

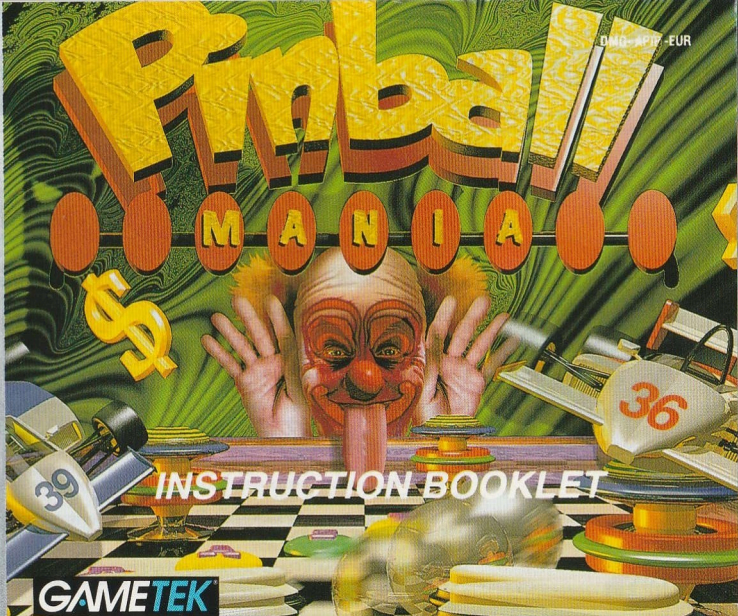
Nintendo

GAME BOY™

DMD-AP1P-EUR

# Rollerball!

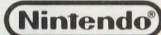
## M A N I A



INSTRUCTION BOOKLET

GAMETEK

LICENSED BY



**Nintendo** Nintendo of Europe GmbH ; 63760 Großostheim, Deutschland  
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie  
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto AK

NINTENDO®, GAME BOY™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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

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

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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



## PINBALL MANIA INSTRUCTIONS CONTENTS

Starting Up	2
Controls	3
"Tarantula" Game Play	4
"Jailbreak" Game Play	6
"Kick-Off" Game Play	8
"Jackpot" Game Play	10

## STARTING UP

Make sure your Game Boy power switch is turned OFF. Insert your Pinball Game Pak, then turn ON the power switch. "NINTENDO" should now be displayed followed by the title screen. After the Pinball Mania title screens appear press START.

### Table Selection

To choose table press the DIRECTIONAL PAD LEFT/RIGHT. To play selected table press START.

### Music

Music can be turned OFF or ON by pressing SELECT while on any of the table selection screens.

## CONTROLS

### Directional Pad

Is used to shoot the ball. Upon release, the ball will be launched. The left flipper is controlled by pressing the DIRECTIONAL PAD.

### A Button

The right flipper is controlled by pressing the A Button.

### B Button

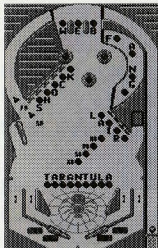
Pressing the B Button will simulate shaking the table. Pressing the B Button in quick repetitions will cause the game to *tilt*.

### Select Button

The Select Button will exit the current game and return you to the main menu.

### Start Button

The game may be paused by pressing the START Button. To resume play press the START Button.



## "TARANTULA" GAME PLAY

### WEB Roll-Overs

One of the 3 roll-over WEB lights will be flashing each time a ball is to be fired from the chute. If the ball rolls over the flashing light, you will be awarded the x2 Multi bonus (a "Skill Shot"). Each time you light up all three WEB lights you are awarded a Multi bonus. You can collect Multi bonuses of x2, x4, x6 and x8.

Once all the bonus multipliers have been lit you are awarded 2 million points each time WEB is lit. **Move the light along the letters by using the flipper keys.**

### SHOCK Drop Targets

Light all the SHOCK lights to light up the next letter in TARANTULA.

### TARANTULA

Complete TARANTULA and collect 5 million points.

### LAIR Drop Targets

Light all of the LAIR lights to enable the next Ball Trap mystery award. (Hold, Bonus, Double Bonus, Score Bonus and Extra Ball).

### Ball Trap

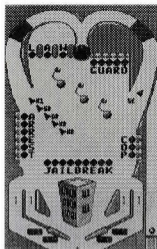
Shoot the LAIR ball trap and go for the mystery award. (200000, 400000, 600000, 800000 or ??????). If the mystery spin lands on ?????? then the next Ball Trap mystery is collected. If no mystery is enabled then no points are awarded.

### FANG

Complete FANG to enable the 5 million light on the left passage.

### Left Passage

Shoot the Left Passage when either the FM or 5M lights are flashing to feed the spider and collect 500,000 points or to collect the 5 million points enabled by FANG.



## "JAILBREAK" GAME PLAY

### LAW

One of the 3 lights will be flashing each time a ball is to be fired from the chute. If the ball rolls over the flashing light, you will be awarded 2 million points (a "Skill Shot"). Light all three letters to advance the bonus multiplier value. When the bonus multiplier is at it's maximum value the Jackpot value will be awarded each subsequent time that the word Law is lit. The Jackpot begins at 2,500,000 points and increases in steps of 500,000 points. **Move the light by using the flipper keys.**

### ARREST pads

Light the complete set to arrest a suspect and collect 350,000 points.

