. Sii veloce a tirare sulle rampe e a giocare gli sport altrimenti non riuscirai a vincere i punti bonus!

SPEED (VELOCITÀ)

C'è sempre bisogno di velocità e adesso è arrivato il tuo momento per mostrare le tue qualità naturali negli sport di velocità: sullo skateboard, sulla mountain bike, sugli sci e sul dragster.

Per attivare la modalità Speed, tira 5 volte la pallina nel passaggio sinistro. Le modalità velocità si attivano sempre in ordine: skateboard, mountain bike, sci e quindi il dragster. Quando la pallina sarà passata nel passaggio sinistro per la 5ª volta, si attiverà un cronometro e avrai 30 secondi per guadagnare velocità tirando sulla rampa in fondo a destra.

Quando il cronometro raggiungerà lo zero, avrai altri 15 secondi per provare a vincere i Montepremi tirando la pallina nel passaggio a sinistra. Ogni montepremi assegnerà dei punti bonus equivalenti alla velocità raggiunta all'inizio della modalità.

Alla fine di una modalità Speed potrai attivare quella successiva tirando altre 5 volte nel passaggio sinistro. Se riuscirai a eseguire tutt'e 4 le modalità velocità tira nello stesso passaggio altre 5 volte per iniziare la funzione Super Speed Ball (Pallina ad alta velocità).

SUPER SPEED BALL

Inizierà una modalità Multipallina a 3-palline con un sacco di punti bonus (formati dal totale dei punti ottenuti nella modalità Speed) che inizieranno a diminuire nel pannello del punteggio. Tira le 3 palline sulla rampa, buca o passaggio lampeggianti per vincere i punti mostrati nel pannello: il Montepremi Super Speed!

Il Montepremi Super Speed sarà disponibile se avrai almeno 2 palline in gioco. Si fermerà quando sarà sceso a 10 milioni di punti, dandoti la possibilità di raccogliere dei punti extra nel caso non fossi riuscito a raccogliere un punteggio maggiore nel corso del conto alla rovescia.

BERSAGLI FUNZIONI SPECIALI

Colpisci i 3 bersagli per attivare delle funzioni speciali come il Bonus trattenuto, 5 milioni di punti, palline extra, etc.

MODALITÀ EXTREME SPORTS

Per attivare una modalità tira la pallina sulla pallina bloccata, che si trova sopra ai bersagli funzioni speciali. La luce indicante l'inizio della modalità inizierà a lampeggiare nella buca blocca pallina in alto. Quindi tira alla buca per iniziare una modalità.

MODALITÀ IRON MAN RACE (CORSA UOMO DI FERRO)

Hai i requisiti necessari per diventare l'uomo di ferro? Questa è una prova veramente dura per tutti gli appassionati di sport coraggiosi: partecipa alle estenuanti gare di nuoto, ciclismo e corsa di resistenza.

Una volta iniziata, inizierà una modalità Multipallina a 3-palline, 3 rampe cominceranno a lampeggiare e un contatore punti comincerà il conto alla rovescia nel pannello del punteggio.

Tira le 3 palline nelle rampe lampeggianti più velocemente possibile, perché in questo modo bloccherai il punteggio mostrato nel pannello e lo aggiungerai al Montepremi Super Iron Man.

Questa sequenza verrà ripetuta 3 volte (una per ogni sport) e se completerai tutt'e 3 gli sport attiverai il Montepremi Super Iron Man. Se vincerai il Montepremi e avrai più di 1 pallina in gioco, potrai ricominciare la modalità per guadagnare degli altri punti.

MODALITÀ FREE FALL (CADUTA LIBERA)

Hai mai visto quei pazzi che si lanciano dalle scogliere e dai palazzi e poi aprono il paracadute all'ultimo momento? Bé, adesso è il tuo turno! Il tuo obiettivo è di fare più acrobazie possibili prima di aprire il paracadute e scampare una morte certa!

