

GAMETEK

Gametek (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3AU

Nintendo

GAME BOY™

DMG-D8-NOE



SPIELANLEITUNG



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTEN-
DO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF
DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE
ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE
SICHER SIND, DAß ALLES EINWAND-
FREI ZU IHREM NINTENDO GAME
BOY-SYSTEM PAßT.

AK

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, the
Nintendo Product Seals and other
marks designated 'TM' are
trademarks of Nintendo.

INHALT

Start.....	4
Bewegungs-kontrolle	5
Spielauswahl	6
Das Spiel "zünden".....	7
Stahlrad	11
"Spiel zünden im Graveyard" ..	16
Höchster Punktestand	21

START

Versichere dich, dass der Game Boy ausgeschaltet ist. Lege die Pin-ball-Spielkassette ein und starte den Game Boy. Nun müsste der Schriftzug "Nintendo" erscheinen, danach dann das Titelbild. Nachdem das Titelbild erschienen ist, Start drücken.



BEWEGUNGS-KONTROLLE

RICHTUNGSTASTE

Die Richtungstaste wird benutzt, um den Ball wegzuschiessen. Wenn du sie loslässt, wird der Ball ins Spiel gebracht. Der linke Flipper wird über die Richtungstaste betätigt.

A TASTE

Der rechte Flipper wird durch die A Taste betätigt.

B TASTE

Die Betätigung der B Taste löst ein Schütteln des Tisches aus. Wenn die B Taste in kurzen Abständen hintereinander gedrückt wird, kippt das Spiel.

AUSWAHL TASTE

Mit der Auswahl Taste verlässt man das laufende Spiel und kehrt zum Hauptmenü zurück.

START TASTE

Das Spiel kann durch Drücken der Start Taste unterbrochen werden. Um das Spiel wieder aufzunehmen, drücke die Start Taste erneut.



SPIELAUSWAHL

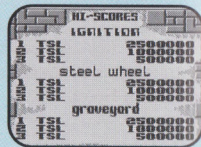
Beim Hauptauswahlbild kann die Musik ausgeschaltet werden, indem man die Richtungstaste nach oben bzw. unten schiebt, um die Anzeige neben Musik an/aus hervorzuheben. Drücke die Starte Taste für die Auswahl Musik an/aus.

BEMERKUNG: Dies hat nur Auswirkungen auf die Musik und nicht auf die Geräuscheffekte.



Drücke die RICHTUNGSTASTE NACH OBEN ODER UNTEN, um die Anzeige neben dem gewünschten Spiel hervorzuheben. Drücke Start zur Spielauswahl.

Drücke die Auswahl Taste, um den Punktestand anzuzeigen zu lassen. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, drücke Auswahl oder die Start Taste.



DAS SPIEL "ZUNDEN"

1.

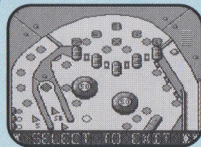
Eine der vier Rollichter wird jedesmal, wenn ein Ball von der Rampe abgeschossen werden soll, erleuchtet. Wenn der Ball über das erleuchtete Licht rollt, erhältst du einen x2 Multi Bonus.

Wenn du alle vier Lichter überrollst, erhältst du einen Multi Bonus. Du kannst Multi Boni von x2, x3, x4, x6, und x8, sammeln. Dieses Licht ist in einem Kreis angeordnet, der durch Betätigung der Flipperschlüssel betätigt werden kann.

2.

Jedesmal, wenn du alle drei Ziele triffst, erhältst du einen Bonus. Du kannst drei Arten von Boni erhalten:

LIGHTING THE TARGETS	BONUS
Beim ersten Mal	Extra Ball
Beim zweiten Mal	5 Millionen Punkte
Beim dritten Mal	10 Millionen Punkte



Den Extra Ball erhältst du in der letzten Passage. Die 5 und 10 Millionen Punkte erhältst du in der Ballklappe.

Diese Boni wiederholen sich, d. h. bei den vier Malen, die der Ball die drei Ziele trifft, erhältst du einen Extra Ball und so weiter.

3.

Wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst, erhältst Punkte und erhöhst deinen Punktestand.

Diese Passage beginnt mit einem Punktwert von 50,000 und geht über 100,000, 250,000 und 500,000 Punkte bis zu 750,000 Punkten.

8

Nach jeweils 20 Sekunden wird die höchste Punktzahl unerreichbar. Sei also schnell und sammel die Punkte, wenn du die Möglichkeit dazu hast!

4.