### SENTENCE BALL TRAP

Once a suspect has been arrested, shoot the Sentence Ball Trap to convict the prisoner. One of the following sentences will be given Not Guilty, 2 Years, 5 Years, 10 Years, 20 Years or Life.

### ESCAPE ATTEMPTS

Once a prisoner has been in jail for his complete sentence he will try to escape. Complete the word Guard within sixty seconds to recapture the prisoner and collect 2, 000, 000 points.

### GUARD

Light the word Guard to stop prisoners escape attempts. On top of any other scores you will receive

500,000 points.

### RIOT BALL TRAP

Shooting the Riot Ball Trap before the Riot has been enabled (by lighting the word Cop) will start a Riot, otherwise the next enables bonus will be collected. The possible bonuses are Disable Riots, Double Bonus, Extra Ball, Hold Bonus and Score Bonus.

### RIOT

During a Riot prisoners escape from the prison one by one until no more are left. To prevent this, light the word Guard to call the guards to the jail.

### COP

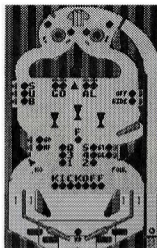
Light the word Cop to collect 50, 000 points and enable the next feature to be collected in the Riot Ball Trap. Once the Riot Trap features have been enabled, lighting Cop awards 1, 000, 000 points.

### JAILBREAK lights

One letter of the word Jailbreak is lit each time a prisoner is sentenced and found guilty. When the word is complete a Jailbreak begins.

### JAILBREAK

A decreasing value is displayed in the panel at the same time all of the prisoners are escaping from the jail. Each time a pad is hit by the ball the value currently displayed in the panel is added to your score. When the decreasing value reaches zero play returns to normal.



## “KICK-OFF” GAME PLAY

### STRIP Roll-Overs

One of the 4 roll-over lights will be flashing each time a ball is to be fired from the chute. If the ball rolls over the flashing light, you will be awarded 1 million points (a “Skill Shot”). Each time you light up all four Strip lights you are awarded a Multi bonus. You can collect Multi bonuses of x2, x4, x6 and x8. Once all of the bonus multipliers have been collected, lighting all four Strip lights awards 250,000 points. **Move the light along by using the flipper keys.**

### GOAL pads

Light all the letters to collect 1, 500, 000 points and enable the Goal Ball Trap.

### GOAL BALL TRAP

After you have lit the word Goal, shoot the Ball Trap to collect 2, 500 ,000 points and light the next letter of Kick-off.

### KICK-OFF lights

Each time you shoot the Goal Ball Trap the next Kick-off letter is lit. Once the word is lit you are awarded 500, 000 points and the Penalty Shoot Out begins.

### PENALTY SHOOT OUT

For a period of 30 seconds each pad or light is worth 500, 000 points. If the ball is lost in this period

another will be fired to replace it.

### SUB

Light Sub to score 250, 000 points and receive an extra ball.

### FOUL BALL TRAP

Shoot the Ball Trap to advance to the next round of the league. Once you reach the final you are awarded a trophy. The scores for each round are as follows:

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

### TROPHIES

When you reach the final for the third time and have lit all of the trophies, you are awarded an extra 5, 000, 000 points.

### POSITION Pads

Before kick off you must first select a team by hitting each of the team member pads. This will award you 500, 000 points. Once this is done shoot for the Kick-off Ball Trap.

### KICK-OFF BALL TRAP

Once you have selected a team, shoot the Trap to collect 1 million points and to start the match. If the match is already in progress then you collect 300, 000 points and there is a goal kick.



## “JACKPOT” GAME PLAY

### Ace Roll-Overs

One of the 4 roll-over lights will be flashing each time a ball is to be fired from the chute. If the ball rolls over the flashing light, you will be awarded 1 million points (a “Skill Shot”). Each time you light up all four aces you are awarded a Multi bonus. You can collect Multi bonuses of x2, x4, x6 and x8. Once all of the bonus multipliers have been collected, lighting all four aces awards 250,000 points. **Move the light along the suits by using the flipper keys.**

### REEL

Light all the letters to enable the coin insert and collect 500,000 points.

### CRAPS/REEL BALL TRAP

The Ball Trap plays either Craps or the Fruit Machine when they are enabled. Shoot the trap twice within 20 seconds to collect 2, 500, 000 points.

### SPIN THE REELS

Shoot the Craps/Reel Ball Trap after inserting the coin to spin the Fruit Machine. The score awards are as follows:

	2 of a kind	3 of a kind
Lemons	1, 000, 000	10, 000, 000
Plums	2, 000, 000	11, 000, 000
Cherries	3, 000, 000	12, 000, 000

Grapes	4, 000, 000	13, 000, 000
Bananas	5, 000, 000	14, 000, 000
Melons	6, 000, 000	15, 000, 000
Spiders	7, 000, 000	16, 000, 000
Dollars	8, 000, 000	17, 000, 000
Jackpots	9, 000, 000	18, 000, 000

Even if you lose you still receive 500, 000 points.

A win will also advance to the JACKPOT lights and increment the jackpot value.