Dopo l'inizio della modalità avrai 30 secondi per fare le tue acrobazie tirando alla rampa in basso a destra. Ad ogni tuo movimento aumenterai il Montepremi Paracadute: raccogli questo montepremi prima che scada il tempo, altrimenti sarai spacciato!

Se sopravviverai alla caduta libera aprendo il paracadute in tempo, ricomincerai la modalità ma da un'altezza più bassa. Quindi avrai minor tempo per fare i tuoi movimenti, ma vincerai più punti nel realizzarli.

Se avrai abbastanza sangue freddo da aspettare fino all'ultimo minuto prima di aprire il paracadute, vincerai il Bonus Extreme Adrenalin (Adrenalina estrema), ma se cadrai al suolo, vincerai soltanto un bonus Morte estrema!

MODALITÀ CLIFF DIVING (TUFFO DALLA SCOGLIERA)

Questo è un vero e proprio test per tutti gli appassionati di sport estremi e le scogliere di Acapulco ti daranno la possibilità di tuffarti da altezze mai provate prima!

Iniziando questa modalità attiverai una modalità Multipallina a 2-palline. Hai 60 secondi per tirare la pallina ai funghi per aumentare la velocità da cui ti tufferai e quindi tirare sulla rampa lampeggiante per effettuare il tuffo. Tuffandoti vincerai i punti Diver (Tuffatore): maggiore sarà l'altezza da cui ti tufferai maggiori saranno i punti Diver!

MODALITÀ OFF-PISTE (FUORI PISTA)

Ecco la possibilità di dimostrare le tue abilità nel destreggiarti giù per un pericoloso pendio e nell'eseguire 5 salti potenti.

5 rampe inizieranno a lampeggiare e ognuna di loro rappresenta un determinato salto potente: le rampe più difficili da centrare rappresenteranno i salti più difficili.

Tira sulle rampe per vincere i bonus big Jump (grande salto): se riuscirai ad eseguire tutt'e 5 i salti attiverai il Montepremi White Powder (Polvere bianca).

MODALITÀ BUNGEE-JUMP

È arrivato il momento per provare quelle corde elastiche! Avrai il fegato di fare dei bungee-jump dai posti più pazzi?

Inizierà una modalità Multipallina a 2-palline e una delle rampe inizierà a lampeggiare. Tira alla rampa lampeggiante con le due palline e automaticamente verrà attivata un'altra rampa. Ogni volta che tirerai la pallina a una rampa lampeggiante, farai un salto per raccogliere dei punti bonus. A più rampe tirerai, più pazzi saranno i salti e maggiori i punti!

Se riuscirai a fare il salto dall'aeroplano, attiverai il Super Montepremi Rubber Band (con l'elastico): raccoglilo per dei punti dell'altro mondo!

MODALITÀ FREE-SPEED CLIMBING

OK, amico, così pensi di essere capace di scalare una parete rocciosa? Quanto ci metterai a scalare una senza una corda?

Quando inizierai questa modalità, avrai 15 secondi per completare ogni fase della scalata. Per eseguire una fase tira la pallina sulla rampa lampeggiante, ad ogni tiro riuscito, si attiverà automaticamente un'altra rampa.

Se riuscirai a raggiungere la cima della parete rocciosa vincerai il Montepremi Mountain Goat (Stambecco)!

MODALITÀ EXTREMIST (ESTREMISTA)

Quando avrai completato tutte le modalità Extreme Sports sarai pronto per la modalità finale: la Extremist.

Questa modalità inizierà una Multipallina a 3-palline e accenderà 6 luci sul tabellone. Le luci rappresentano i 6 Montepremi che equivalgono ai 6 punteggi che hai ottenuto in ogni modalità Extreme. Utilizza le 3 palline per raccogliere questi Montepremi e fai salire il tuo punteggio a un livello Extreme!



**PUBLISHED BY 21ST CENTURY ENTERTAINMENT LTD
WESTBROOK STREET, BLEWBURY, OXON, OX11 9QB UK
HELPLINE 01235 851533**