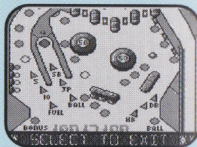
Jedesmal, wenn du das linke Ziel triffst, erhältst du 50,000 Punkte.

5.

Jedesmal, wenn du einen Pilz triffst, erhältst du 500 Punkte.

6.

Jedesmal, wenn du den Ball in die Klappe schiesst, erhältst du einen Punktebonus wie folgt:



TREFFEN DER KLAPPE

BONUS

Beim ersten Mal.....	100,000 Punkte
Beim zweiten Mal.....	250,000 Punkte
Beim dritten Mal.....	500,000 Punkte

Wenn du die Klappe zum vierten Mal triffst, erhältst du 100,000 Punkte.

7.

Jedesmal, wenn du eines der drei "Zündungs"-Lichter triffst, leuchtet ein Buchstabe des Logos auf. Wenn du das gesamte Wort "Zündung" erleuchtet hast, erhältst du den gesamten Jackpot.

8.

Jedesmal, wenn du alle vier linken Ziele triffst, erhältst du einen Treibstoff-Bonus. Schiesse den Ball durch die linke Passage, um den Treibstoff zu tanken und fliege zu einem neuen Planeten. Je mehr Planeten du besuchst, desto höher wird der Bonus, den du erhältst.

9.

Jedesmal, wenn du den Ball durch die Sonnenbahn (den rechten Kanal) schiesst, erleuchtest du einen der drei Sonnenlichter darüber. Jedesmal, wenn du alle drei erleuchtest, ist ein Bonus möglich:

SONNENLICHTER

BONUS

Beim ersten Mal.....Bonus bleibt erhalten

Beim zweiten Mal.....Punktestand Bonus

Beim dritten Mal.....Doppelter Bonus

Den Bonus erhältst du, wenn du den Ball wieder durch die Sonnenbahn schiesst. Den Punktestand Bonus erhältst du, wenn du den Ball in die Ballklappe schiesst. Den doppelten Bonus erhältst du, wenn du den Ball weider durch die Sonnenbahn schiesst.

Wenn du einmal alle drei Boni erhalten hast, werden der Punktestand - und der doppelte Bonus zurückgesetzt und können noch einmal genutzt werden.

Jedesmal, wenn du den Ball durch die Sonnenbahn schiesst, erhältst du 10,000 Punkte.



STAHLRAD

Jedesmal, wenn ein Ball von der Rutsche abgeschossen werden soll, leuchtet eines der drei Pfeillichter auf. Wenn der Ball über das Licht rollt, wird folgendes angezeigt:

LICHTPUNKTE

BONUS

ein - bis sechsmal ... 10,000 Punkte

siebenmal 1 million Punkte

Wenn alle drei Pfeillichter auf einmal aufleuchten, erhältst du einen Multibonus:

LICHT - MULTIBONUS

einmal.....x2

zweimal.....x3

dreimal.....x4

viermal.....x5

fünfmal.....x6

sechsmal.....x7

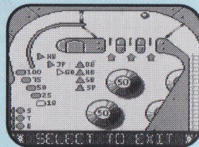
Diese Licht bildet einen Kreis, der durch Bedienung der Flipper-Schlüssel reguliert werden kann.

2. DIE LINKE PASSAGE.

Jedesmal, wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst, erhältst du den Wert, der am Eingang der Passage angezeigt wird:

TICKET VALUES ARE:

**10,000 Punkte ➔ 25,000 Punkte ➔ 50,000 Punkte ➔
75,000 Punkte ➔ 100,000 Punkte**



Wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst und danach gleich noch einmal, erhältst du einen Bonus von 1 Million Punkten.

3. DIE MITTLERE PASSAGE

Wenn du den Ball durch die mittlere Passage schiesst, leuchtet die Anzeige "Drehe das Rad" in der oberen Ballklappe auf.

Du kannst hier einen Extra Ball erhalten, wenn das "XB" - Licht angeht.

Du kannst hier den Jackpot knacken, wenn das "JB" - Licht angeht.

Du kannst jedesmal 50,000 Punkte erhalten, wenn der Ball durch die mittlere Passage geschossen wird.

4. DIE OBERE BALLKLAPPE.

Du kannst hier die folgenden Boni erhalten, wenn die Lichter unterhalb der Klappe an - und ausgehen:

- **Doppelter Bonus - Du erhältst einen doppelten Bonus**
- **Halte Bonus - Der Bonus bleibt erhalten**
- **Punktestand Bonus - Erhöht deinen Punktestand Bonus**
- **Drehe das Rad - Das Rad wird anfangen, sich schnell zu drehen:**
 - (1) Extra Ball
 - (2) 1 Million Punkte
 - (3) Jackpot
 - (4) 2 Millionen Punkte
 - (5) Der nächste Wert in der linken Passage
 - (6) 3 Millionen Punkte

Dies wird als Text in der Glasscheibe angezeigt. Das Spiel hält, während der Bonus ausgewählt wird (das Rad dreht sich langsamer und hält schliesslich an).