### HI/LO GAME

Shoot the ball into the HI/LO Ball Trap to play HI/LO. Use the flipper keys to select whether you think the next card to be displayed will be higher or lower than the current one. When the game is completed the ball will be fired to the right if you win the game, or to the left if you lose. A win will advance the JACKPOT lights and increment the jackpot value.

### WIN Pads

Light all of the letters to collect a random score between 50,000 and 100,000 points. The fourth time you collect the set you are awarded an extra ball.

### HORSESHOE PASSAGE

Shoot the ball clockwise around the horseshoe ramp to select the next roulette colour and collect 750, 000 points. Shoot the ball anti-clockwise around the ramp to gain access to the roulette ball trap.

Pinball Mania © 1995 21st Century Entertainment. © 1995 GameTek UK Ltd.

GameTek is a registered trademark of I.J.E. Inc. All rights reserved

Published by GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX United Kingdom.

## GameTek Limited Warranty

Gametek warrants to the original consumer purchaser of this Gametek cartridge product that the medium on which this program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek cartridge program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, as its option, free of charge, any Gametek cartridge product postage paid, with proof of date of purchase, at the retailer where the product was originally purchased.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek cartridge product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to this Gametek cartridge product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek cartridge product.

Some countries do not allow limitation on the duration of an implied warranty or exclusion of limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary state to state.



## TABLE DES MATIÈRES

Commencer	14
Commandes	15
Tableau de Flipper "Tarantula"	16
Tableau de Flipper "Jailbreak"	18
Tableau de Flipper "Kick-Off"	20
Tableau de Flipper "Jackpot"	22

## COMMENCER

Vérifie que ta Game Boy est éteinte (OFF). Insère ta cartouche Pinball, puis allume ta console (ON). Tu devrais voir apparaître le logo "NINTENDO", suivi de l'écran titre. Après l'introduction de Pinball Mania, appuie sur START.

### Sélection de Tableau

Pour choisir un tableau de flipper, appuie sur le BLOC DIRECTIONNEL A GAUCHE/DROITE. Pour jouer sur le tableau que tu as choisi, appuie sur START.

### Musique

Tu peux allumer ou éteindre la musique en appuyant sur SELECT, lorsque tu te trouves sur l'un des écrans de sélection de tableau.

## COMMANDES

### BLOC DIRECTIONNEL -

Tu t'en sers pour lancer la boule. La boule est lancée lorsque tu relâches le bouton. Tu contrôles le flip de gauche à l'aide du BLOC DIRECTIONNEL.

### BOUTON A -

Tu contrôles le flip de droite avec le Bouton A.

### BOUTON B -

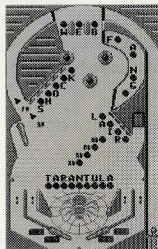
Appuie sur le Bouton B pour secouer le flipper. Si tu appuies sur le Bouton B, de façon répétée, le jeu fera *tilt*.

### BOUTON SELECT -

Appuie sur le Bouton SELECT, pendant la pause, pour quitter la partie actuelle et retourner aux écrans de Sélection du Tableau. Si tu appuies sur le Bouton SELECT pendant le jeu, l'effet sera le même qu'avec le Bouton B.

### BOUTON START -

Tu peux mettre le jeu en pause en appuyant sur le Bouton START. Pour reprendre la partie, appuie à nouveau sur le Bouton START.



## TABLEAU DE FLIPPER "TARANTULA"

### Passages WEB

L'un des 3 voyants du passage WEB clignote à chaque fois qu'une bille est lancée dans la glissière. Si la bille passe au-dessus du voyant clignotant, tu obtiens le bonus Multiplicateur x2 (un "Skill Shot" ou Tir de Précision). A chaque fois que tu allumes les trois voyants WEB, tu reçois un bonus Multiplicateur, allant de x2, x4, x6 à x8. Lorsque tous les bonus Multiplicateurs sont allumés, tu gagnes 2 millions de points à chaque fois que tu allumes WEB. **Tu peux changer la lettre allumée en appuyant sur les flips.**

### Cibles Tombantes SHOCK

Tu dois allumer tous les voyants de SHOCK pour allumer la lettre suivante de TARANTULA.

### TARANTULA

Allume toutes les lettres de TARANTULA et remporte 5 millions de points.

### Cibles Tombantes LAIR

Tu dois allumer tous les voyants de LAIR pour activer le bonus suivant du Piège de Bille: Hold (Blocage), Bonus, Double Bonus, Score Bonus et Extra Ball (Bille en Plus).

### Piège de Bille

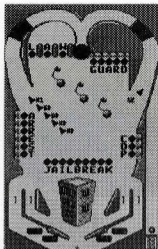
Vise le piège de bille LAIR pour remporter un bonus surprise: 200 000, 400 000, 600 000, 800 000 ou ??????. Si la roue surprise tombe sur ??????, tu remportes la prochaine surprise du Piège de Bille. Si aucune surprise n'est activée, tu ne gagnes pas de points.

### FANG

Allume toutes les lettres de FANG pour allumer le voyant des 5 millions dans la rampe de gauche.

### Rampe de Gauche

Vise la Rampe de Gauche lorsque le voyant FM ou 5M clignote, pour donner à manger au monstre et remporter 500 000 points, ou pour gagner les 5 millions de points activés grâce au mot FANG.



## TABLEAU DE FLIPPER "JAILBREAK"

### LAW

L'un des 3 voyants clignote à chaque fois qu'une bille est lancée dans la glissière. Si la bille passe au-dessus du voyant clignotant, tu obtiens 2 millions de points (un "Skill Shot" ou Tir de Précision). Allume les trois lettres pour augmenter la valeur du multiplicateur. Lorsque le multiplicateur bonus est à son maximum, tu remportes la valeur du Jackpot à chaque fois que tu allumes le mot Law de façon consécutive. Au départ, le Jackpot est de 2 500 000 points et il augmente de 500 000 points à chaque fois. **Tu peux changer la lettre allumée en appuyant sur les flips.**

### Cibles ARREST

Allume-les toutes pour arrêter un suspect et remporter 350 000 points.

### PIEGE DE BILLE SENTENCE

Lorsqu'un suspect a été arrêté, vise le Piège de Bille Sentence pour juger le prisonnier et rendre l'un des verdicts suivants: Not Guilty (Innocent), 2 Years (2 Ans), 5 Years (5 Ans), 10 Years (10 Ans), 20 Years (20 Ans) ou Life (Perpétuité).

### TENTATIVES D'EVASION

Une fois que le prisonnier aura fait son temps en prison, il tentera de s'évader. Allume le mot Guard dans les soixante secondes, afin de capturer le prisonnier et de remporter 2 millions de points.

### GUARD

Allume le mot Guard pour arrêter les tentatives d'évasion des prisonniers. Tu gagnes 500 000 points en plus de ton score actuel.

### PIEGE DE BILLE RIOT

Si tu vises le Piège de Bille Riot avant d'avoir activé Riot (en allumant le mot Cop), tu déclenches une émeute. Si Riot était activé, tu obtiendras l'un des bonus suivants: Disable Riots (Calmer l'Émeute), Double Bonus, Extra Ball (Bille en Plus), Hold Bonus (Bonus Bloquage) et Score Bonus.

### EMEUTE

Pendant une émeute, les prisonniers s'évadent de la prison un par un, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Pour éviter ce problème, allume le mot Guard pour envoyer des gardiens à la prison.

### COP

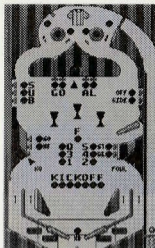
Allume le mot Cop pour remporter 50 000 points et activer le prochain bonus que tu remporteras dans le Piège de Bille Riot. Une fois que tu as activé le Piège de Bille Riot, allume le mot Cop pour remporter 1 million de points.

### Voyants JAILBREAK

Une lettre du mot Jailbreak est allumée à chaque fois qu'un prisonnier est jugé et condamné. Lorsque le mot est entièrement allumé, une évasion commence.

### EVASION

Au fur et à mesure que les prisonniers s'échappent de prison, la valeur affichée à l'écran diminue. A chaque fois que tu vises une cible, la valeur affichée sur le panneau est ajoutée à ton score. Lorsque la valeur atteint zéro, la partie redevient normale.



## TABLEAU DE FLIPPER "KICK-OFF"

### Passages STRIP

L'un des 4 voyants du passage clignote à chaque fois que la bille est lancée dans la glissière. Si la bille passe au-dessus du voyant clignotant, tu remportes 1 million de points (un "Skill Shot" ou Tir de Précision). A chaque fois que tu allumes les quatre voyants de Strip, tu obtiens un bonus Multiplicateur, allant de x2, x4, x6 à x8. Lorsque tu as obtenu tous les bonus multiplicateurs, tu remportes 250 000 points quand tu allumes les quatre voyants de Strip. **Tu peux changer la lettre allumée en appuyant sur les flips.**

### Cibles GOAL

Allume toutes les lettres pour remporter 1 500 000 points et activer le Piège de Bille Goal.

### PIEGE DE BILLE GOAL

Après avoir allumé le mot Goal, vise le Piège de Bille pour remporter 2 500 000 points et allumer la lettre de Kick-off suivante.

### Voyants KICK-OFF

A chaque fois que tu vises le Piège de Bille Goal, la lettre suivante de Kick-off s'allume. Lorsque le mot est entièrement allumé, tu remportes 500 000 points et le Tirs de Penalties commence.

### TIR DE PENALTIES

Pendant 30 secondes, tous les voyants ou cibles que tu vises te rapportent 500 000 points. Si tu perds la bille pendant cette période, on t'en accordera une nouvelle.

### SUB

Allume le mot Sub pour remporter 250 000 points et gagner une Extra Ball (Bille en Plus).

### PIEGE DE BILLE FOUL

Vise le Piège de Bille pour passer au tour suivant de la compétition. Lorsque tu arrives en finale, tu gagnes un trophée. Les scores correspondant à chaque tour sont les suivants:

1er	100, 000	Quart de Finale	500, 000
2ème	200, 000	Demi Finale	750, 000
3ème	300, 000	Finale	1, 000, 000
4ème	400, 000		

### TROPHEES

Lorsque tu arrives en finale pour la troisième fois et que tu as allumé tous les trophées, tu remportes 5 millions de points supplémentaires.