Wenn kein Bonus aufleuchtet, kann das Schiessen des Balles in die Klappe den Jackpot um einen Zufallsbetrag erhöhen.

5. PILZTREFFER.

Jedesmal, wenn du einen Pilz triffst, erhältst du 500 Punkte.

6. DIE DAMPFZIELE.

Jedesmal, wenn du durch Treffen der Buchstaben "Dampf" erleuchtest, wird der Wert in der linken Passage erhöht

7. THE RIGHT DROP-TARGETS.

Jedesmal, wenn du die beiden Ziele rechts triffst, löst du die nächste verfügbare Bonusanzeige für die rechte Seite aus. Es gibt folgende Boni:

- 1 Millionen Punkte - nächster Wert für die linke Passage
- 5 Millionen Punkte - Extra Ball

Du kannst auch die folgenden Anzeigen für die obere Ballklappe und die mittlere Passage auslösen, wenn du die oberen Ziele erleuchtet hast:

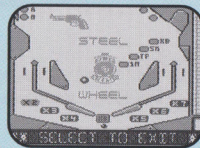
LICHT	BONUS
einmal	Bonus bleibt erhalten
zweimal	Doppelter Bonus
dreimal	Punktestandbonus
viermal	Jackpot

Diese Boni sollten rotieren, d. h. wenn du die Ziele ein fünftes Mal triffst, erhältst du die Möglichkeit eines doppelten Bonus usw.

8.

Wenn du den Ball in diese Klappe schiesst, erhältst du einen Flash-Bonus

- 1 Millionen Punkte - nächster Wert für die linke Passage
- 5 Millionen Punkte - Extra Ball



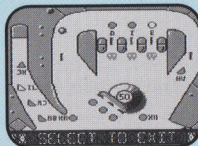
Wenn kein Bonus getroffen wurde, erhöht sich der Jackpot um einen Zufallsbetrag. Wenn alle Boni bereits gesammelt worden sind, können sie ein weiteres Mal erworben werden.

“SPIEL ZÜNDEN IM GRAVEYARD”

1.

Wenn der Ball hier hineingeschossen wird, erhältst du die folgenden Boni, wenn du getroffen hast:

- Punktestandbonus
- Extra Ball
- Jackpot



Wenn du den Ball dreimal dorthin schiesst, kannst du den Ballriegel auslösen:

- **Triff die Klappe einmal, um das “IL” – Licht auszulösen.**
- **Triff die Klappe ein zweites Mal, um das “IL” – Licht zu fixieren.**
- **Triff die Klappe ein drittes Mal, um den Ballriegel zu aktivieren.**

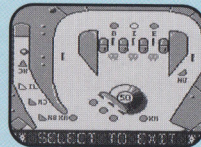
Nun schieße den Ball in einen der unteren Ballklappen links – den “LK”, um den Ball dort unterzubringen. Wenn ein Ball auf diese Weise verschwunden ist, erscheint ein neuer Ball in der Rutsche. Schiesse diesen Ball und versuche, die Ballklappe links oben zu erreichen, um den Multi-Jackpot (Jackpot x 2) zu erreichen.

2.

Beim Treffen der Buchstaben D.I.E. erhältst du den nächsten verfügbaren Multibonus:

BUCHSTABIERE DIE MULTI BONUS

einmal.....	x2
zweimal.....	x4
dreimal	x6
viermal	x8
fünfmal	x10



Wenn du den x 6, x 8 und x 10 Bonus erhältst, löst du auch die Doppelbonusanzeige aus. Das Sammeln des x 10 Multibonus eröffnet die Möglichkeit, den Doppelbonus und die Extra Ball Anzeige zu erreichen. Nachdem du den x 10 Bonus erhalten hast, erhältst du gleichzeitig, wenn du D.I.E. buchstabierst, einen Doppelbonus und einen Extra Ball.

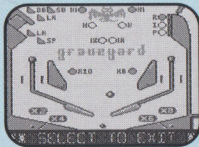
3.

Indem du den Ball hierher schiesst, erhältst du einen Doppelbonus, wenn du getroffen hast oder der Ball verschwindet, wenn “LK” aufleuchtet. Wenn kein Licht aufleuchtet, wird der Jackpot um einen Zufallsbetrag aufgestockt.