### Cibles POSITION

Avant le coup d'envoi, tu dois sélectionner une équipe en visant la cible de chacun des joueurs de l'équipe. Tu es récompensé par 500 000 points. Lorsque c'est fait, vise le Piège de Bille Kick-off.

### PIEGE DE BILLE KICK-OFF

Après avoir sélectionné une équipe, vise le Piège pour gagner 1 million de points et commencer le match. Si ce dernier est déjà commencé, tu remportes 300 000 points et un dégagement est effectué.



## TABLEAU DE FLIPPER "JACKPOT"

### Passages As

L'un des 4 voyants du passage clignotera à chaque fois que la bille est lancée dans la glissière. Si la bille passe au-dessus du voyant clignotant, tu remportes 1 million de points (un "Skill Shot" ou Tir de Précision). A chaque fois que tu allumes les quatre as, tu obtiens un bonus Multiplicateur, allant de x2, x4, x6 à x8. Lorsque tous les bonus multiplicateurs ont été obtenus, allume les quatre as pour gagner 250 000 points. **Tu peux changer la couleur allumée à l'aide des flips.**

### REEL

Allume toutes les lettres du mot pour activer la Mise de Pièce et remporter 500 000 points.

### PIEGE DE BILLE CRAPS/REEL

Vise le Piège de Bille pour jouer au Craps (Dés) ou à Fruit Machine (Machine à Sous), lorsqu'ils sont activés. Vise le piège deux fois en 20 secondes pour remporter 2 500 000 points.

### MACHINE A SOUS

Vise le Piège de Bille Craps/Reel, après avoir mis une pièce pour faire tourner les rouleaux de la Machine à Sous. Tu obtiens les scores suivants:

	2 du même type	3 du même type
Citrons	1, 000, 000	10, 000, 000
Prunes	2, 000, 000	11, 000, 000

Cerises	3, 000, 000	12, 000, 000
Rasins	4, 000, 000	13, 000, 000
Bananes	5, 000, 000	14, 000, 000
Melons	6, 000, 000	15, 000, 000
Araignées	7, 000, 000	16, 000, 000
Dollars	8, 000, 000	17, 000, 000
Jackpots	9, 000, 000	18, 000, 000

Même si tu perds, tu remportes 500 000 points.

Une victoire permettra également d'allumer un voyant de JACKPOT et d'augmenter la valeur du Jackpot.

### PARTIE HI/LO

Lance la bille dans le Piège de Bille HI/LO pour jouer à HI/LO (GRANDE/PETITE). Sers-toi des flips pour indiquer si tu penses que la carte suivante sera plus grande ou plus petite que la carte actuelle. Lorsque la partie est terminée, la bille est renvoyée à droite si tu as gagné et à gauche, si tu as perdu. Une victoire permettra d'allumer un voyant de JACKPOT et d'augmenter la valeur du Jackpot.

### Cibles WIN

Allume toutes les lettres du mot pour remporter un score quelconque entre 50 000 et 100 000 points. Après avoir allumé le mot quatre fois, tu gagnes une Extra Ball (Bille en Plus).

### RAMPE FER A CHEVAL

Lance la bille, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans la rampe du fer à cheval pour sélectionner la couleur suivante du jeu de roulette et remporter 750 000 points. Lance la bille dans la rampe, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour accéder au piège de bille de la roulette.

Pinball Mania © 1995 21st Century Entertainment. © 1995 GameTek UK Ltd.

GameTek is a registered trademark of I.J.E. Inc. All rights reserved

Published by GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX United Kingdom.

## GARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek, Inc. garantit à l'acheteur initial de ce produit que la disquette Gametek sur laquelle est enregistré le programme informatique, est dénuée de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Le programme contenu sur la disquette Gametek est vendu "tel quel", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, toute cartouche Gametek, envoyée, port payé avec une preuve de la date d'achat, au détaillant où vous l'avez achetée.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas et sera nulle si le défaut de la disquette Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix "(90)" jours indiquée précédemment.

En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de la disquette Gametek.

Certains pays n'acceptent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects, ou la limitation de la garantie implicite, et il se peut que les limitations ou exclusions ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et ces droits varient d'un état à l'autre.



## SPIELSTART

Starting Up	26
Controls	27
"Tarantula"-Flippertable	28
"Jailbreak"-Flippertable	30
"Kick-Off"-Flippertable	32
"Jackpot"-Flippertable	34

## SPIELSTART

Versichern Sie sich, daß Ihr Game Boy AUSGESCHALTET (OFF) ist. Stecken Sie Ihr Game Pak ein, und schalten Sie das Gerät EIN (ON). Es sollte nun zuerst "NINTENDO" und dann der Pinball Mania-Titelbildschirm erscheinen, woraufhin Sie START drücken können.

### Tischauswahl

Zur Wahl eines Flippertables drücken Sie den RICHTUNGSKNOPF RECHTS/LINKS. Um das Spiel zu starten, betätigen Sie START.

### Musik

Die Musik kann EIN- oder AUSGESCHALTET (ON/OFF) werden, indem Sie vom Tischauswahlschirm SELECT drücken.

## STEUERUNG

### RICHTUNGSKNOPF -

Damit bringst du deine Bälle ins Spiel, und wenn du den Knopf losläßt, zischt dein Ball vorwärts. Auch die linke Flippertaste wird mit dem RICHTUNGSKNOPF gesteuert.

### A-KNOPF -

Mit dem A-Knopf bedienst du die rechte Flippertaste.

### B-KNOPF -

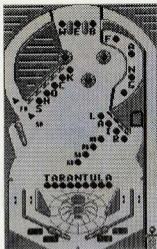
Drückst du den B-Knopf, rüttelt der *Tisch*, drückst du ihn mehrmals schnell hintereinander, kippt er.

### SELECT-KNOPF -

Drücke im Pausenmodus den SELECT-Knopf, um das aktuelle Spiel abubrechen und zum Tischauswahlschirm zurückzukehren. Drückst du den SELECT-Knopf während des Spiels, hat er die gleiche Funktion wie der B-Knopf.

### START-KNOPF -

Du kannst das Spiel unterbrechen, indem du den START-Knopf drückst. Willst du das Spiel wiederaufnehmen, drück ihn noch einmal.



## “TARANTULA”-FLIPPERTABLE

### WEB-Kontaktfelder

Jedesmal, bevor eine Kugel über die Kugelrutsche ins Spiel gebracht wird, blinkt eine der drei WEB-Kontaktfeldlampen auf. Gelingt es Ihnen, die Kugel über das blinkende Licht zu lenken, erhalten Sie einen x2-Multibonus ("Skill Shot" - Geschicklichkeitstreffer). Lassen Sie alle drei WEB-Lampen aufleuchten, werden Sie mit einem weiteren Multibonus belohnt. Sie können x2-, x4-, x6- und x8-Multiboni gewinnen. Haben Sie einmal alle Bonusmultiplikatoren aktiviert, gewinnen Sie bei erneutem Aufleuchten von WEB weitere 2 Mio. Punkte. **Bewegen Sie das Licht über die Buchstaben, indem Sie die Flippertasten betätigen.**

### SHOCK-Klappenfelder

Aktivieren Sie alle SHOCK-Lampen, um den nächsten Buchstaben aufleuchten zu lassen.

### TARANTULA

Vervollständigen Sie die TARANTULA-Serie, um sich 5 Mio. Punkte zu holen.

### LAIR-Klappenfelder

Lassen Sie alle LAIR-Lampen aufleuchten, um sich den nächsten Überraschungsbonus der Kugelfalle zu holen. ('Hold' [Anfangsbonus], 'Bonus', 'Double Bonus' [Doppelbonus], 'Score Bonus' [Punktebonus] und 'Extra Ball' [Extra-Kugel]).

### Kugelfalle

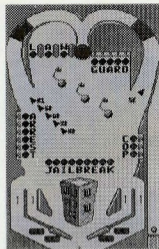
Aktivieren Sie die LAIR-Kugelfalle, um einen Überraschungsbonus (200000, 400000, 600000, 800000 oder ??????) zu gewinnen. Landet das Glücksrad auf ??????, werden Sie mit dem nächsten Überraschungsbonus der Kugelfalle belohnt. Wurde kein Überraschungsbonus freigesetzt, erhalten Sie natürlich keine Punkte.

### FANG

Vervollständigen Sie die FANG-Serie, um in der linken Flipperpassage die 5 Mio.-Lampe zu aktivieren.

### Linke Passage

Leuchtet das FM- oder das 5M-Licht auf, dann stoßen Sie Ihre Kugel in die linke Flipperpassage, um die Spinne zu füttern und 500.000 Punkte einzusammeln. Wurde zuvor FANG aktiviert, können Sie sogar 5 Mio. Punkte gewinnen.



## “JAILBREAK”-FLIPPERTABLE

### LAW

Jedesmal, bevor eine Kugel über die Kugelrutsche ins Spiel gebracht wird, blinkt eine der drei Lampen auf. Gelingt es Ihnen, die Kugel über das blinkende Licht zu lenken, erhalten Sie 2 Mio. Punkte (“Skill Shot”). Lassen Sie alle drei Buchstaben aufleuchten, um den Bonusmultiplikatorwert zu erhöhen. Haben Sie einmal den maximalen Multiplikatorwert erreicht, streichen Sie immer dann den gegenwärtigen Jackpot-Gewinn ein, wenn das Wort LAW aufleuchtet. Der Jackpot-Gewinn liegt zu Beginn bei 2.500.000 Punkten und erhöht sich jeweils um 500.000 Punkte. **Bewegen Sie das Licht, indem Sie die Flippertasten betätigen.**

### ARREST-Polster

Lassen Sie alle Buchstaben aufleuchten, um einen Verdächtigen festzunehmen und 350.000 Punkte einzustreichen.

### SENTENCE-Kugelfalle

Aktivieren Sie nach Festnahme eines Verdächtigen als nächstes die SENTENCE-Kugelfalle, um den Häftling zu verurteilen. Es können folgende Urteile gefällt werden: ‘Not Guilty’ (Unschuldig), ‘2 Years’ (2 Jahre), ‘5 Years’, ‘10 Years’, ‘20 Years’ und ‘Life’ (Lebenslänglich).