4.

Wenn der Ball hierher geschossen wird, wird die "Mysteriöse Drehung" ausgelöst, wenn das "SP"- Licht erleuchtet ist. Du erhältst dann folgendes:

- 100,000 Punkte
- Bonus wird erhalten
- 3 Millionen Punkte
- 10 Millionen Punkte
- Extra Ball
- Dein Punktestand wird verdoppelt oder der höchste Punktestand eines Spielers wird zu deinem eigenen Jackpot addiert.



Wenn das "LK" – Licht aufleuchtet, kannst du den Ball, indem du ihn dorthin schiesst, verschwinden lassen, bekommst einen neuen Ball und kannst dann versuchen, den Multi-Jackpot zu knacken.

Wenn kein Licht aufleuchtet, wird der Jackpot, wenn der Ball hierher geschossen wird, um einen Zufallsbetrag aufgestockt.

5.

Der Treffer eines Pilzes wird mit 1,000 Punkten belohnt.

6.

Jedesmal, wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst, erhältst du 50,000 Punkte. Wenn eine der römischen Ziffern im linken Magazin aufleuchtet, bist du auf

dem richtigen Weg. Du benötigst alle Ziffern sowohl im linken als auch im rechten Magazin, um Mitternacht zu erreichen. Wenn Mitternacht aktiviert ist, erhältst du jedesmal 5 Millionen Punkte, wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst. (Das Erreichen von Mitternacht löst die "Beeilung"- Anzeige in der rechten Passage aus).

Wenn du den Ball mindestens 8 Sekunden, nachdem du ihn durch die rechte Passage geschossen hast, durch die linke Passage schiesst, erhältst du 1 Million Punkte.

Wenn du den Ball so durch die linke Passage schiesst, dass er nach oben und über die D.I.E. Buchstaben und die rechte Passage wieder hinunterrollt (ein Looping), erhältst du eine Million Punkte.

7.

Jedesmal, wenn du den Ball durch die linke Passage schiesst, erhältst du 50,000 Punkte. Wenn eine der römischen Ziffern im rechten Magazin aufleuchtet, kannst du froh sein. Du benötigst alle Ziffern sowohl im linken als auch im rechten Magazin, um Mitternacht zu erreichen.

Wenn Mitternacht aktiviert ist, erhältst du jedesmal 5 Millionen Punkte, wenn du den Ball durch die rechte Passage schiesst. (Das Erreichen von Mitternacht löst die "Beeilung"- Anzeige in der rechten Passage aus.)

Wenn die "Beeilung"- Anzeige aktiviert ist und du den Ball durch die rechte Passage schiesst, erhältst du den Punktestand, wie er im Feld angezeigt wird (anfangs 20 Millionen, aber er erhöht sich ständig).

Wenn du den Ball mindestens 8 Sekunden, nachdem du ihn durch die rechte Passage geschossen hast, durch die linke Passage schiesst, erhältst du 1 Million Punkte.

Wenn du den Ball durch die rechte Passage schiesst und er dann nach oben über die D.I.E. Buchstaben und durch die linke Passage wieder hinunterrollt (ein Looping), erhältst du 1 Million Punkte.

8.

Jedesmal, wenn du alle drei Ziele unter den Pilzen triffst, kannst du einen der folgenden Boni erhalten:

LICHT

BONUS

einmal.....Füge einen Buchstaben von
Graveyard hinzu

zweimalErhöhe den Jackpot

dreimalDoppelter Bonus

viermal.....Punktestand Bonus

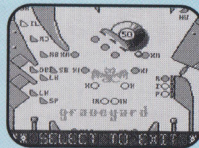
fünfmal.....Extra Ball

sechsmal und mehr..... 3 Million Punkte

9.

Jedesmal, wenn du R.I.P. buchstabierst, fügst du einen Buchstaben zu Graveyard hinzu. Wenn du Graveyard komplett hast, löst du den Jackpot aus.

Wenn du R.I.P. buchstabierst, löst du auch die "Mysteriöse Drehung" in der unteren linken Ballklappe aus.



HÖCHSTER PUNKTESTAND

Wenn du mehr als 500,000 Punkte erreicht hast, kannst du deine Initialen in den höchsten Punktestand eintragen. Indem du die Bewegungstaste nach oben bzw. unten führst, kannst du die Buchstaben wechseln und durch Bewegung nach links und rechts kannst du zum nächsten Buchstaben übergehen.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

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

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

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

Published in Europe by
GAMETEK (UK) Ltd., 5 Bath Road, Slough,
Berks SL1 3UA