### FLUCHTVERSUCHE

Hat ein Häftling seine Strafe abgesessen, versucht er zu fliehen. Vervollständigen Sie innerhalb von 60 Sekunden die GUARD-Serie, um den Entflohenen wieder festzunehmen und 2.000.000 Punkte zu gewinnen.

### GUARD

Lassen Sie das Wort GUARD aufleuchten, um jeglichen Fluchtversuch zu vereiteln. Sie erhalten dabei zuzüglich der

bisher gewonnenen Punkte 500.000 Punkte.

### RIOT-Kugelfalle

Treffen Sie die RIOT-Kugelfalle, dann bricht ein Aufstand aus. Wurde zuvor RIOT aktiviert (indem Sie das Wort COP aufleuchten lassen), dann gewinnen Sie den Bonus, den Sie als nächstes freisetzen. Mögliche Boni sind ‘Disable Riots’ (Aufstand stoppen), ‘Double Bonus’, ‘Extra Bonus’, ‘Hold Bonus’ und ‘Score Bonus’!

### Aufstand

Während eines Aufstands machen sich die Gefangenen einer nach dem anderen aus dem Staub, bis schließlich alle geflohen sind. Um dies zu verhindern, müssen Sie das Wort GUARD aufleuchten lassen, um die Wachen zu Hilfe zu rufen.

### COP

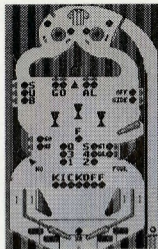
Lassen Sie das Wort COP aufleuchten, um 50.000 Punkte einzustreichen und die nächste RIOT-Kugelfallenfunktion zu aktivieren. Haben Sie die RIOT-Kugelfallenfunktionen einmal aktiviert, erhalten Sie nach Erleuchten der COP-Serie 1.000.000 Punkte.

### JAILBREAK-Lampen

Jedesmal, wenn ein Häftling verurteilt und als schuldig befunden wurde, leuchtet im Wort JAILBREAK ein weiterer Buchstabe auf. Wurde die ganze JAILBREAK-Serie aktiviert, kommt es zu einem Gefängnisausbruch.

### AUSBRUCH

Während die Häftlinge aus dem Gefängnis ausbrechen, sinkt der im Feld angezeigte Wert, wobei Ihrem Punktestand mit jedem Treffer eines Polsters der jeweilige Wert hinzugerechnet wird. Hat dieser jedoch einmal Null erreicht, kehren Sie zum normalen Spielablauf zurück.



## “KICK-OFF”-FLIPPERTABLE

### STRIP-Kontakfelder

Jedesmal, bevor eine Kugel über die Kugelrutsche ins Spiel gebracht wird, blinkt eine der vier Kontaktfeldlampen auf. Gelingt es Ihnen, die Kugel über das blinkende Licht zu lenken, erhalten Sie 1 Mio. Punkte (“Skill Shot”). Lassen Sie alle vier STRIP-Lampen aufleuchten, werden Sie mit einem Multibonus belohnt. Sie können x2-, x4-, x6- und x8-Multiboni gewinnen. Haben Sie einmal alle Bonusmultiplikatoren aktiviert, gewinnen Sie durch Erleuchten aller vier STRIP-Lampen weitere 250.000 Punkte. Bewegen Sie das Licht, indem Sie die Flippertasten betätigen.

### GOAL-Polster

Lassen Sie alle Buchstaben aufleuchten, um 1.500.000 Punkte zu gewinnen und die GOAL-Kugelfalle zu aktivieren.

### GOAL-Kugelfalle

Haben Sie einmal das Wort GOAL aufleuchten lassen, müssen Sie als nächstes die Kugelfalle treffen, um sich 2.500.000 Punkte zu holen und in der KICK-OFF-Serie den nächsten Buchstaben zu aktivieren.

### KICK-OFF-Lampen

Jedesmal, wenn Sie die GOAL-Kugelfalle treffen, leuchtet der nächste KICK-OFF-Buchstabe auf. Haben Sie einmal das gesamte Wort aktiviert, erhalten Sie 500.000 Punkte, woraufhin das Elfmeterschießen beginnt.

### ELFMETERSCHIESSEN

Über die nächsten 30 Sekunden werden Sie für jeden Treffer eines Polsters oder Lichts mit 500.000 Punkten

belohnt. Versenken Sie während dieser 30 Sekunden die Kugel, wird automatisch eine weitere ins Spiel gebracht.

### SUB

Lassen Sie die SUB-Serie aufleuchten, um 250.000 Punkte einzustreichen und eine Extra-Kugel zu gewinnen.

### FOUL-Kugelfalle

Aktivieren Sie die Kugelfalle, um zur nächsten Ligarunde weiterzugehen. Haben Sie einmal das Finale erreicht, erhalten Sie eine Trophäe. Die Gewinne bei jeder Runde sind wie folgt:

1.	100, 000	Viertfinale	500, 000
2.	200, 000	Halbfinale	750, 000
3.	300, 000	Finale	1, 000, 000
4.	400, 000		

### TROPHÄEN

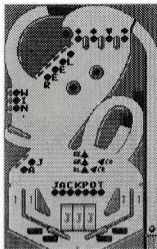
Haben Sie das Finale ein drittes Mal erreicht und alle Trophäen aufleuchten lassen, werden Sie mit 5.000.000 Punkten belohnt.

### POSITION-Polster

Vor dem Anstoß müssen Sie zuerst ein Team wählen, indem Sie alle Mitspielerpolster aktivieren. Sie erhalten daraufhin eine Belohnung von 500.000 Punkten. Nach Wahl des Teams müssen Sie die KICK-OFF-Kugelfalle treffen.

### KICK-OFF-Kugelfalle

Haben Sie Ihre Teamauswahl abgeschlossen, können Sie als nächstes die Kugelfalle aktivieren, um sich 1 Mio. Punkte zu holen und das Spiel zu beginnen. Hat das Match schon begonnen, erhalten Sie 300.000 Punkte, woraufhin ein Torabstoß erfolgt.



## “JACKPOT”-FLIPPERTABLE

### AS-Kontaktfelder

Jedesmal, bevor eine Kugel über die Kugelrutsche ins Spiel gebracht wird, blinkt eine der vier Kontaktfeldlampen auf. Gelingt es Ihnen, die Kugel über das blinkende Licht zu lenken, erhalten Sie 1 Mio. Punkte (“Skill Shot”). Lassen Sie alle vier Lampen aufleuchten, werden Sie mit einem Multibonus belohnt. Sie können x2-, x4-, x6- und x8-Multiboni gewinnen. Haben Sie einmal alle Bonusmultiplikatoren aktiviert, gewinnen Sie durch Erleuchten aller vier Asse weitere 250.000 Punkte. **Bewegen Sie das Licht über die Karten, indem Sie die Flippertasten betätigen.**

### REEL

Aktivieren Sie alle Buchstaben, um eine Münze einzuwerfen und 500.000 Punkte zu gewinnen.

### CRAPS/REEL-Kugelfalle

Wird die Kugelfalle aktiviert, beginnt entweder eine Runde Craps oder ein Spiel am Spielautomaten. Aktivieren Sie innerhalb 20 Sekunden zweimal die Kugelfalle, werden Sie mit 2.500.000 Punkten belohnt.

### GLÜCKSRÄDER DREHEN

Aktivieren Sie nach Münzeinwurf die CRAPS/REEL-Kugelfalle, dann beginnen sich die Glücksräder zu drehen. Punkte werden wie folgt verteilt:

	2 gleiche Symbole	3 gleiche Symbole
Zitronen	1, 000, 000	10, 000, 000
Pflaumen	2, 000, 000	11, 000, 000
Kirschen	3, 000, 000	12, 000, 000

Weintrauben	4, 000, 000	13, 000, 000
Bananen	5, 000, 000	14, 000, 000
Melonen	6, 000, 000	15, 000, 000
Spinnen	7, 000, 000	16, 000, 000
Dollars	8, 000, 000	17, 000, 000
Jackpots	9, 000, 000	18, 000, 000

Auch wenn Sie verlieren, erhalten Sie 500.000 Punkte.

Gewinnen Sie, leuchtet die nächste JACKPOT-Lampe auf, und der Jackpot-Gewinn erhöht sich.

### HI/LO-Spiel

Aktivieren Sie die HI-LO-Kugelfalle, um HI/LO zu spielen. Geben Sie durch Drücken der Flippertasten an, ob die nächste Karte Ihrer Meinung nach einen höheren oder niedrigeren Wert als die aufgedeckte haben wird. Ist das Spiel zu Ende und Sie haben gewonnen, wird die Kugel nach rechts gestoßen, haben Sie verloren, dagegen nach links gestoßen. Gewinnen Sie, erleuchtet das nächste JACKPOT-Licht, und der Jackpot-Gewinn erhöht sich.

### WIN-Polster

Aktivieren Sie alle Buchstaben, um zwischen 50.000 und 100.000 Punkte zu gewinnen. Haben Sie die Buchstabenfolge viermal aufleuchten lassen, werden Sie mit einer Extra-Kugel belohnt.

### HUFEISENRAMPE

Schießen Sie die Kugel im Uhrzeigersinn um die Hufeisenrampe, um die nächste Roulettefarbe zu wählen und 750.000 Punkte zu gewinnen. Schießen Sie die Kugel gegen den Uhrzeigersinn um die Rampe, um Zugang zur Roulette-Kugelfalle zu erhalten.

Pinball Mania © 1995 21st Century Entertainment. © 1995 GameTek UK Ltd.

GameTek is a registered trademark of I.J.E. Inc. All rights reserved

Published by GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX United Kingdom.

## BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

GAMETEK garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Gametek-Diskette für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an den Händler, bei dem es ursprünglich erworben wurde, geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung der Haftungspflicht und/oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse und Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dadurch jedoch nicht beeinträchtigt.

## 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 lorsqu'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 un médecin.

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- 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.
- Evitez 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.

DISTRIBUTED BY

**GAMETEK**

GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks  
SL1 4DX United Kingdom.

GameTek FRANCE 5 Rue Jean Rostand BP 380, 69746  
Genas Cedex France

GameTek DEUTSCHLAND GmbH Steinmetzstrabe 20  
41061 Mönchengladbach Germany

Pinball Mania ©1995 21st Century Entertainment. ©1995 GameTek UK Ltd.

GameTek is a registered trademark of I.J.E., Inc. All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON