



A.S.K. Homework

Dream Pinball 3d

Manual • Handbuch • Manuel



TopWare INTERACTIVE

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

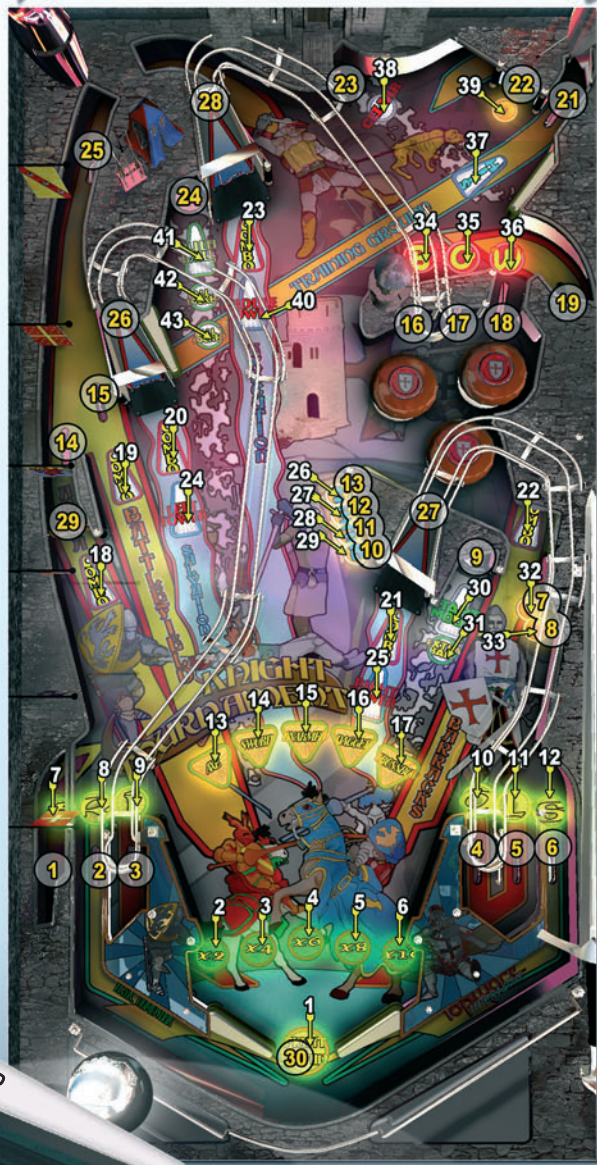


KNIGHT TOURNAMENT	2
MONSTERS	3
DINO WARS	4
SPINNING ROTORS	5
AQUATIC	6
TWO WORLDS	7
Epilepsiewarnung und Systemvoraussetzungen	8
Installation und Deinstallation	9
Seriennummer, Aktivierung und Registrierung	10
Einführung	12
Hauptmenü und Untermenüs	13
Kameraperspektive	18
Spielstart im Einzelspieler und im Mehrspielermodus	19
Spielbedienung	20
Punkte und Wertungen	21
Knight Tournament	25
Monsters	28
Dino Wars	31
Spinning Rotors	34
Aquatic	37
Two Worlds	40
Begriffsverzeichnis / Glossar	44
Technischer Support	47
Epilepsy Warning and System Requirements	48
Installation and Uninstall	49
Serial number, Activation and Registration	50
Introduction	52
Main Menu and Sub-menus	53
Camera Perspective	58
Single Player Mode and Multiplayer Mode	59
Playing the Game	60
Points and Evaluations	61
Knight Tournament	65
Monsters	69
Dino Wars	72
Spinning Rotors	75
Aquatic	78
Two Worlds	81
Technical Support	85
Avertissement sur l'épilepsie et Configuration requise	86
Installation et Désinstallation	87
Numéro de série, Activation et Enregistrement	88
Introduction	90
Menu Principal et Sous-Menus	91
Caméras	96
Début de la partie en mode mono-joueur et en mode multi-joueurs	97
Commandes et strategie d'une partie	98
Points, Bonus et Score	99
Tournoi des Chevaliers	103
Monstres	107
Guerres de Dinosaurés	110
Hélices	113
Aquatique	116
Two Worlds	119
Hotline et Support	123
CREDITS	124



Knight Tournament

LEGENDE • LEGEND • LÉGENDE



- 1 Fight again
- 2 Multiplier x2
- 3 Multiplier x4
- 4 Multiplier x6
- 5 Multiplier x8
- 6 Multiplier x10
- 7 Trials «T»
- 8 Trials «R»
- 9 Trials «I»
- 10 Trials «A»
- 11 Trials «L»
- 12 Trials «S»
- 13 Special «Axe»
- 14 Special «Sword»
- 15 Special «Unarmed»
- 16 Special «Dagger»
- 17 Special «Crossbow»
- 18 Combo
- 19 Combo
- 20 Combo
- 21 Combo
- 22 Combo
- 23 Combo
- 24 Left Tower
- 25 Right Tower
- 26 - 29 Leds Fighting
- 30 Start Mode
- 31 Extra Ball
- 32 Bonus Target
- 33 Bonus Target
- 34 Bow «B»
- 35 Bow «O»
- 36 Bow «W»
- 37 Hits
- 38 Cellar
- 39 Bonus Target
- 40 Middle Tower
- 41 Multiball
- 42 Ball 2 Locked
- 43 Ball 1 Locked

INFO: Alle Zahlen in einem Kreis sind Sensoren / All numbers in circles are sensors / Tous les nombres en cercle sont senseurs

LEGENDE • LEGEND • LÉGENDE

- 1** Resurrection
- 2** Multiplier x2
- 3** Multiplier x4
- 4** Multiplier x6
- 5** Multiplier x8
- 6** Multiplier x10
- 7** Special «Ghost»
- 8** Special «Mummy»
- 9** Special «Vampire»
- 10** Special «Werewolf»
- 11** Special «Zombie»
- 12** Grave «G»
- 13** Grave «R»
- 14** Grave «A»
- 15** Grave «V»
- 16** Grave «E»
- 17** Kee «K»
- 18** Kee «E»
- 19** Kee «E»
- 21** Start Mode
- 22** Crypt Combo
- 23** Double Jackpot
- 24** Sunrise
- 25** Midnight
- 26** Cross
- 27** Dawn
- 28** Dusk
- 29** Torch
- 30** Left Gate
- 31** Stake
- 32** - **37** Castle
- 38** Multiball
- 39** Per «P»
- 40** Per «E»
- 41** Per «R»
- 42** Jackpot
- 43** Graveyard
- 44** Labyrinth Combo
- 45** Ghost Combo
- 46** Sunshine
- 47** Key «K»
- 48** Key «E»
- 49** Key «Y»
- 50** Right Gate
- 51** Extra Ball
- 52** - **55** «T-O-M-B»



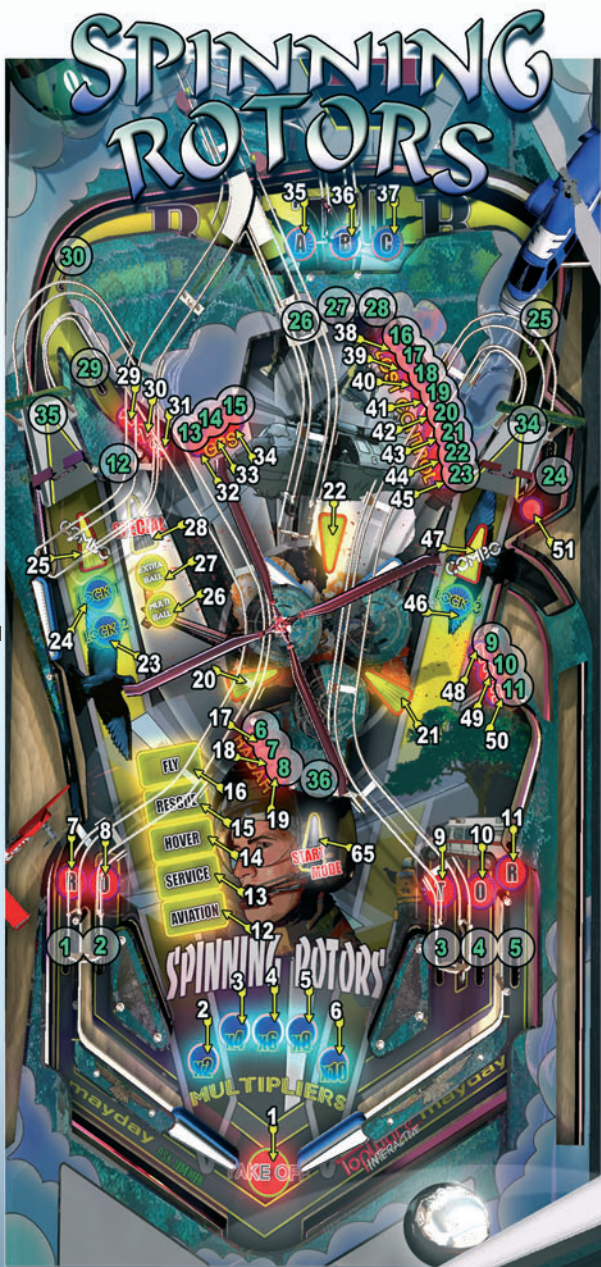
LEGENDE • LEGEND • LÉGENDE

DINO WARS

- 1 Hunt again
- 2 Multiplier x2
- 3 Multiplier x4
- 4 Multiplier x6
- 5 Multiplier x8
- 6 Multiplier x10
- 7 Hunt «H»
- 8 Hunt «U»
- 9 Hunt «N»
- 10 Hunt «T»
- 11 Special «Velociraptor»
- 12 Special «Tyrannosaurus»
- 13 Special «Brontosaurus»
- 14 Special «Triceratops»
- 15 + 16 Bonus Lights
- 17 «T» Triangle
- 18 - 21 Bonus Targets
- 22 Bullet 3
- 23 Bullet 2
- 24 Bullet 1
- 25 Load
- 26 Double Combo
- 27 Super Combo
- 28 + 29 Combo
- 30 + 31 Bonus Targets
- 32 «T» Triangle
- 33 Double Combo
- 34 Super Combo
- 35 Combo
- 36 - 40 Bonus Targets
- 41 Capture
- 42 Extraball
- 43 Combo
- 44 ABC «A»
- 45 ABC «B»
- 46 ABC «C»
- 47 Combo
- 48 123 «1»
- 49 123 «2»
- 50 123 «3»
- 51 Capture
- 52 Start Hunt = Start Mode
- 53 + 54 Success Velociraptor
- 55 BIT «B»
- 56 BIT «I»
- 57 BIT «T»



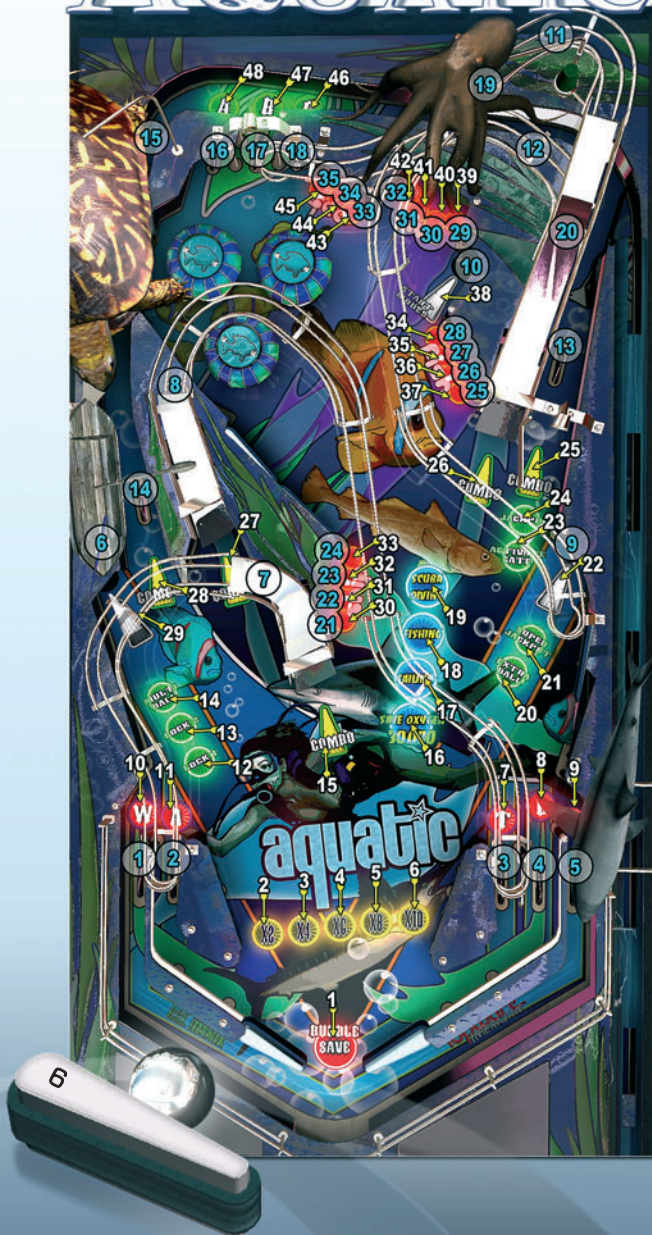
- 1 Take Off
- 2 Multiplier x2
- 3 Multiplier x4
- 4 Multiplier x6
- 5 Multiplier x8
- 6 Multiplier x10
- 7 Rotor «R»
- 8 Rotor «O»
- 9 Rotor «T»
- 10 Rotor «O»
- 11 Rotor «R»
- 12 Special «Aviation»
- 13 Special «Service»
- 14 Special «Hover»
- 15 Special «Rescue»
- 16 Special «Fly»
- 17 Radar Led 1
- 18 Radar Led 2
- 19 Radar Led 3
- 20 - 22 Activation Special
- 23 Ball lock «Lock 2»
- 24 Ball lock «Lock 1»
- 25 Combo
- 26 Multiball
- 27 Extra Ball
- 28 Special
- 29 123 «1»
- 30 123 «2»
- 31 123 «3»
- 32 GPS Led 1
- 33 GPS Led 2
- 34 GPS Led 3
- 35 ABC «A»
- 36 ABC «B»
- 37 ABC «C»
- 38 - 45 Lost Control
- 46 Ball lock «Lock 3»
- 47 Combo
- 48 123 «1»
- 49 123 «2»
- 50 123 «3»
- 51 Red Led
- 65 Start Mode



AQUATIC

LEGENDE • LEGEND • LÉGENDE

- 1 Bubble Save
- 2 Multiplier x2
- 3 Multiplier x4
- 4 Multiplier x6
- 5 Multiplier x8
- 6 Multiplier x10
- 7 Water «T»
- 8 Water «E»
- 9 Water «R»
- 10 Water «W»
- 11 Water «A»
- 12 Ball lock - Lock 1
- 13 Ball lock - Lock 2
- 14 Multiball
- 15 Combo
- 16 Special «Save Oxygen»
- 17 Special «Sailing»
- 18 Special «Fishing»
- 19 Special «Scuba Diving»
- 20 Extra Ball
- 21 Super Jackpot
- 22 Light Ball lock
- 23 Activate Gate
- 24 Jackpot
- 25 - 28 Combo
- 29 Light Ball lock
- 30 Bonus Tager «Ship»
- 31 Bonus Tager «Ship»
- 32 Bonus Tager «Ship»
- 33 Bonus Tager «Ship»
- 34 Bonus Tager «Fish»
- 35 Bonus Tager «Fish»
- 36 Bonus Tager «Fish»
- 37 Bonus Tager «Fish»
- 38 Start Mode
- 39 Bonus Tager «Blue»
- 40 Bonus Tager «Blue»
- 41 Bonus Tager «Blue»
- 42 Bonus Tager «Blue»
- 43 Bonus Tager «Sea»
- 44 Bonus Tager «Sea»
- 45 Bonus Tager «Sea»
- 46 ABC «C»
- 47 ABC «B»
- 48 ABC «A»



TWO WORLDS

- 1 Respawn
- 2 Multiplier x2
- 3 Multiplier x4
- 4 Multiplier x6
- 5 Multiplier x8
- 6 Multiplier x10
- 7 Wolf «W»
- 8 Wolf «O»
- 9 Wolf «L»
- 10 Wolf «F»
- 11 Special «Bid»
- 12 Special «Downtime»
- 13 Special «Auction»
- 14 Special «Bargain»
- 15 Special «Shop»
- 16 Special «Quest»
- 17 -24 Start Mode Time
- 25 Start Mode
- 26 Multiball
- 27 Ball 3 locked
- 28 Ball 2 locked
- 29 Ball 1 locked
- 30 Hits
- 31 Extra Ball
- 32 Combo
- 33 Hits
- 34 Jackpot
- 35 Right Tower
- 36 Combo
- 37 C2
- 38 C1
- 41 Access to upper table
- 42 Hits
- 43 Jackpot
- 44 Left Tower
- 45 Combo
- 46 Double Jackpot
- 47 Hits
- 48 Combo
- 49 -52 Leds Extra Ball
- 53 C3
- 54 -56 ABC
- 57 -59 DEF



EPILEPSIEWARNUNG





BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS PRODUKT BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,







SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

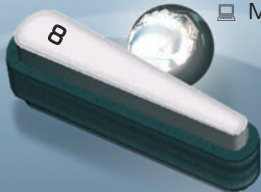
und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

-  Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
-  Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
-  Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
-  Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

-  Windows® 2000/XP und DirectX™ 9.0c oder höher
-  CPU / Prozessor mit 500 MHz und 256 MB RAM (1GHz und 512 MB RAM)
-  Direct 3D Grafikkarte mit Per-Pixel-Shader 1.1 Unterstützung [GeForce 3 und 4 TI-Reihen, ATI RadeOn oder X-Reihen], Grafikkarte mit Per-Pixel-Shader 2.0 Unterstützung empfohlen
 -  DirectX™ kompatible Soundkarte, DVD-ROM Laufwerk
 -  900 MB freie Festplattenkapazität
 -  Maus und Tastatur



INSTALLATION

Die Dream Pinball 3D Engine basiert auf neuster DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 9.0c für das Spiel zwingend erforderlich ist. DirectX 9.0c ist im Lieferumfang enthalten.



Bitte legen Sie den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die „Autorun“-Funktion Ihres Laufwerkes aktiviert sein, wird nebenstehendes Installationsmenü auf dem Bildschirm erscheinen. Sollte die „Autorun“-Funktion Ihres Laufwerkes deaktiviert sein, öffnen Sie den Windows Explorer, indem Sie doppelt auf **„Arbeitsplatz“** klicken und wählen Ihr DVD-Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei **„Topstart.exe“**, um das Menü aufzurufen.

Mit einem Klick auf den Button **„Dream Pinball 3D installieren“** starten Sie das Installationsprogramm. Bitte folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Die Installation erfordert mindestens 900 MB freie Festplattenkapazität. Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit, sich ein „Desktop“-Symbol und/ oder ein „Quicklaunch“-Icon (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen.

HINWEIS: Das Installationsprogramm überprüft während der Installation die auf Ihrem Rechner vorhandene Version von DirectX. Sollte das Setup-Programm einen veralteten DirectX Treiber auf Ihrem PC entdecken, wird es Ihnen anbieten, DirectX 9.0c zu installieren, andernfalls wird diese Abfrage ausbleiben. DirectX kann auch zu einem späteren Zeitpunkt vom Autostart Menü aus, über die Schaltfläche **„DirectX 9.0c“**, aufgerufen werden.

ANMERKUNG: Nach der Installation von DirectX 9.0c ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Klicken Sie auf das entsprechende Symbol dem Desktop oder in der Quicklaunch Leiste, um Dream Pinball 3D aufzurufen. Alternativ dazu können Sie das Spiel auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start - Programme - TopWare - Dream Pinball 3D - Dream Pinball 3D

Mit einem Klick auf **„Exit“** verlassen Sie das Autorun-Menü.

DEINSTALLATION

Um Dream Pinball 3D von Ihrer Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf die Startfläche und anschließend auf

Programme - TopWare - Dream Pinball 3D - Entfernen

Folgen Sie anschließend den weiteren Bildschirmanweisungen.



SERIENNUMMER

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Um "Dream Pinball 3D" zu starten, ist die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer finden Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle. Ist die Nummer einmal akzeptiert worden, so muss sie erst wieder bei einer Neuinstallation eingegeben werden.



Jede Seriennummer ist einzigartig. Sie garantiert den Zugriff auf unseren Servicebereich und ist der Identifikationsschlüssel Ihrer legalen Produktlizenz. Sofern Sie für weitere

Arbeitsplätze zusätzliche Seriennummern benötigen, können Sie diese telefonisch unter 01805 - ZUXXEZ (989939) oder unter +49 (0) 721 - 464720 zu einem vergünstigten Preis ordern. Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, so wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

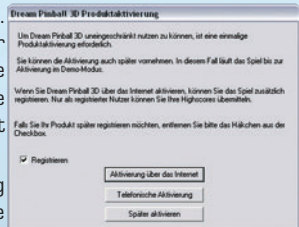
AKTIVIERUNG

Damit Sie "Dream Pinball 3D" in vollem Umfang spielen können, ist eine einmalige Aktivierung des Produkts erforderlich. Sie müssen das Spiel nicht sofort aktivieren, allerdings steht bis zur Aktivierung nur einer von sechs Flippertischen zur Verfügung. Sie können das Produkt aktivieren, indem Sie im Hauptmenü des Spiels auf die Schaltfläche "Aktivierung" klicken. Sie haben zwei Möglichkeiten, Dream Pinball 3D zu aktivieren:

1) ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET (EMPFOHLEN)

Online geht die Aktivierung am schnellsten und bequemsten. Außerdem können Sie sich über den Weg der Internetaktivierung auch gleich registrieren lassen. Eine Registrierung ist nicht erforderlich, bietet Ihnen jedoch die Möglichkeit, Ihren Highscore zu übermitteln und sich mit anderen Spielern in der Online-Rangliste zu messen.

Wenn Sie "Dream Pinball 3D" aktivieren und gleichzeitig registrieren möchten, setzen Sie bitte ein Häkchen in die Checkbox vor "Registrieren" und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Aktivierung über das Internet". Näheres zur Eingabemaske der Registrierung und den Vorteilen der Registrierung finden Sie im Kapitel "Registrierung". Wenn Sie Dream Pinball 3D nur aktivieren möchten, entfernen Sie das Häkchen aus der Checkbox vor "Registrieren" und klicken anschließend



auf die Schaltfläche **Internetaktivierung**.

x2

x4

x6

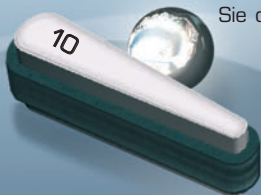
x8

x10

SHO
AGA

COMBO

HITS

SUPER
JACKPOT

Mit der **“Internetaktivierung”** stellt das Programm automatisch die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbständig innerhalb weniger Sekunden durch. Voraussetzung hierfür ist eine bestehende Internetverbindung. In dem sich nun öffnenden Fenster klicken Sie bitte auf die Schaltfläche **“Weiter”**.

In den meisten Fällen dürfte es ausreichen, wenn Sie die Schaltfläche **“Internet-Direktverbindung”** anklicken und anschließend auf **“Weiter”**. Wenn dies nicht erfolgreich ist, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche **“Benutzen der voreingestellten Konfiguration aus der Win-Registry”** und anschließend auf **“Weiter”**.

Sie können Ihre Verbindungseinstellungen auch manuell eingeben. Sobald Sie auf die Schaltfläche **“Manuelle Proxy-Konfiguration”** klicken, werden die Eingabefelder aktiv. Bei **“Proxy-Server”** geben Sie entweder Ihre IP-Adresse oder den Servernamen ein. Geben Sie weiterhin Ihren Proxy-Benutzernamen und Ihr Proxy-Kennwort in die entsprechenden Felder ein und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **“Weiter”**. Sollte die Aktivierung fehlschlagen, versuchen Sie möglicherweise das Programm auf zu vielen Rechnern zu installieren. In diesem Fall folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen.

2) AKTIVIERUNG PER TELEFON

Falls Sie keinen Internetzugang haben, können Sie die Aktivierung problemlos telefonisch durchführen. Die Aktivierung erfolgt anonym. Bitte klicken Sie auf die Schaltfläche **“Telefonische Aktivierung”**, um Ihren **AKTIVIERUNGSCODE** zu erhalten, den Sie während des Telefonats benötigen. Sobald Sie Ihren Aktivierungscode kennen, rufen Sie bitte die für Ihr Land gültige Telefonnummer an (Mo-Fr: 10:00 Uhr - 16:00 Uhr).

Deutschland: 0180 - 989939 (ZUXXEZ) - 0,12 /Min. bundesweit vom Festnetz
Österreich & Schweiz: +49 (0) 721 - 46 47 20

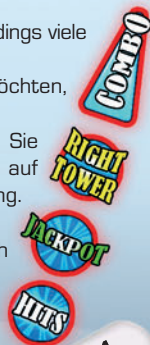
Geben Sie bitte nach Aufforderung Ihren Aktivierungscode an. Am Telefon erhalten Sie nun Ihren persönlichen **FREISCHALTCODE**. Bitte geben Sie diesen in das dafür vorgesehene Feld ein und notieren Sie den Code für den späteren Gebrauch. Bei einer Neuinstallation wird der Freischaltcode erneut benötigt.

3) REGISTRIERUNG

Eine Registrierung ist nicht erforderlich, um Dream Pinball 3D zu spielen, bietet allerdings viele Vorteile. Voraussetzung für die Registrierung ist eine bestehende Internetverbindung. Wenn Sie Ihr Produkt bereits aktiviert haben und die Registrierung nachholen möchten, klicken Sie im Hauptmenü des Spieles auf **“Registrierung”**.

Wenn Sie Ihr Produkt gleich beim ersten Spielstart registrieren möchten, lesen Sie bitte im Kapitel **“Aktivierung / Registrierung”**. Nachdem Sie im Hauptmenü auf **“Registrierung”** geklickt haben, öffnet sich die Eingabemaske für die Registrierung. Füllen Sie bitte alle mit einem * gekennzeichnete Felder aus.

Die Angaben zu Ihrer Hardware und Ihrem Betriebssystem werden automatisch ermittelt und angezeigt. Wenn Sie mit Ihrer Eingabe zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche **“Registrieren”**, um die Registrierung abzuschließen. Andernfalls klicken Sie bitte auf **“Abbrechen”**.



EINFÜHRUNG

Ist für einen Klassiker wie Pinball tatsächlich ein Handbuch erforderlich? Die Antwort ist: eigentlich nein! Es ist nicht nötig, dass Sie das hier lesen, um Dream Pinball 3D zu spielen. Das Spielprinzip ist klassisch und einfach: Halten Sie die Flipperkugel möglichst lange im Spiel und treffen Sie dabei so viele Ziele wie möglich! Genau wie man es von mechanischen Flippertischen her kennt.

Wir, die Entwickler von Dream Pinball 3D, haben uns alle erdenkliche Mühe gegeben, eine Flippersimulation zu erschaffen, die ein lebensechtes Pinball-Feeling vermittelt. Und doch gibt es zwei entscheidende Unterschiede zu mechanischen Flippertischen:



Erstens benötigen unsere 6 Tische weniger Platz und zweitens haben Sie als Spieler die Gelegenheit, zu jeder Tages- und Nachtzeit an Ihrem PC zu flippern! Dabei lernen Sie die Tische mit der Zeit viel besser kennen als das bei einer Slotmaschine der Fall ist. Wir meinen, dass zu einer solchen hochwertigen Flippersimulation für den PC auch ein sorgfältig hergestelltes Handbuch gehört.


Die Wahl bleibt Ihnen überlassen. Schließen Sie entweder langsam Bekanntschaft mit den Flippertischen, ganz ohne Zusatzinfos, oder lesen Sie in den Beschreibungen der einzelnen Features und Tische!

Das Dream Pinball 3D Team wünscht auf jeden Fall bestes Pinball-Vergnügen!



BEDIENUNG DER MENÜS

Das Flippern mit Dream Pinball 3D erfolgt ausschließlich über die Tastatur. Die Menüs lassen sich allerdings sowohl per Maus als auch per Tastatur bedienen.

Benutzen Sie die **"Pfeil nach oben"**  und die **"Pfeil nach unten"**  Tasten, um sich vertikal durch ein Menü zu bewegen. Ein jeweils ausgewählter Menüpunkt ist farblich hervorgehoben.

Mit der **"Eingabe"-Taste**  führen Sie die mit dem Menüpunkt verbundene Aktion aus. Entweder öffnen Sie ein Untermenü oder aber Sie wechseln zwischen zwei oder mehr Auswahlmöglichkeiten dieses Menüpunkts, zum Beispiel bei den Grafikeinstellungen.

Mit der Bestätigung des Menüpunktes **"Zurück"** bewegen Sie sich innerhalb der Menüs eine Ebene zurück. Die Taste **"Escape"**  erfüllt dieselbe Funktion.

Die **"Pfeil nach rechts"**  und **"Pfeil nach links"**  Tasten verwenden Sie, um sich horizontal durch die Auswahl einer Menüzeile zu bewegen, zum Beispiel bei der Einstellung des Schwierigkeitsgrades.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

HAUPTMENÜ UND UNTERMENÜS

Gleich nach dem Spielstart wird das Hauptmenü geöffnet.

NEUES SPIEL

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zur Auswahl der Flippertische. Es stehen insgesamt sechs unterschiedliche Tische zur Verfügung.



AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Sie haben die Möglichkeit, "Dream Pinball 3D" in vier Schwierigkeitsgraden zu spielen. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad reduziert sich die Anzahl der Bälle, die für ein Spiel zur Verfügung stehen. Gleichzeitig ist das Zeitlimit für Ballsave kürzer, das heißt jene Zeitspanne, in welcher eine ins Aus gegangene Flipperkugel noch einmal ins Spiel geholt wird. Im "Profi"-Modus gibt es überhaupt keine Schonfrist in Form von Ballsave.

Mit der Einstellung des Schwierigkeitsgrades beeinflussen Sie auch das Feature Ballchange in "Dream Pinball 3D". Standardmäßig startet das Spiel mit einer Stahlkugel, jedoch erhalten Sie mit bestimmten Punktzahlen Bälle aus weiteren unterschiedlichen Materialien. Zur Verfügung stehen Elfenbein, Marmor, Walnuss, Eiche und Gold. Je nach Material unterscheidet sich das Gewicht und entsprechend auch die Ballphysik der Flipperkugel. Mit der Auswahl des Schwierigkeitsgrades stellen Sie ein, welche Punktzahl nötig ist, damit ein Materialwechsel stattfindet. Näheres zum Feature Ballchange lesen Sie in im Kapitel **Punkte und Wertungen**.

Weiterhin hat Ihre Einstellung Folgen für geltende Zeitlimits bei den Spielfeatures Special Mode, Multiball und Extraball. Generell gilt, dass im einfachsten Modus 4x so viel Zeit zur Verfügung steht als im schwersten Modus. Dies bedeutet, dass zum Beispiel für die Special Modes entweder 1, 2, 3 oder 4 Minuten Zeit zur Verfügung stehen, je nachdem ob Sie sich für PROFI, SCHWER, NORMAL oder LEICHT entschieden haben.

Entsprechend gestaffelt sind auch die Zeitlimits bei Multiball. Multiball läuft generell in drei Stufen ab. Voraussetzung zum Sammeln der Bälle für Multiball ist das Treffen bestimmter Ziele. Sobald diese getroffen sind, erscheinen am Bildschirm links oben drei Multiball Platzhalter:

Die Einstellung des Schwierigkeitsgrades hat eine Auswirkung auf das Zeitlimit zum Locken des ersten Balles. Das Zeitlimit variiert zwischen 40, 80, 120 und 160 Sekunden. *Eine Ausnahme stellt der Tisch "Monsters" dar. Hier gibt es

kein Zeitlimit. Sobald drei Bälle gelockt sind, beginnt Multiball!



Auch bei Extraball gibt es eine solche Staffellung. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad bleibt die entsprechende Leuchtanzeige und der dazugehörige Sensor unterschiedlich lange aktiv. Das Zeitlimit variiert zwischen 20, 40, 60 und 80 Sekunden.

Anmerkung: Die zweite Möglichkeit in Dream Pinball einen Extraball zu erhalten, nämlich über das Erreichen bestimmter Punktzahlen, wird durch die Einstellung des Schwierigkeitsgrades nicht beeinflusst.

Folgende Tabelle fasst die Werte der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade zusammen:

	Leicht	Normal	Schwer	Profi
Anzahl Bälle	7	5	3	1
Ballsave bis zu:	25 Sekunden	15 Sekunden	5 Sekunden	0 Sekunden
Ballchange alle:	10 Millionen	20 Millionen	30 Millionen	40 Millionen
Zeitbonus bei Specials:	Zeitlimit x4	Zeitlimit x3	Zeitlimit x2	Zeitlimit x1
Entspricht bei:				
Special mode	240 Sekunden	180 Sekunden	120 Sekunden	60 Sekunden
Multiball*	160 Sekunden	120 Sekunden	80 Sekunden	40 Sekunden
Extraball	80 Sekunden	60 Sekunden	40 Sekunden	20 Sekunden

Je nachdem, ob Sie sich für LEICHT, NORMAL, SCHWER oder PROFI entscheiden, werden die Werte in den darunter liegenden Zeilen angepasst. Bewegen Sie sich hierzu einfach mittels der Maus durch das Menü oder benutzen Sie die Pfeiltasten.

OPTIONEN

Über den Menüpunkt "Optionen" gelangen Sie zu folgendem Untermenü:



AUFLÖSUNG

Hier stellen Sie die Bildschirmauflösung ein. Die Auflösung sollte in Abhängigkeit Ihres Bildschirms und unter Berücksichtigung der Grafikkartenleistung gewählt werden. In der Regel können gängige Bildschirme eine Auflösung von 1024x768 Pixel problemlos darstellen.

GRAFIK

Die Grafikeinstellungen sollten Sie in Abhängigkeit von der Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte und Ihres Systems wählen. Grundsätzlich gilt, dass die Darstellung von Dream Pinball 3D umso besser ist, je mehr Grafikfeatures Sie zulassen und je detaillierter diese sind. Andererseits kann es zu einer schlechten Performance führen, wenn die Einstellungen in Bezug auf Ihre Hardware zu hoch sind.

x2

x4

x6

x8

x10



SHO
AGA

Effekt	Einstellungsmöglichkeiten	Beschreibung/Wirkung
Reflektion	Hoch/Niedrig/Aus	Hier stellen Sie die Stärke des Spiegelungseffektes ein.
Bloom	Hoch/Mittel/Niedrig/Aus	Hier regulieren Sie, wie stark eine metallene Flipperkugel oder die verchromten Teile eines Flippertisches glänzen.
Glas	An / Aus	Wenn Sie diese Option einstellen, wird der optische Eindruck einer Glasoberfläche auf dem Tisch erzeugt
Bewegungsunschärfe	An / Aus	Auch „Motion Blur“: Hierunter versteht man den optischen Eindruck der Bewegungsunschärfe, welcher bei raschen Kamerabewegungen entsteht.
Kameraschwenks	An / Aus	Mit dieser Option stellen Sie ein, ob die Kamera beim Einlocken eines Balles in die Richtung des Ball Lock ein-schwenkt.
Umgebungsbeleuchtung	Regenbogen/Rostig 1 und 2/Grau/Aus	Hier stellen sie ein, welche Farbe das Hintergrundlicht hat, welches sich auf dem Board reflektiert.
Pixel Shader	1.1 / 2.0	Bitte stellen Sie diese Option in Abhängigkeit Ihrer Grafikkartenleistung ein.
Standard-Kamera	Kamera # 1-7	Standardmäßig startet das Spiel mit Kamera #3. Bitte lesen Sie im Kapitel Kamera mehr zu den verfügbaren Kameraeinstellungen.
Multiball-Kamera	Kamera # 1-7	Standardmäßig wird Multiball aus Kameraperspektive #7 dargestellt.
Ereignisanzeige	An / Aus	Hier können Sie das Infensterausblenden, zum Beispiel die Anzeige zur Spieleranzahl beim Spielstart.
Objektdetails	Normal / Hoch	Hier stellen Sie ein, wie detailliert Objekte dargestellt werden. Je detaillierter die Darstellung, desto höher die Anforderung an Ihr System.
Texturauflösung	Niedrig / Normal / Hoch	Hier stellen Sie ein, wie hoch die Auflösung der Objekttexturen sein soll. Je höher die Auflösung, desto höher ist die Anforderung an Ihr System.
HDR Intensität	Betätigen Sie den Schieberegler über die Pfeiltasten oder die Maus	Hier regulieren Sie den Kontrast mittels modernster HDR Technologie. Je intensiver Sie HDR einstellen, desto höher sind die Anforderungen an Ihr System und Ihren Monitor.

SOUND

Hier regulieren Sie die Lautstärke verschiedener Soundquellen: **Musik, Soundeffekte, Hintergrundeffekte, Magnetische Soundeffekte** und **Sprachausgabe**.

Hinweis: unter Magnetischen Soundeffekten versteht man Geräusche, die abgespielt werden, wenn der Ball an bestimmten Spots vorbeirollt.

Wählen Sie zunächst aus, welche Art von Sound Sie regulieren möchten. Benutzen Sie hierzu die "Pfeil nach oben"  oder "Pfeil nach unten"  Taste.

Anschließend drücken Sie die "Pfeil nach rechts"  Taste, um die Lautstärke zu erhöhen oder die "Pfeil nach links"  Taste, um die Lautstärke zu drosseln.



COMBO


RIGHT TOWER


JACKPOT

HITS


BOOT
RAIN

















Alternativ fahren Sie mit der Maus über die Sternchenleiste, welche die Einstellung des Reglers anzeigt. Anschließend ziehen Sie die Maus auf den nächsten Menüeintrag.

Wenn Sie mit Ihrer Einstellung zufrieden sind, bewegen Sie sich mittels der Pfeiltasten zum Menüpunkt "OK" und bestätigen durch die "Eingabe" Taste .

Sie verlassen dieses Menü mit der "Escape"-Taste  oder indem Sie die Schaltfläche "Zurück" bestätigen.

TASTATUR

Im unteren Bildschirmbereich werden die Bedienelemente der Flippertische angezeigt. Diese Tasten können Sie nach Ihren eigenen Wünschen einstellen. Um eine Aktion mit Ihrer bevorzugten Taste zu belegen, wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt aus und drücken die "Eingabe" Taste . Nun können Sie die Taste drücken, welche Sie für die jeweilige Aktion bevorzugen. Verfahren Sie auf diese Weise immer weiter.

Taste	Beschreibung/Wirkung	Eigene Belegung	
MENÜSTEUERUNG (TASTATURBELEGUNG NICHT VERÄNDERBAR)			
	Auswahl bestätigen		
	Zurück zum vorherigen Menü		
 	Navigation durch das Menü auf und ab		
 	Navigation durch das Menü rechts und links, Einstellungen vornehmen		
IN-GAME-STEUERUNG (BENUTZERDEFINIERT TASTATURBELEGUNG)			
	Spiel starten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Ball starten. Wenn Sie die Taste längere Zeit gedrückt halten, können Sie die damit die Federstärke regulieren.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Kamera ändern. Alternativ über die Tasten F1 - F7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 links	Linke(r) Flipper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 rechts	Rechte(r) Flipper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tischstoss links	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tischstoss rechts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tischstoss nach oben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	In-Game Menü aufrufen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pause-Modus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


COMBO

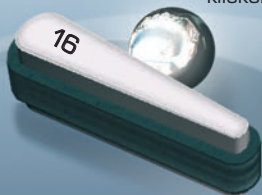
HITS

SUPER JACKPOT

Hinweis: Bitte achten Sie darauf, dass Sie keine Taste doppelt vergeben!

Sobald Sie mit Ihrer Einstellung zufrieden sind, verlassen das Menü über die Schaltfläche "Zurück".

Es ist jederzeit möglich, die vom Entwickler vorgegebene Tastaturbelegung wiederherzustellen. Wählen Sie hierzu den entsprechenden Menüpunkt aus und klicken auf "Wiederherstellen" und bestätigen Sie mit der Taste .



x2

x4

x6

x8

x10

SHO AGA

CREDITS

Hier können Sie die Namen des Dream Pinball 3D Projektteams sehen.

HIGHSCORE ÜBERTRAGEN

Mit Dream Pinball 3D haben Sie die Möglichkeit, Ihre höchste Punktzahl mit Spielern weltweit zu vergleichen. Sobald Sie einen persönlichen Highscore erspielen, haben Sie die Möglichkeit, diesen in die offizielle Ranking-Liste einzutragen. Voraussetzung hierfür ist eine bestehende Online-Verbindung und eine vorherige Produktregistrierung.

Bitte klicken Sie hierfür im Hauptmenü auf **“Highscore übertragen“**.

In der sich nun öffnenden Maske geben Sie bitte alle erforderlichen Daten ein. Alle mit einem * gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden. Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche **“Highscore übermitteln“**.

Bitte geben Sie Ihr Geburtsdatum in der dafür vorgesehenen Form (ganze Jahreszahl-Monat-Tag) ein. Wenn Sie zum Beispiel am 28. Juli 1976 geboren sind, sieht die korrekte Eingabe wie folgt aus: 1976-07-28.

Sobald Ihr Highscore übertragen wurde, ist der entsprechende Menüpunkt im Hauptmenü deaktiviert. Nun müssen Sie zunächst einen neuen persönlichen Highscore erspielen!

Ein besonderer Anreiz bei Dream Pinball 3D sind internationale Pinball-Wettbewerbe, bei denen Sie nicht nur Ihre Punktzahl mit anderen Spielern weltweit vergleichen, sondern auch attraktive Preise gewinnen können. Bitte besuchen Sie hierzu die offizielle Website www.dream-pinball.com, um mehr darüber zu erfahren. Auf der offiziellen Webseite haben Sie auch die Möglichkeit einen Newsletter abonieren, der Sie über aktuelle Aktionen auf dem Laufenden hält.

AKTIVIERUNG / REGISTRIERUNG

Wenn Sie Ihr Spiel weder aktiviert noch registriert haben, befindet sich im Hauptmenü die Schaltfläche **“Aktivierung“**. Sobald Sie Ihr Spiel aktiviert haben, befindet sich im Hauptmenü die Schaltfläche **“Registrierung“**. Die Aktivierung erfolgt einmalig. Eine Registrierung können Sie jederzeit vornehmen. Nähere Informationen erhalten Sie in den Kapiteln Aktivierung und Registrierung in diesem Handbuch.

BEENDEN

Damit verlassen Sie “Dream Pinball 3D” und kehren zum Windows Desktop zurück.



KAMERAPERSPEKTIVE

In Dream Pinball 3D stehen Ihnen sieben Kameraperspektiven zur Verfügung. Während des Spiels wählen Sie eine Perspektive, indem Sie die Tasten **F1** bis **F7** auf Ihrer Tastatur drücken. Alternativ drücken Sie die Taste **C**, um zwischen den verschiedenen Ansichten zu wechseln.

Sicher werden Sie bald eine bestimmte Kameraeinstellung bevorzugen. Damit Dream Pinball 3D immer mit Ihrer liebsten Einstellung startet, legen Sie diese am besten in den "Optionen" fest. Klicken Sie hierzu im Hauptmenü auf "Optionen" und anschließend auf "Grafik". Klicken Sie so lange auf den Menüpunkt "Standard Kamera", bis die richtige Kamera eingestellt ist.



Tipp: Auf ähnliche Weise können Sie auch Ihre bevorzugte Kamera für das Spielfeature "Multiball" einstellen. Klicken Sie hierzu im Hauptmenü auf "Optionen" und anschließend auf "Grafik". Klicken Sie so lange auf den Menüpunkt "Multiball-Kamera", bis die richtige Kamera eingestellt ist.

Kamera #1 bietet eine relativ gute Gesamtübersicht über einen hinten leicht angehobenen Tisch. Deswegen sind die Kamerabewegungen in dieser Ansicht vergleichsweise gering und für das Auge angenehm.

Kamera #2 ist von der Sicht stärker eingegrenzt als Kamera #1, insofern als der hintere Bereich des Tisches weniger im Sichtfeld ist. Daher folgt Kamera #2 in stärkerem Maße der Bewegung des Balles, was für das Auge zunächst gewöhnungsbedürftig ist. Eine sehr dynamische Perspektive!

Kamera #3 bietet eine steile Aufsicht auf den Tisch. Hierin ähnelt sie Kamera #4 und #6. Der Unterschied besteht darin, dass Kamera #3 näher am Tisch bleibt, was zur Folge hat, dass sich die Kamera schneller bewegt, um dem Ball zu folgen.

Kamera #4 bietet eine ähnlich steile Aufsicht wie Kamera #3. Durch die größere Entfernung zum Tisch fallen die Bewegungen der Kamera jedoch geringer aus.

Kamera #5 ähnelt Kamera #1, jedoch ist der hintere Bereich des Tisches weniger angehoben, wodurch sich die Kamera stärker in Bewegung setzt, um dem Ball nach oben zu folgen.

Kamera #6 ähnelt Kamera #3 und #4. Sie ist von den Kameras in steiler Aufsicht diejenige, welche den größten Abstand zum Tisch hält und eine bessere Übersicht bietet. Hierdurch reduziert sich die Kamerabewegung.

Kamera #7 ist eine fixe Kameraeinstellung. Der hintere Bereich des Tisches ist leicht angehoben, sodass jederzeit alle wichtigen Bereiche des Tisches einsehbar sind. Zum Spieleinstieg ist Kamera #7 besonders zu empfehlen, da sie das Auge am wenigsten strapaziert.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHOCK
AG

SPIELSTART IM EINZELSPIELERMODUS

Klicken Sie im Hauptmenü auf **"Neues Spiel"** oder bestätigen Sie diesen Menüpunkt mit der "Eingabe"-Taste. Anschließend wählen einen von sechs Flippertischen. Bitte warten Sie, bis das Spiel geladen wird und eine Kamerafahrt über den Flippertisch abgespielt wird. Sie unterbrechen diese Fahrt und starten das Spiel, indem Sie die "Enter"-Taste erneut drücken.

Standardmäßig wird Dream Pinball 3D im Einzelspielermodus gestartet. Drücken Sie einfach erneut die "Enter"-Taste, um den ersten Ball einzuschießen, wenn Sie alleine spielen möchten.

Tipp: Wenn Sie die Eingabetaste beim Balleinwurf gedrückt halten, erscheint unten rechts auf dem Bildschirm eine Feder. In Abhängigkeit von der Betätigung der "Enter"-Taste wird die Federstärke reguliert. Damit können Sie steuern, mit wie viel Schwung der Ball auf den Tisch eingeschossen wird.

SPIELSTART IM MEHRSPIELERMODUS

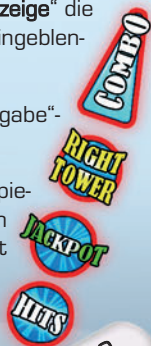
Starten Sie Dream Pinball 3D auf die gleiche Weise wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben. Sobald das Spiel geladen wird und Sie eine Kamerafahrt über den Flippertisch sehen, drücken Sie 1x die "Eingabe"-Taste, um das Spiel zu starten.

Nun haben Sie die Gelegenheit, die Anzahl der Spieler festzulegen und eine Mehrspieler-Partie zu starten. Sie können mit bis zu vier Spielern an einem Rechner spielen. Drücken Sie die Tasten **1**, **2**, **3** oder **4** auf Ihrer Tastatur, um die Anzahl der Spieler festzulegen. Sie kehren zum Einzelspielermodus zurück, indem Sie die Taste **1** auf Ihrer Tastatur drücken.

Tipp: Unter **"Optionen"** - **"Grafik"** haben Sie die Möglichkeit, den Texthinweis zur Auswahl der Spieleranzahl auszublenden. Wählen Sie hierzu im Menüpunkt **"Ereignisanzeige"** die Option **"Aus"**. Andernfalls wird dieser Texthinweis beim Beginn jeder Partie eingeblendet.

Sobald Sie die Anzahl der Spieler festgelegt haben, drücken Sie erneut die "Eingabe"-Taste, um den ersten Ball einzuschießen.

Dream Pinball 3D wird nach jedem Ball den nächsten Spieler auffordern, zu spielen. Nach Spielende können Sie regulär Ihren Namen in die allgemeinen Highscores eintragen, falls Sie eine entsprechend hohe Punktzahl erreicht haben. Anschließend werden die Highscores der Spieler dieser speziellen Multiplayer-Partie einmalig eingeblendet.



SPIELBEDIENUNG

Die Bedienung der Flippertische erfolgt einzig über die Tastatur.

Folgende sind Ihre wichtigsten Möglichkeiten, den Lauf der Kugel im Spiel zu beeinflussen oder Ziele aktiv zu verschieben:


A) BALLEINSCHUSS

Sie können die Kraft regulieren, mit welcher der Ball durch den Plunger eingeschossen wird. Mit etwas Geschick wird es Ihnen beispielsweise gelingen, beim Tisch "Two Worlds" den Ball direkt in einen Ball Lock einzuspielen und einen Bonus zu erzielen.

Taste (Grundeinstellung):  zum Balleinschuss

B) FLIPPER

Die Flipper sind die wichtigsten Bedienelemente eines jeden Tisches. Diese Hebel befinden sich beidseitig an einem Flippertisch und befördern die Kugel über das Spielfeld. Manchmal ist es hilfreich, den Ball hinter einem Flipper einzuklemmen, um dann besser zielen zu können.

Tasten (Grundeinstellung):  links - Flipper links und  rechts - Flipper rechts

C) TISCHSTOSS

Wie bei einer echten Slot-Maschine können Sie den Drall des Balles beeinflussen, indem Sie den Tisch an den Seiten oder nach vorne rütteln.

Tasten (Grundeinstellung): nach oben: ; nach links: ; nach rechts: 

Vorsicht! Tilt! Übertreiben Sie es nicht mit der Push-Funktion. Wie ein echter Spielautomat verfügt "Dream Pinball 3D" über eine Tilt-Vorrichtung. Das Spiel wird abgebrochen, wenn der Tisch zu sehr strapaziert wird. In diesem Fall wird im Display unten links Tilt angezeigt. Nun müssen Sie Ihren nächsten Ball einspielen, falls Sie noch einen zur Verfügung haben, und die Multiplikatoren werden auch nicht angerechnet.

D) DAS VERSCHIEBEN VON ZIELEN

Bei jedem Flippertisch gibt es Multiplikatoren und in der Nähe der Outlanes eine Reihe von Sammelzielen, welche einen Ballsave bewirken. In beiden Fällen muss die Kugel eine Reihe von Sensoren überrollen und dabei nach und nach eine Serie von Leuchtanzeigen kompletieren.

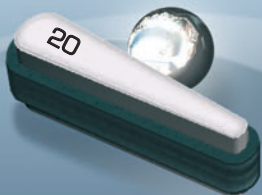
Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb der Sammelziel-Reihe um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel gerade ihren Lauf nimmt, ein noch nicht getroffenes Ziel befindet.

Auf diese Weise wirken Sie dem Zufall entgegen und erreichen schneller eine Trefferreihe. Näheres zu Multiplikatoren und Ballsave erfahren Sie in den einzelnen Beschreibungen der Tische.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

PUNKTE UND WERTUNGEN

Punkte gibt es für Treffer. Das Treffen mancher Ziele führt dabei immer zu Trefferpunkten, wie zum Beispiel das Zurückprallen der Kugel an Bumpern. Andere Ziele oder ganze Zielfolgen und Spielmodi werden erst durch vorangegangene Treffer freigeschaltet. Näheres hierzu lesen Sie im nächsten Kapitel und in den Beschreibungen der einzelnen Tische.

Hier lediglich ein Beispiel für Zielfolgen, welche durch vorangegangene Treffer ausgelöst werden. Combos etwa werden in "Dream Pinball 3D" in der Regel ausgelöst, indem ein Rollover auf einer mit Combo gekennzeichneten Lane überrollt wird. Auf den meisten Tischen führt das Überrollen weiterer Combo-Sensoren innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu weiteren Combo-Erfolgen wie z.B. Double Combo, Triple Combo oder Super Combo. Die Art und Weise der Freischaltung und die jeweiligen Punkte können variieren.

"Dream Pinball 3D" unterscheidet reguläre Punkte oder SCORES von BONUS-Punkten. Reine Bonuspunkte erhalten Sie für das Treffen bestimmter Bonusziele. Dies sind meist Reihen von 3 oder mehr Sensoren entlang schwer anspielbarer Bereiche der Spieltische. Es ist nicht unbedingt nötig, dass Sie auf diese Unterscheidung achten, sie spielt nur insofern eine Rolle, als manche Spielfeatures sich auf alle Arten von Trefferpunkten auswirken, andere aber nur die erzielten Bonuspunkte betreffen. Hier kurz zu den beiden Möglichkeiten, die Gesamtpunktzahl erheblich zu erhöhen:

A) BALLCHANGE

Beim Erreichen bestimmter Punktzahlen erhalten Sie statt der anfänglichen Stahlkugel einen neuen Ball aus einem unterschiedlichen Material. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad findet ein Ballchange bei 10, 20, 30 oder 40 Millionen Punkten statt.

Ein Ballchange kann sehr lohnend sein, denn mit den Materialkugeln gibt es Extrapunkte für jeden Einzeltreffer!

Die goldene Kugel ist sehr selten und die schwerste aller in "Dream Pinball 3D" vorhandenen Kugeln. Daher ist es eine besondere Herausforderung, die goldene Kugel zu spielen! Goldene Treffer werden entsprechend hoch gewertet!

Hier eine Übersicht über die Punktvorteile der verschiedenen Materialbälle:

Stahlkugel	Reguläre Punktzahl
Elfenbeinkugel	Reguläre Punktzahl x10
Marmorkugel	Reguläre Punktzahl x20
Eichenkugel	Reguläre Punktzahl x30
Walnusskugel	Reguläre Punktzahl x40
Goldkugel	Reguläre Punktzahl x50

Anmerkung: Der neue Ball erscheint erst im Spiel, sobald die vorhandene Kugel in einem Ball Lock eingelockt wird! Achten Sie auf die Sprachausgabe: "Are you ready to Ballchange?" Sobald Sie dies hören, können Sie versuchen, einen Ball zu locken, um eine neue Kugel zu erhalten!



Hinweis: Materialpunkte gibt es für Einzeltreffer, nicht jedoch für größere Punktgewinne, wie z.B. 50 Millionen für das erfolgreiche Beenden eines Special Mode. Diese und ähnliche hohe Punktzahlen werden nicht mit dem Materialfaktor malgenommen.

B) MULTIPLIKATOREN (x2 bis x10)

Mit Hilfe der Multiplikatoren vervielfachen Sie Ihre Bonuspunkte – und nur diese! Reine Bonuspunkte sind Punkte, welche beim Einsammeln der sogenannten Bonusziele erzielt werden. Bonusziele sind meist in Gruppen von drei bis mehreren angeordnet und der Bonus wird erzielt, sobald die Reihe komplett ist.

Anzahl und Lage der Multiplikatorziele unterscheiden sich auf jedem Flippertisch. Ein Sache haben sie jedoch gemeinsam: Sie müssen nicht nur ein Ziel in der Reihe treffen, sondern die gesamte Reihe. Die erste Vervollständigung der Multiplikatorreihe ergibt den Multiplikator x2. Eine weitere Vervollständigung ergibt den Multiplikator x4 und so weiter bis x10.

Beachten Sie bitte die entsprechende Anzeige, die sich immer kurz vor dem Outhole befindet. Nachdem der Ball ins Aus gegangen ist, werden Bonuspunkte mit dem Faktor malgenommen, zu den regulären Punkten addiert und die Gesamtpunktzahl für den Durchgang ermittelt. Anschließend wird der Multiplikator wieder ausgeschaltet.

Tip: Das Geheimnis hoher Punktzahlen liegt darin, heiß begehrte Bonusziele zu sammeln und dabei die Multiplikatorreihen nicht zu vergessen. Oder anders ausgedrückt: Was nützt Ihnen der Multiplikator x10, wenn Sie keine Bonuspunkte zum Multiplizieren haben? Denn andere als Bonustreffer zählen nicht für das Multiplikator Feature, ganz im Gegensatz zum generellen Punktvorteil durch Ball Change.

Hier das Wertungssystem in Dream Pinball 3D nochmals in Übersicht

Scores (x Materialpunkte für Einzeltreffer) +
Bonus (x Materialpunkt für Einzeltreffer; x Multiplikator für Multiplikatorreihe)
 = Gesamtpunktzahl für einen Durchgang.

Am Ende einer Partie werden die mit jedem einzelnen Ball erreichte Gesamtpunktzahlen addiert und in die Highscores eingetragen, falls Ihre Wertung zu den Besten zählt. Andere hohe Punktwerte zählen nicht zu den regulären Bonuspunkten und werden auch nicht mit dem Bonusmultiplikator multipliziert. Hierzu zählen: Jackpots, Starten eines Special Modus (5 Mio.) und das erfolgreiche Beenden eines Special Modus (50 Mio.).

SPIELPRINZIP ALLGEMEIN

Je nach Schwierigkeitsgrad verfügen Sie über 1 bis 7 Bälle pro Durchgang. Jeder Ball wird mittels der "Enter"-Taste ins Spielfeld eingeschossen, sofern Sie keine andere Taste für diese Aktion vergeben haben. Nun sollten Sie versuchen, den Ball mittels der Flipper im Spielfeld zu halten und verschiedene Ziele (Targets) zu treffen. Sobald Ihr Ball das Spielfeld durch das Outhole verlässt, werden die erreichten Punkte für diesen Durchgang zusammen gezählt. Die über die Flippertische verteilten Targets sind mit Sensoren und Leuchtanzeigen verbunden. Es gilt, einzelne Ziele oder ganze Zielreihen mit der Flipperkugel zu treffen und dadurch Punkte zu erlangen oder weitere Ziele oder Spielmodi frei zu schalten.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

COMBO

HITS

SUPER
JACKPOT

Manche Treffer werden immer durch Punkte belohnt, andere Ziele sind nur zu bestimmten Zeiten aktiv. Zu den konstanten Zielen eines jeden Tisches gehören zum Beispiel Bumper, Spinning Targets und Bonusziele.

Ziele, die zeitweise aktiv sind, werden durch leuchtende oder blinkende Elemente auf dem Tisch besonders hervorgehoben. Achten Sie immer auf dieses Leitsystem, da bestimmte Trefferfolgen neue Ziele aktivieren! So sind oft ganze Ziel- bzw. Treffersequenzen möglich, zum Beispiel bei den Combo-Serien.

Tip: Zusätzlich zum klassischen Leitsystem über Leuchtanzeigen gibt in "Dream Pinball 3D" auch die Sprachausgabe Hinweise über neue Ziele und Features.

Für den Fall, dass Sie lieber gleich losflippern, statt sich in der Beschreibung der einzelnen Tische nachzulesen, werden in diesem Kapitel einige Hauptelemente eines jeden Tisches erläutert.

MULTIBALL:

Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

- Sie aktivieren das Feature über das Treffen bestimmter Ziele
- Sie locken drei Bälle
- Sie spielen mit drei Bällen!

MULTIBALL



Tip: Wählen Sie unter "Optionen" - "Grafik" - "Multiball-Kamera" Ihre bevorzugte Kameraeinstellung für dieses Feature!

Multiball wird bei jedem Tisch durch andere Ziele bzw. Treffer freigeschaltet. Sobald Sie mit dem Sammeln der Bälle beginnen können, erscheinen am Bildschirm links oben drei Ball Lock-Platzhalter, in welche die gelockten Bälle verankert werden. Gleichzeitig ertönt die Sprachausgabe "Go for Multiball!".

Achten Sie auf das Leitsystem, um die nötigen Ziele zu finden. Meist müssen Sie den Ball in den dafür vorgesehenen Ball Lock versenken.

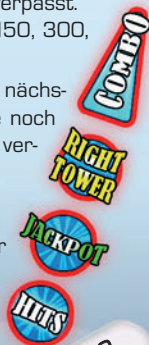
EXTRABALL:

Wenn auf Ihrem Tisch die Leuchtanzeige für Extraball blinkt, treffen Sie die angezeigten Ziele und holen sich den Zusatzball! Sobald "Extraball" nicht mehr blinkt, ist die Chance verpasst. Weiterhin erhalten Sie grundsätzlich einen Extraball, sobald Sie die Punktzahlen 150, 300, 600 und 1.200 Millionen Punkte erzielen.

Extrabälle werden im Display unten links angezeigt. Ein erspielter Extraball wird zum nächsten Balleinschuss verwendet, während eventuell noch vorhandene reguläre Bälle noch zurückgehalten werden. Es werden also grundsätzlich zunächst die Extrabälle verbraucht, bevor die regulären Bälle eingeschossen werden.

MULTIPLIKATOREN (X2 BIS X10)

Mit Hilfe der Multiplikatoren vervielfachen Sie Ihre Bonuspunkte! Den Multiplikator x2 aktivieren Sie, indem Sie eine bestimmte Reihe von Sensoren treffen. Je öfter Ihnen dies gelingt, desto höher wird der Multiplikator, mit welchem Ihre bei einem Durchlauf erzielte Bonus-Punktzahl multipliziert wird.



Die entsprechende Anzeige x2, x4, x6, x8 oder x10 vor dem Outhole leuchtet auf. Sobald ein Ball ins Aus geht, werden die Bonuspunkte addiert, mit dem erreichten Faktor malgenommen, mit den restlichen Punkten addiert und die Gesamtpunktzahl der Runde angezeigt. Gleichzeitig wird der Multiplikator wieder ausgeschaltet und ein neuer Ball kann eingeschossen werden.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des jeweiligen Schriftzugs um eine Stelle. Auf diese Weise verschieben Sie die möglichen Ziele für Ihre Flipperkugel. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel so verschieben, dass es sich in der Passage befindet, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt.

START MODE / SPECIAL MODE

Bestimmte Trefferfolgen lösen spezielle Spielmodi aus, sogenannte **Special Modes**. Während eines solchen Spielmodus gelten andere Zielfolgen als sonst. Diese werden in den Beschreibungen der einzelnen Tische genauer aufgeführt.

Wenn Sie alle nötigen Ziele innerhalb eines bestimmten Zeitlimits treffen, erhalten Sie 50 Millionen Punkte. Das Zeitlimit ist abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad.

Jedoch erhalten Sie 5 Millionen Punkte, wenn es Ihnen gelingt, ein Special Mode erfolgreich zu beenden. Dieser Bonus wird nach Beendigung des Modus immer dann gutgeschrieben, wenn Sie den 50 Millionen Bonus NICHT geknackt haben!

Während des Special Modus ist generell der Ballsave an, so dass Sie währenddessen keinen Ball verlieren können.

BONUSZIELE

Schwer anspielbare Bereiche auf den Flippertischen sind beliebte Stellen für Bonusziele. Meist sind sie in Gruppen von 3, 5 oder mehr Sensoren angeordnet. Je nach Modus schalten Sie die zugehörigen Lichter ein oder aus. Wie der Name schon sagt, erhalten Sie für das Abräumen dieser Ziele fette Bonuspunkte.

Tipp: Diese Bonuspunkte können Sie vervielfachen, wenn Sie die Multiplikatorziele sammeln. Bitte lesen Sie hierzu im entsprechenden Kapitel!

COMBO

Achtung Spoiler!

Es gehört zum Wesen von Pinball, dass ein Spieler seinen Tischen erst kennen lernen muss und der Spielspaß in dem Maß steigt, wie der Spieler die Zusammenhänge erkennt: sicher das Geheimnis des Dauererfolges von Flipperspielen weltweit – oder der Grund warum “Dream Pinball 3D” Sie bald in den Wahnsinn treiben wird!

HITS

SUPER JACKPOT

Wie die einzelnen Features und Spielmodi freigeschaltet werden, ist dabei nicht immer einfach zu erkennen. Wenn Sie die Bekanntschaft eines Tisches langsam machen möchten, dann lesen Sie bitte nicht weiter!



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

TISCH 1: KNIGHT TOURNAMENT

KNIGHT TOURNAMENT: MULTIPLIKATOREN

Mit Hilfe der Multiplikatoren vervielfachen Sie Ihre Bonuspunkte! Den Multiplikator x2 aktivieren Sie, indem Sie eine bestimmte Reihe von Sensoren treffen. Je öfter Ihnen dies gelingt, desto höher wird der Multiplikator, mit welchem Ihre bei einem Durchlauf erzielte Bonus-Punktzahl multipliziert wird. Die entsprechende Leuchtanzeige x2, x4, x6, x8 oder x10 vor dem Outhole leuchtet auf. Sobald ein Ball ins Aus geht, werden die Bonuspunkte addiert, mit dem erreichten Faktor malgenommen und die Gesamtpunktzahl dieser Runde angezeigt. Gleichzeitig wird der Multiplikator wieder ausgeschaltet und ein neuer Ball kann eingeschossen werden. Auf diesem Tisch aktivieren Sie einen Multiplikator, indem Sie auf die Rollover-Sensoren 16, 17 und 18 oberhalb der Bumper zielen. Sobald der Ball über einen der Rollover rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**BO-W**» erleuchtet (Leuchtanzeigen 34, 35 und 36). Wenn alle drei Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlöscht, während die Leuchtanzeige 2 "x2" aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet "x4" auf und so fort bis "x10".

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**BO-W**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte.

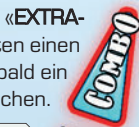
Die 7. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte

Bei der 8. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren wird Leuchtanzeige 31 «**EXTRA-BALL**» aktiviert. Nun brauchen Sie nur noch «**BALL LOCK**» 9 zu treffen und Sie erhalten einen EXTRABALL! Jede weitere Multiplikatoren-Folge bringt ganze 5 Millionen Punkte. Sobald ein Ball ins «**AUS**» geht, beginnt der Kreislauf von Neuem, die Leuchtanzeigen 2-6 erlöschen.

KNIGHT TOURNAMENT: BALLSAVE

1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11 und 6-12: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**TRIALS**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**FIGHT AGAIN**» ist erleuchtet.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**TRIALS**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.



KNIGHT TOURNAMENT: MATERIALTREFFER

Treffen Sie die Gasse 1-7 mit einem Ball aus einem Bonusmaterial, erhalten Sie 10 Millionen Punkte. Alle Materialien außer der Stahlkugel ergeben diese Punktzahl.

KNIGHT TOURNAMENT: COMBO

Lane 14-18, Lane 15-19, Lane 26-20, Lane 27-21, Lane 19-22

Sobald Sie einen der Combo-Sensoren treffen, werden alle Combo-Leuchtanzeigen für jeweils 10 Sekunden aktiviert. Nun können Sie nacheinander Combos mit steigender Punktzahl erzielen. Der erste Treffer ergibt eine einfache COMBO. Bei weiteren Treffern innerhalb des jeweiligen Zeitlimits folgen DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO und SUPER COMBO. Jeder weitere Treffer der entsprechenden Sensoren ist eine SUPER COMBO.

Nach dem Zeitlimit werden die Leuchtanzeigen für Combo wieder ausgeschaltet und müssen erneut aktiviert werden.

Combo	1.000.000	Double Combo	3.000.000
Triple Combo	5.000.000	Super Combo	10.000.000

KNIGHT TOURNAMENT: EXTRABALL

Treffen Sie die beiden Bonus-Ziele Lane 7-32 und Lane 8-33 unterhalb der rechten Rampe. Sobald beide getroffen sind, erhalten Sie einen Bonus von 1 Million Punkten. Daraufhin erlöschen die Leuchtanzeigen und können erneut angespielt werden.

Allerdings sollten Sie zunächst versuchen, «**EXTRABALL**» zu erhalten, denn das Einsammeln der Bonus-Ziele aktiviert die Leuchtanzeige 37 «**HITS**» für einige Sekunden. So lange ist auch Sensor 21 innerhalb der Kurve rechts oben aktiv.

Sobald Sie den Rollover 21 getroffen haben, ist die Leuchtanzeige 38 «**CELLAR**» aktiv. Diese ist mit «**BALL LOCK**» 23 verbunden. Wenn es Ihnen nun gelingt, einen Ball dort zu locken, aktivieren Sie die Spielziele 26-24 «**LEFT TOWER**» und 27-25 «**RIGHT TOWER**».

Treffen Sie eine dieser Lanes, um einen Extraball zu erhalten. Eine zusätzliche Möglichkeit, Extraball zu erlangen, gibt es beim Tisch «Knight Tournament» über die Multiplikator-Ziele.

KNIGHT TOURNAMENT: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab:

- Sie aktivieren das Feature über das Treffen bestimmter Ziele
- Sie sammeln drei Bälle
- Sie spielen mit drei Bällen!

A: Bei Spielbeginn können Sie nicht sofort Bälle für Multiball sammeln. Voraussetzung ist eine bestimmte Anzahl von Rotationen des Spinning Targets im Aufgang zum linken Orbit. Sobald sich der Rotor 40 mal gedreht hat, erscheinen die Multiball-Platzhalter am Bildschirm links oben.

B: Nun sollten Sie versuchen, innerhalb des vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängigen Zeitlimits (40, 80, 120 oder 160 Sek.) «**BALL LOCK**» 24 zu treffen. Die Flipperkugel wird im Lock zurückgehalten.

x2

x4

x6

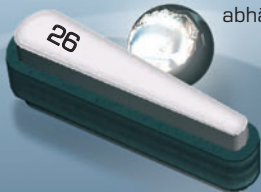
x8

x10

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



SHO AGA

Leuchtanzeige 43 «**BALL 1 LOCKED**» wird aktiviert. Sie erhalten einen neuen Ball. Nun versuchen Sie erneut, die Flipperkugel in «**BALL LOCK**» 24 zu platzieren. Bei einem Treffer wird auch die zweite Kugel im Lock zurückgehalten und Leuchtanzeige 42 «**BALL 2 LOCKED**» wird aktiviert.

C: Sobald Sie drei Bälle gelockt haben, beginnt das Multiball-Feature. 3 Flipperkugeln kommen gleichzeitig aus drei verschiedenen Bahnen. Sobald die Bälle im Spiel sind, haben Sie 30 Sekunden BALLSAVE.

Während des Multiball-Features gelten andere Regeln als üblicherweise:

Eine Umdrehung der Spinning-Targets erzielt die 5fache Wertung.

Alle Bonusziele 10-29, 11-28, 12-27, 13-26, 7-32, 8-33 blinken, bis sie getroffen werden. Jeder einzelne Bonus-Treffer ergibt 10 Millionen Punkte.

Schalten Sie die Leuchtanzeigen aller sechs Bonus-Ziele aus, um mit 5 Millionen zu punkten. Danach können Sie erneut die Bonus-Ziele einsammeln!

KNIGHT TOURNAMENT: START MODE UND SPECIAL MODE

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

Schritt 1: Der erste Schritt zur Aktivierung eines Modus besteht darin, dass Sie die Bonusziele 10-29, 11-28, 12-27, 13-26 in der Mitte des Tisches komplett aktivieren. Sobald alle Bonus-Lämpchen aufleuchten, ist «**BALL LOCK 9**» aktiviert und die Leuchtanzeige 31 «**START MODE**» leuchtet für 20 Sekunden.

Schritt 2: Versuchen Sie nun, «**BALL LOCK 9**» anzuspielen. Sollte Ihnen das nicht innerhalb von 20 Sekunden gelingen, ist die Chance bis zum nächsten Mal verpasst.

Schritt 3: Wenn Sie den Ball innerhalb des Zeitlimits einlocken, wird der durch einen Zufallsgenerator ausgewählte Spielmodus ausgeführt. Das Starten eines Modus ergibt auch für den Fall, dass Sie nicht alle für den Modus erforderlichen Ziele treffen einen Bonus von 5 Millionen Punkten. Das erfolgreiche Beenden eines Modus ergibt einen Bonus von 50 Millionen Punkten. Die jeweilige Leuchtanzeige 13-17 zeigt an, welchen Modus Sie spielen.

13 «AXE» Modus: Das Spielziel besteht darin, alle leuchtenden Multiplikator-Sensoren zu treffen und auszuschalten.

14 «SWORD» Modus: Das Spielziel besteht daran, die Combo-Sensoren zu treffen und damit alle Leuchtanzeigen für Combos auszuschalten.

15 «UNARMED» Modus: Treffen Sie eine Abfolge von Sensoren!

24 leuchtet auf, zielen Sie auf 26, anschließend:

25 leuchtet auf, zielen Sie auf 27, anschließend:

40 leuchtet auf, zielen Sie auf 28, anschließend:

38 leuchtet auf, zielen Sie auf 23.

16 «DAGGER» Modus: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11, 6-12. Die Leuchtanzeigen für Ballsave sind eingeschaltet. Löschen Sie alle sechs Lämpchen.

17 «CROSSBOW» Modus: Die Sensoren 7, 8, 10, 11, 12, 13 leuchten abwechselnd im Intervall von 5 Sekunden auf. Zielen Sie auf das mit dem aktuell leuchtenden Sensor verbundene Ziel: 1. Treffer 5 Mio.; 2. Treffer 5 Mio.; ab dem 3. Treffer 10 Mio.

Zeitlimit im Special Modus: 1-4 Minuten

(abhängig vom Schwierigkeitsgrad);

Bonus: 50 Millionen



TISCH 2: MONSTERS

MONSTERS: MULTIPLIKATOREN

Auf dem Tisch «Monsters» aktivieren Sie einen Multiplikator, indem Sie auf die Rollover Sensoren 14, 15, 16 im oberen Tischbereich zielen. Sobald der Ball über einen der Rollover rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**KEY**» erleuchtet (Leuchtanzeigen 47, 48, 49). Wenn alle drei Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlöscht, während die Leuchtanzeige 2 «**x2**» aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet «**x4**» auf und so fort bis «**x10**».

Tip: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**KEY**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte

Die 7. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte

Bei der 8. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren wird Leuchtanzeige 31 «**EXTRABALL**» aktiviert. Nun brauchen Sie nur noch «**BALL LOCK**» 9 zu treffen und Sie erhalten einen EXTRABALL! Jede weitere Multiplikatoren-Folge bringt ganze 5 Millionen Punkte. Sobald ein Ball ins «**AUS**» geht, beginnt der Kreislauf von Neuem, die Leuchtanzeigen 2-6 erlöschen.

MONSTERS: BALLSAVE

Lane 1-12, Lane 2-13, Lane 3-14, Lane 4-15, Lane 5-16: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**GRAVE**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**RESURRECTION**» ist erleuchtet. Außerdem ist Leuchtanzeige 43 «**GRAVEYARD**» für 30 Sekunden erleuchtet. Treffen Sie Sensor 11 auf der linken Rampe, um 10 Millionen Bonus zu erhalten.

Tip: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**GRAVE**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.

MONSTERS: COMBO

12, 29, 13-26, 9-22, 11-44: Sobald Sie einen der Combo-Sensoren treffen, werden alle Combo-Leuchtanzeigen für jeweils 10 Sekunden aktiviert.

x2

x4

x6

x8

x10



SHO
AGA

Nun können Sie nacheinander Combos mit steigender Punktzahl erzielen. Der erste Treffer ergibt eine einfache COMBO. Bei weiteren Treffern innerhalb des jeweiligen Zeitlimits folgen DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO und SUPER COMBO. Jeder weitere Treffer der entsprechenden Sensoren ist eine SUPER COMBO.

Nach dem Zeitlimit werden die Leuchtanzeigen für Combo wieder ausgeschaltet und müssen erneut aktiviert werden.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millionen
Triple combo	5 Millionen	Super combo	10 Millionen

MONSTERS: EXTRABALL

Treffen Sie oben rechts die Bonusziele 23-55, 24-54, 25-53, 26-52. Sobald der gesamte Schriftzug «**TOMB**» erleuchtet ist, erhalten Sie 1 Million Punkte. Daraufhin erlöschen die Leuchtanzeigen und können erneut angespielt werden.

Allerdings sollten Sie zunächst versuchen, «**EXTRABALL**» zu erhalten, denn das Einsammeln der Bonusziele aktiviert die Leuchtanzeige 51 «**EXTRABALL**» für 20 Sekunden. So lange ist auch Sensor 22 gleich daneben aktiv. Sobald Sie diesen getroffen haben, zielen Sie auf «**BALL LOCK**» 21. Wenn es Ihnen gelingt, einen Ball hier zu locken, erhalten Sie einen Extraball.

UMSTELLEN DER RAMPE

Wenn Sie alle drei Bonusziele 6-19, 7-18, 8-17 getroffen haben und alle Lämpchen des Schriftzugs «**KEE**» erleuchtet sind, erhalten Sie Bonuspunkte.

Außerdem wird Leuchtanzeige 30 «**LEFT GATE**» aufleuchten. Nun versuchen Sie, den Ball auf die von «**LEFT GATE**» ausgehende linke Rampe zu befördern, damit er Sensor 20 überrollt. Dies wird eine Weiche umstellen, woraufhin der Ball nach rechts in den oberen Flipperbereich gelenkt wird. Wenn die Leuchtanzeige 50 «**RIGHT GATE**» aktiviert wird, versuchen Sie Sensor 22 in dem kleinen Tempel oben rechts zu treffen.

MONSTERS: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

- Sie aktivieren das Feature über das Treffen bestimmter Ziele
- Sie locken drei Bälle
- Sie spielen mit drei Bällen!

A: Zielen Sie auf die Rampe oben rechts. Wenn der Ball über die Rampe läuft überrollt er Sensor 10, das Multiball Feature wird aktiviert. Nun können Sie beginnen, drei Bälle zu locken. Auf diesem Flippertisch gibt es kein Zeitlimit für das Locken des ersten Balles.

B: Jeder neuerliche Treffer von Sensor 10 auf der Rampe oben rechts erleuchtet zwei Buchstaben des Schriftzugs «**C-A-S-T-L-E**» und schließlich «**MULTIBALL**» (Leuchtanzeigen 32-38).

C: Wenn es Ihnen nun noch einmal gelingt, den Ball auf die Rampe oben rechts zu befördern, beginnt das Feature Multiball. 3 Flipperkugeln kommen gleichzeitig aus drei verschiedenen Bahnen. Sobald die Bälle im Spiel sind, haben Sie 30 Sekunden BALLSAVE.

x2

x4

x6

x8

x10



29

COMBO

RIGHT TOWER

JACKPOT

HITS

BOOT
PAIN

Während des Multiball-Features gelten andere Regeln als üblicherweise:

Alle getroffenen Ziele erhalten die dreifache Wertung.

Combos sind deaktiviert.

Multiplikatoren können gesammelt werden.

Keine Multiball Aktivierung, während das Multiball Feature noch läuft.

Jeder der folgenden Treffer ergibt 1 Million Bonuspunkte: 6-19, 7-18, 8-17, 17-41, 18-40, 19-39, 23-55, 24-54, 25-53, 26-52

MONSTERS: START MODE UND SPECIAL MODE

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

Schritt 1: Der erste Schritt zur Aktivierung eines Special Modes besteht darin, dass Sie die Bonus-Ziele 17-41, 18-40, 19-39 mit dem Schriftzug «**PER**» oberhalb der Bumper komplett sammeln. Sobald alle Bonus-Lämpchen aufleuchten und der Schriftzug «**PER**» vollständig ist, wird Leuchtanzeige 21 «**START MODE**» für 20 Sekunden aufleuchten.

Schritt 2: Nun sollten Sie versuchen, die Flipperkugel in «**BALL LOCK**» 21 zu treffen. Gelingt dies, wird durch Zufallsgenerator einer der Spielmodi 7-11 aktiviert. Sollte es Ihnen nicht gelingen, den Ball innerhalb des Zeitlimits zu locken, ist die Chance bis zum nächsten Mal verpasst.

Schritt 3: Sollte es Ihnen gelingen, den Ball innerhalb des Zeitlimits einzulocken, wird der durch einen Zufallsgenerator ausgewählte Spielmodus ausgeführt.

Das erfolgreiche Beenden eines Modus ergibt einen Bonus von 50 Millionen Punkten.

7 «GHOST» Modus: Das Spielziel besteht darin, alle leuchtenden Multiplikator-Sensoren zu treffen und auszuschalten. Sobald alle Multiplikatoren getroffen wurden ist Leuchtanzeige 51 «**EXTRABALL**» rechts oben vor dem Tempelgebäude für 60 Sekunden aktiv. Versuchen Sie innerhalb des Zeitlimits Sensor 22 im Tempel zu treffen.

8 «MUMMY» Modus: Das Spielziel besteht darin, die Combo-Sensoren zu treffen und damit alle Leuchtanzeigen für Combos auszuschalten.

9 «VAMPIRE» Modus: Treffen Sie eine Abfolge von Sensoren!

28 leuchtet auf, zielen Sie auf 12, anschließend:

27 leuchtet auf, zielen Sie auf 12, anschließend:

42 leuchtet auf, zielen Sie auf 11, anschließend:

25 leuchtet auf, zielen Sie auf 13, anschließend:

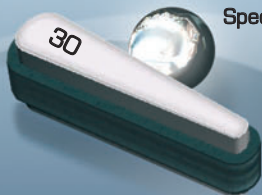
24 leuchtet auf, zielen Sie auf 13

10 «ZOMBIE» Modus: Das Spielziel sind 50 Bumperhits.

11 «WEREWOLF» Modus: Die Leuchtanzeigen für Ballsave 1-12, 2-13, 3-14, 4-15, 5-16, sind eingeschaltet. Löschen Sie alle fünf Lämpchen.

Sobald alle Lämpchen erloschen sind, ist Leuchtanzeige 51 «**EXTRABALL**» aktiviert. Treffen Sie nun Sensor 22 im kleinen Tempelgebäude rechts oben.

Das Zeitlimit im Special Modus beträgt in Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad eine bis vier Minuten. Der Bonus für ein erfolgreiches Special sind setze 50 Millionen. Wird der Special Mode nicht erfolgreich beendet erhalten Sie ein Trostpflaster von 5 Millionen Punkten.



TISCH 3: DINO WARS

DINO WARS: MULTIPLIKATOREN

Auf dem Tisch «Dino Wars» aktivieren Sie einen Multiplikator, indem Sie auf die Rollover-Sensoren 23, 24, 25 im oberen Tischbereich zielen. Sobald der Ball über einen der Bügel rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**B+T**» erleuchtet (Leuchtanzeigen 55, 56, 57). Wenn alle drei Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlischt, während die Leuchtanzeige 2 «**x2**» aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet «**x4**» auf und so fort bis «**x10**».

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**B+T**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte. Jede weitere Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte.

DINO WARS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**HUNT**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**HUNT AGAIN**» ist erleuchtet.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**HUNT**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.

DINO WARS: COMBO

Auf diesem Tisch verläuft das Sammeln von Combos prinzipiell anders als auf den bisherigen Tischen. Das Treffen der folgenden Ziele bewirkt, dass die jeweiligen Leuchtanzeigen für eine einfache COMBO eingeschaltet werden und eingeschaltet bleiben:

12-29 Zielen Sie auf den Eingang des linken Orbit.

11-43 Zielen Sie auf den Eingang des rechten Orbit.

15-47 Zielen Sie auf die Rampe ganz rechts oben.

14-35 Zielen Sie auf die Rampe unterhalb der obersten rechten Rampe

13-28 Zielen Sie auf die Rampe links unten.



Jeder weitere Treffer einer dieser Combo-Trassen bewirkt, dass die beiden Leuchtanzeigen für DOUBLE COMBO aufleuchten. Leuchtanzeige 26 «DOUBLE COMBO» befindet sich vor der linken unteren Rampe, Leuchtanzeige 33 «DOUBLE COMBO» befindet sich vor der unteren rechten Rampe. Treffen Sie nun die entsprechenden Trassen hinter den Leuchtanzeigen 26 und 33, um die Punkte für Double Combo zu erhalten und gleichzeitig die Leuchtanzeigen für SUPER COMBO vor denselben Rampen zu aktivieren. Versuchen Sie nun die Trassen hinter den Leuchtanzeigen 27 und 34 SUPER COMBO zu treffen, um die entsprechenden Punkte zu erhalten. Folgende Punkte erhalten Sie für die verschiedenen Combos:

Combo: 1 Million **Double combo:** 3 Millionen **Super combo:** 10 Millionen

Sobald beide «SUPER COMBO» Anzeigen erleuchtet sind, eröffnen sich zwei zusätzliche gewinnbringende Spielziele. Die beiden Leuchtanzeigen 51 und 41 «CAPTURE» sind aktiviert und befinden sich vor den Zielen 15 und 14 auf den beiden rechten Rampen. Jeder Treffer bringt 50 Millionen Punkte. Sobald Sie beide Capture-Rampen getroffen haben, wird der Combo-Modus wieder in Ausgangsposition zurückgesetzt.

Tipp: Bitte achten Sie nach einem kompletten Combo-Durchlauf auf Leuchtanzeige 52 «START HUNT». Diese ist für 15 Sekunden aktiv. Sobald Sie Ziel 17 treffen, starten Sie einen Special Modus.

DINO WARS: EXTRABALL

Treffen Sie die beiden Bonus-Ziele 9-39 und 10-40 mehrfach in Folge. Mit jedem vollständigen Aufleuchten der beiden Leuchtanzeigen 39 und 40 wird eine der radial angeordneten Bonus-Lampen auf der rechten Seite in der Mitte des Flippertisches erleuchtet. Im Einzelnen werden die Lämpchen in folgender Reihenfolge geschaltet:

1. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 15
2. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 16
3. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 31
4. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 30
5. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 36
6. Treffer auf 9-39, 10-40 erleuchtet Anzeige 37

Wenn alle sechs Bonuslämpchen (15,16,31,30,36,37) eingeschaltet sind, wird Leuchtanzeige 42 «EXTRABALL» aktiviert. Befördern Sie nun den Ball in die äußerste rechte Lane. Sobald Sensor 11 überrollt wird, erhalten Sie einen Extraball!

DINOWARS: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

Schritt 1: Sobald Sie 15 Bumperhits erzielt haben, wird Leuchtanzeige 25 «LOAD» geschaltet. «LOAD BULLET» steht auf diesem Tisch für die auf den anderen Tischen verwendete Bezeichnung BALL LOCKED. Gleichzeitig erscheinen die Platzhalter für gelockte Bälle am Bildschirm links oben!

Schritt 2: Versuchen Sie nun innerhalb des vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängigen Zeitlimits (40, 80, 120 oder 160 Sek.) «BALL LOCK» 16 anzuspielen.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



Sobald ein Ball gelockt ist, leuchtet die entsprechende Lampe 24 «**BULLET 1**». Beim nächsten Treffer leuchtet Lampe 23 «**BULLET 2**». Sobald Sie die dritte Kugel gelockt haben, leuchtet Lampe 22 «**BULLET 3**».

Schritt 3: Nun beginnt das Feature Multiball. 3 Flipperkugeln kommen gleichzeitig aus drei verschiedenen Bahnen. Sobald die Bälle im Spiel sind, haben Sie 30 Sekunden BALLSAVE.

Während des Multiball-Features gelten hinsichtlich der Combos andere Regeln als üblicherweise:

Alle COMBO Leuchtanzeigen, also 28, 29, 43, 35 und 47 sind erleuchtet, das Treffen der jeweiligen Sensoren auf den Rampen und Lanes schaltet die Leuchtanzeigen aus. Sobald alle COMBO-Lampen erloschen sind, wird Leuchtanzeige 17 aktiviert, eine der mit einem «T» gekennzeichneten Triangeln auf der rechten Seite, und der COMBO Durchlauf beginnt von vorne. Wenn es Ihnen gelingt, alle COMBO-Lampen ein zweites Mal auszuschalten, wird Triangel 32 erleuchtet. Nach dem dritten Durchlauf leuchtet Triangel 38. Nun haben Sie 120 Sekunden BALL SAVE.

DINO WARS: START MODE UND SPECIAL MODE

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

Schritt 1: Aktivieren Sie zunächst komplett die Bonusziele 18-44, 19-45, 20-46 vor der Dinosaurier Figur rechts oben. Sobald alle Bonus-Lämpchen aufleuchten und der Schriftzug «**A-B-C**» vollständig ist, wird Leuchtanzeige 48 mit der Aufschrift «**1**» aufleuchten. Treffen Sie nun die dazugehörige Rampe. Sobald Sensor 15 getroffen wurde, wird Leuchtanzeige 49 mit der Aufschrift «**2**» aufleuchten. Treffen Sie die Rampe erneut, um Leuchtanzeige 50 mit der Aufschrift «**3**» zu aktivieren. Beim dritten Treffen der Rampe leuchtet 52 «**START HUNT**» für 20 Sekunden auf. «**START HUNT**» ist auf diesem Tisch die Bezeichnung für «**START MODE**».

Schritt 2: Treffen Sie nun Sensor 17, um einen der speziellen Modi zu starten. Sollte es Ihnen nicht gelingen, den Ball innerhalb der 20 Sekunden zu locken, ist die Chance verpasst.

Schritt 3: Der Spielmodus wird durch einen Zufallsgenerator ausgewählt.

11 «VELOCIRAPTOR» Modus: Das Spielziel besteht darin, alle nun leuchtenden Multiplikator-Sensoren zu treffen und auszuschalten. Sobald alle Multiplikator-Sensoren getroffen wurden, sind die beiden Leuchtanzeigen 53 (Sensor 21) und 54 (Sensor 22) aktiv. Treffen Sie die beiden Sensoren, um den Velociraptor Modus erfolgreich zu beenden.

12 «TYRANNOSAURUS» Modus: Das Spielziel besteht darin, die Combo-Sensoren zu treffen und damit alle Leuchtanzeigen für Combos auszuschalten.

13 «BRONTOSAURUS» Modus: Treffen Sie eine Abfolge von Sensoren!
 28 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 13 auf der linken Rampe;
 35 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 14 auf der rechten unteren Rampe;
 26 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 13 auf der linken Rampe;
 33 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 14 auf der rechten unteren Rampe;
 27 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 13 auf der linken Rampe;
 34 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 14 auf der rechten unteren Rampe!

14 «TRICERATOPS» Modus: Die Leuchtanzeigen für Ballsave 1-7,2-8,3-9,4-10, sind eingeschaltet. Löschen Sie alle vier Lämpchen des Schriftzuges «**HUNT**». Nun müssen Sie nur noch Sensor 11 treffen, der sich im Aufgang des rechten Horseshoe befindet.

Bonus bei erfolgreichem Special Modus:
50 Millionen



TISCH 4: SPINNING ROTORS

SPINNING ROTORS: MULTIPLIKATOREN

Auf diesem Tisch aktivieren Sie einen Multiplikator, indem Sie auf die Rollover Sensoren 26, 27 und 28 auf dem Flippertisch ganz oben zielen. Sobald der Ball über einen der Bügel rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**A-B-C**» erleuchtet (Leuchtanzeigen 35, 36 und 37). Wenn alle drei Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlischt, während die Leuchtanzeige 2 «**x2**» aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet «**x4**» auf und so fort bis «**x10**».

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**A-B-C**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte.

Die 7. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 3 Millionen Punkte.

Jede weitere Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte. Sobald ein Ball ins «**AUS**» geht, beginnt der Kreislauf von Neuem, die Leuchtanzeigen 2-6 erlöschen.

SPINNING ROTORS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10, Lane 5-1: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**R-O-T-O-R**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**TAKE OFF**» ist erleuchtet.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**R-O-T-O-R**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.

SPINNING ROTORS: COMBO

Auf diesem Tisch lassen sich die Combo-Sensoren nur anspielen, wenn die Rampe geöffnet ist: Lane 30-25 und Lane 25-47. Sobald Sie einen der Combo-Sensoren treffen, werden alle Combo-Leuchtanzeigen für jeweils 10 Sekunden aktiviert. Nun können Sie nacheinander Combos mit steigender Punktzahl erzielen. Der erste Treffer ergibt eine einfache COMBO. Bei weiteren Treffern innerhalb des jeweiligen Zeitlimits folgen DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO und SUPER COMBO. Jeder weitere Treffer der entsprechenden Sensoren ist eine SUPER COMBO.









Combo	1 Million	Double combo	3 Millionen
Triple combo	5 Millionen	Super combo	10 Millionen

Anschließend werden die Leuchtanzeigen für Combo wieder ausgeschaltet und müssen erneut aktiviert werden.

SPINNING ROTORS: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

- A. Sie aktivieren das Feature über das Treffen bestimmter Ziele
- B. Sie locken drei Bälle
- C. Sie spielen mit drei Bällen!

A: Sobald Sie die Bonusziele 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45 gesammelt haben, wird Leuchtanzeige 26 «**MULTIBALL**» aktiviert. Gleichzeitig erscheinen die Platzhalter für gelockte Bälle am Bildschirm links oben!

B: Für das Locken des ersten Balles gilt ein vom Schwierigkeitsgrad abhängiges Zeitlimit (40, 80, 120 oder 160 Sekunden). Versuchen Sie nun, folgende Zielabfolgen zu treffen:

- Leuchtanzeige 26 aktiviert, treffen Sie Sensor 12
- Leuchtanzeige 24 aktiviert, treffen Sie Sensor 30
- Leuchtanzeige 46 aktiviert, treffen Sie Sensor 25
- Leuchtanzeige 26 aktiviert, treffen Sie Sensor 12.

C: Nun beginnt das Feature «Multiball». 3 Flipperkugeln kommen gleichzeitig aus drei verschiedenen Bahnen. Sobald die Bälle im Spiel sind, haben Sie 30 Sekunden Ballsave.

Während des Multiball-Features gelten andere Regeln als üblicherweise:

Jede Bonusreihe ergibt 3 Millionen.

Die Bonusreihen können gesammelt werden, sobald sie aufleuchten.

Sobald Sie alle Bonusreihen gesammelt haben, wird Leuchtanzeige 28 «**SPECIAL**» aktiviert. Treffen Sie nun Sensor 12 auf der Rampe, um 100 Millionen Punkte zu erhalten!

POSITION DER RAMPEN

Die Rampen auf dem "Spinning Rotors" ändern ihre Position. Je nach Stellung wird die steile Rampe bedient, wodurch sich der Lauf des Balles auf dem Tisch ändert.

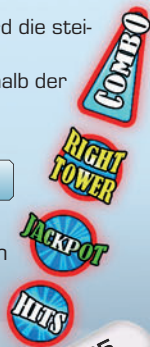
Das Sammeln der Ziele 13-32, 14-33, 15-34 mit dem Schriftzug «**GPS**» links oberhalb der Bumper stellt die Rampe für 30 Sekunden um.

Wenn die Rampe aufgestellt ist, zählt jeder Bonus 5 Millionen.

SPINNING ROTORS: EXTRABALL

Sammeln Sie die Bonusreihe 9-48, 10-49, 11-50 mit dem Schriftzug «**1-2-3**».

Die erste Vervollständigung bringt Leuchtanzeige 29 in der Gasse links oben zum Leuchten. Zwei weitere Vervollständigungen aktivieren Leuchtanzeigen 30 und 31 in der schmalen Gasse. Sobald alle drei Lämpchen leuchten, wird Leuchtanzeige 27 «**EXTRABALL**» aktiviert.



Treffen Sie nun «**BALL LOCK**» 12 gleich oberhalb dieser Leuchtanzeige, um einen Extraball zu erhalten.

SPINNING ROTORS: START MODE UND SPECIAL MODE

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

- A. Durch das Treffen bestimmter Ziele aktivieren Sie das Ziel «**START MODE**»
- B. Durch das Treffen von «**START MODE**» starten Sie einen SPECIAL MODE
- C. SPECIAL MODE läuft innerhalb eines bestimmten Zeitlimits (1-4 Minuten in Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad).

A: Der erste Schritt zur Aktivierung eines Special Modus besteht darin, dass Sie 65 Mushroom Bumperhits (> Bumper) erzielen. Die Leuchtanzeigen 20, 21 und 22 rund um die Bumper werden immer schneller flackern.

B: Sobald der Ball oft genug von den Mushroom Bumpers zurückgeworfen wurde, wird Leuchtanzeige «**RESCUE**» für 20 Sekunden 25 Sekunden aktiviert. Nun versuchen Sie, Ball Lock 13 zu treffen.

C: Sollte es Ihnen gelingen, den Ball innerhalb des Zeitlimits einzulockern, wird der durch einen Zufallsgenerator ausgewählte Spielmodus ausgeführt.

12 «AVIATION» Modus: Das Spielziel besteht darin, die erleuchteten Ziele 17, 18, 19 innerhalb des Schriftzugs «**LOST CONTROL**» sowie 48, 49 und 50 «**1-2-3**» zu treffen. Wenn alle Lichter ausgeschossen wurden, ist Leuchtanzeige 28 «**SPECIAL**» aktiviert. Treffen Sie nun Ball Lock 12, um den Special Modus erfolgreich zu beenden.

13 «SERVICE» Modus: Die Ziele der Bonusreihe 38-16, 39-17, 40-18, 41-19, 42-20, 43-21, 44-22, 45-23 flackern auf. Wenn Sie alle leuchtenden Ziele getroffen und gelöscht haben, wird Leuchtanzeige 28 «**SPECIAL**» aktiviert. Treffen Sie nun Ball Lock 12, um den Special Modus erfolgreich zu beenden.

14 «HOVER» Modus: Die Ballsave Ziele 1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11 mit dem Schriftzug «**R-O-T-O-R**» leuchten auf. Wenn Sie alle Ziele getroffen haben, wird Leuchtanzeige 28 «**SPECIAL**» aktiviert. Treffen Sie nun Ball Lock 12, um den Special Modus erfolgreich zu beenden.

15 «RESCUE» Modus: Treffen Sie eine Abfolge von Sensoren!

- 32 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 13;
- 33 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 14;
- 34 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 15;
- 28 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 12.

16 «FLY» Modus: In diesem Modus senken sich beide Rampen ab und die Leuchtanzeigen für die steilen Rampen leuchten. Wenn alle leuchtenden Ziele getroffen und ausgeschaltet sind, ist der Modus «**FLY**» erfolgreich beendet.

Der Bonus für ein erfolgreiches Special sind satte 50 Millionen. Wird der Special Mode nicht erfolgreich beendet erhalten Sie ein Trostpflaster von 5 Millionen Punkten.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT

TISCH 5: AQUATIC

AQUATIC: MULTIPLIKATOREN

Auf diesem Tisch aktivieren Sie einen Multiplikator, indem Sie auf die Rollover-Sensoren 16, 17 und 18 links oberhalb der Bumper zielen. Sobald der Ball über einen der Rollover rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**A-B-C**» erleuchtet (Leuchtanzeigen 46, 47 und 48). Wenn alle drei Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlischt, während die Leuchtanzeige 2 «**x2**» aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet «**x4**» auf und so fort bis «**x10**».

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**A-B-C**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte.

Die 7. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte.

Bei der 8. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren wird Leuchtanzeige 20 «**EXTRA BALL**» aktiviert. Nun brauchen Sie nur noch «**BALL LOCK**» 9 zu treffen und Sie erhalten einen Extraball! Jede weitere Multiplikatoren-Folge bringt ganze 5 Millionen Punkte. Sobald ein Ball ins «**AUS**» geht, beginnt der Kreislauf von Neuem, die Leuchtanzeigen 2-6 erlöschen.

AQUATIC: BALLSAVE

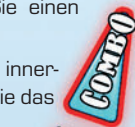
Lane 1-10, Lane 2-11, Lane 3-7, Lane 4-8, Lane 5-9: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**W-A-T-E-R**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**BUBBLE SAVE**» ist erleuchtet.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**W-A-T-E-R**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.

Wenn Sie alle Sensoren getroffen haben, wird außerdem Leuchtanzeige 23 «**ACTIVATE GATE**» vor dem rechten Orbit für 8 Sekunden aktiviert. Treffen Sie nun Sensor 13 auf dem Orbit, um einen Bonus von 5 Millionen zu erhalten.

AQUATIC: COMBO

Lane 14-28, Lane 8-27, Lane 7-15, Lane 12-26, Lane 11-26, Lane 13-25: Sobald Sie einen der Combo-Sensoren treffen, werden alle Combo-Leuchtanzeigen für jeweils 8 Sekunden aktiviert.



Nun können Sie nacheinander Combos mit steigender Punktzahl erzielen. Der erste Treffer ergibt eine einfache COMBO. Bei weiteren Treffern innerhalb des jeweiligen Zeitlimits folgen DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO und SUPER COMBO. Jeder weitere Treffer der entsprechenden Sensoren ist eine SUPER COMBO.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millionen
Triple combo	5 Millionen	Super combo	10 Millionen

Nach einer SUPER COMBO wird Leuchtanzeige 21 für 8 Sekunden aktiviert. Treffen Sie nun Sensor 9, um 50 Millionen Bonus zu erhalten! Anschließend werden die Leuchtanzeigen für Combo wieder ausgeschaltet und müssen erneut aktiviert werden.

ÖFFNEN UND SCHLIEßEN DER RAMPE

Jedesmal, wenn Sie eine Multiplikator-Reihe oder eine der Bonus-Reihen vollständig treffen, ändert sich die Position der Rampe.

AQUATIC: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

Schritt 1: Voraussetzung für das Multiball Feature ist, dass Sie eine der drei Bonusreihen «SEA», «BLUE» oder «FISH» im oberen Bereich des Tisches komplettieren (Leuchtanzeigen 43, 44, 45 oder 39, 40, 41, 42 oder 34, 35, 36, 37). Eine komplette Bonusreihe bewirkt, dass am Bildschirm oben links die drei Platzhalter für gelockte Multiball Bälle erscheinen. Gleichzeitig ist Leuchtanzeige 12 «MULTIBALL» für 30 Sekunden aktiv.

Schritt 2: Treffen Sie nun «BALL LOCK» 6 unterhalb der linken unteren Rampe, um den ersten Ball zu locken. Für das Locken des ersten Balles gilt ein vom Schwierigkeitsgrad abhängiges Zeitlimit (40, 80, 120 oder 160 Sek). Leuchtanzeige 13 wird aktiviert, ein erneutes Treffen von «BALL LOCK» 6 befördert den 2. Ball in die Platzhalter am Bildschirm links oben. Leuchtanzeige 14 wird aktiviert. Nun sollten Sie den dritten Ball in «BALL LOCK» 6 platzieren, um das Multiball Feature zu starten!

Schritt 3: Sobald drei Bälle gelockt wurden, beginnt Multiball! Sie haben 30 Sekunden Ballsave.

Während des Multiball-Features herrschen andere Regeln als sonst:

Die Leuchtanzeigen der drei Bonusreihen «SEA», «BLUE» und «FISH» werden nacheinander aktiviert und müssen ausgeschaltet werden.

Zunächst sollten Sie die Bonusreihe 25-37, 26-36, 27-35, 28-34 «SEA» treffen, um 5 Millionen Punkte zu erhalten. Anschließend wird die Bonusreihe 29-39, 30-40, 31-41, 32-42 «BLUE» aktiviert. Das Einsammeln dieser Reihe bringt wiederum 5 Millionen Punkte. Sobald Sie diese Reihe komplett haben, wird außerdem die Bonusreihe 33-43, 34-44, 35-45 «FISH» aufleuchten. Diese Reihe bringt Ihnen sogar ganze 50 Millionen Punkte!

Erst nach dem Multiball-Feature zählen die Bonusreihen wieder als Einstieg zum nächsten Multiball Feature!

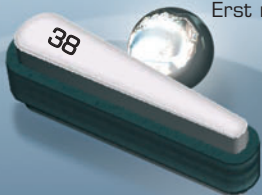
x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT

AQUATIC: START MODE UND SPECIAL MODE

Auf dem Flippertisch «Aquatic» gibt es folgende Spielmodi oder Special Modes:

16 SAVE OXYGEN **17 SAILING** **18 FISHING** **19 SCUBA DIVING**

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

- A. Durch das Treffen bestimmter Ziele aktivieren Sie das Ziel «**START MODE**»
- B. Durch das Treffen des Ziels «**START MODE**» starten Sie einen **SPECIAL MODE**
- C. **SPECIAL MODE** läuft innerhalb eines bestimmten Zeitlimits [1-4 Minuten in Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad].

A: Der erste Schritt zur Aktivierung eines speziellen Modus besteht darin, dass Sie die Bonusziele 25-37, 26-36, 27-35, 28-34 mit dem Schriftzug «**FISH**» komplett aktivieren. Diese befinden sich auf der oberen rechten Seite und werden durch das Flipperpaar unterhalb der Bumper angespielt. Sobald alle Bonus-Lämpchen aktiviert sind, wird Leuchtanzeige 38 mit der Aufschrift «**START MODE**» aufleuchten. Diese und der dazu gehörige Sensor 10 befinden sich gleich oberhalb der Bonus-Reihe.

B: Treffen Sie nun Sensor 10 «**START MODE**» rechts oberhalb der Bumper und ein Special Mode wird per Zufallsgenerator gestartet. Sollte es Ihnen nicht gelingen, den Ball innerhalb des Zeitlimits von 20 Sekunden zu locken, ist die Chance bis zum nächsten Mal verpasst.

C: Sollte es Ihnen gelingen, den Ball innerhalb des Zeitlimits einzulocken, wird der durch einen Zufallsgenerator ausgewählte Spielmodus ausgeführt.

16 «OXYGEN» Modus: Das Spielziel besteht darin, alle nun leuchtenden Multiplikator-Sensoren 29-39, 30-40, 31-41, 32-42 zu treffen und auszuschalten.

17 «SAILING» Modus: Das Spielziel besteht darin, die durch Leuchtanzeigen hervorgehobenen Combo-Sensoren zu treffen!

18 «FISHING» Modus: Treffen Sie eine Abfolge von Sensoren!

29 leuchtet auf, zielen Sie auf Ball Lock 6 links unten;

22 leuchtet auf, zielen Sie auf Ball Lock 9 rechts unten;

anschließend leuchtet die Bonusreihe «**SEA**» 33-43, 34-44, 35-45 auf.

19 «SCUBA DIVING» Modus: Die Leuchtanzeigen für Ballsave 1-10,2-11,3-7,4-8,5-9, mit dem Schriftzug «**W-A-T-E-R**» leuchten und müssen ausgeschaltet werden. Sobald alle Ballsave-Leuchten ausgeschaltet sind, ist Leuchtanzeige 23 «**EXTRABALL**» aktiviert. Treffen Sie nun Sensor 13, um den Modus erfolgreich zu beenden.

Das Zeitlimit im Special Modus beträgt in Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad eine bis vier Minuten. Der Bonus für ein erfolgreiches Special sind satte 50 Millionen. Wird der Special Mode nicht erfolgreich beendet erhalten Sie ein Trostpflaster von 5 Millionen Punkten.



TISCH 6: TWO WORLDS

TWO WORLDS: PLUNGER HIT

Dieses spezielle Feature bezieht sich auf «**BALL LOCK**» 25 im oberen Bereich des Tisches. Mit etwas Geschick regulieren Sie den Krafteinsatz beim Balleinschuss so, dass die Kugel direkt in diesen oberen «**BALL LOCK**» rollt. Sie variieren die Kraft beim Balleinschuss, indem Sie die "Enter"-Taste mehr oder wenig lange festhalten, bevor Sie sie wieder loslassen. Ein Plunger Hit bringt Ihnen 1 Million Punkte.

TWO WORLDS: MULTIPLIKATOREN

Multiplikatorziele auf diesem Tisch sind die Sensoren 19-54, 20-55, 21-56, 22-57, 23-58, 24-59 rechts oben. Auf dem Tisch «Two Worlds» müssen alle sechs Ziele eingesammelt werden, um einen Multiplikator zu aktivieren. Sobald der Ball durch eine der Multiplikatorpassagen rollt, wird der entsprechende Buchstabe aus dem Schriftzug «**A-B-C**» und «**D-E-F**» erleuchtet. Wenn alle sechs Buchstaben getroffen sind, flackert die Multiplikatorreihe auf und erlischt, während Leuchtanzeige 2 «**x2**» aktiviert wird. Gelingt es Ihnen erneut, die Multiplikator-Reihe zu vervollständigen, leuchtet «**x4**» auf und so fort bis «**x10**».

Tip: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**A-B-C**» und «**D-E-F**» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

Auswirkung auf die Punktzahl eines Durchgangs:

- Multiplikator x2 beim 1. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren
- Multiplikator x4 beim 2. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren
- Multiplikator x6 beim 3. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren
- Multiplikator x8 beim 4. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren
- Multiplikator x10 beim 5. Vervollständigen der Multiplikator-Sensoren

Die 6. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 1 Million Punkte

Die 7. Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte

Jede weitere Vervollständigung der Multiplikator-Sensoren bringt 5 Millionen Punkte. Mit der 8. Vervollständigung leuchtet Lampe 31 «**EXTRABALL**» auf. Wenn Sie nun «**BALL LOCK**» 11 treffen, erhalten Sie einen Extraball! «**BALL LOCK**» 11 befindet sich etwa in der Mitte des Tisches und wird über den Flipper unterhalb des kleinen Extratisches angespielt.

TWO WORLDS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10: Sobald alle Sensoren dieser Reihe getroffen wurden und der gesamte Schriftzug «**W-O-L-F**» erleuchtet ist, erhalten Sie einen Ballsave für 30 Sekunden. Leuchtanzeige 1 «**RESPAWN**» ist erleuchtet.

Tip: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «**W-O-L-F**» um jeweils eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie das Ziel in die Passage schieben, durch welche der Ball gerade seinen Lauf nimmt.



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

TWO WORLDS: COMBO

Lane 9-45, Lane 14-48, Lane 13-32, Lane 8-36: Sobald Sie einen dieser Combo-Sensoren treffen, wird die entsprechende Leuchtanzeige aktiviert und bleibt eingeschaltet. Nun können Sie innerhalb von jeweils 10 Sekunden weitere Combos mit steigender Punktzahl erzielen. Der erste Treffer ist eine einfache COMBO. Bei weiteren Treffern innerhalb des jeweiligen Zeitlimits folgen DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO und SUPER COMBO. Jeder weitere Treffer der entsprechenden Sensoren ist eine SUPER COMBO.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millionen
Triple combo	5 Millionen	Super combo	10 Millionen

Jede weitere Combo ist eine Super Combo! Zusätzlich sind mit den Combo-Sensoren folgende Features verbunden: Wenn Sie die linke Combo-Trasse zweimal in direkter Folge treffen, erhalten Sie den «LEFT TOWER» Bonus. Bumperhits zählen 10fach und darüber hinaus erhalten Sie 10 Millionen Punkte. Entsprechend erhalten Sie einen «RIGHT TOWER» - Bonus über zweimaliges Treffen der rechten Combo-Trasse. Die mit «LEFT TOWER» und «RIGHT TOWER» verbundenen Leuchtanzeigen und Sensoren 44-9 und 35-8 befinden sich entlang der beiden äußeren Horseshoe-Aufgänge.

TWO WORLDS: EXTRABALL

Sammeln Sie die Bonusreihe 15-49, 16-50, 17-51, 18-52 links oberhalb der Bumper. Sobald alle Ziele getroffen wurden, wird Leuchtanzeige 31 «EXTRABALL» aktiviert. Bitte treffen Sie nun «BALL LOCK» 11, um einen Extraball zu erhalten.

TWO WORLDS: JACKPOT

Sammeln Sie die Bonusziele 5-60, 6-61 und 7-62 zwei Mal in Folge. Voraussetzung für den Erfolg ist allerdings, dass dies mit dem gleichen Ball gelingt! Damit aktivieren Sie die Leuchtanzeigen 43 und 34 «JACKPOT» für 10 Sekunden. Treffen Sie nun eines der beiden Ziele, um einen Jackpot von 10 Millionen zu erhalten. Während die Jackpot-Ziele erleuchtet sind, können keine Combos erzielt werden.

TWO WORLDS: HITS

Unterhalb der «Burg» befinden sich Bumper. Wenn ein Ball vom Gummiband der Bumper abprallt zählt dies als Treffer oder Bumperhit. Bei 40 Bumperhits werden die Leuchtanzeigen 42, 33 und 30 «HITS» für 15 Sekunden aktiviert. Für jeden Treffer der Sensoren 8, 11 und 14, die sich hinter den jeweiligen «HITS» Leuchtanzeigen befinden, gewinnen Sie 10 Millionen Punkte.

TWO WORLDS: MULTIBALL

Beim Multiball-Feature spielen Sie mit drei Flipperkugeln gleichzeitig. Diese müssen Sie zuvor einsammeln! Das Multiball Feature läuft in drei Etappen ab.

Schritt 1: Bei Spielbeginn können Sie nicht sofort Bälle für Multiball sammeln.

Voraussetzung hierfür sind 20 Bumperhits
(> Bumper).



Sobald Sie genügend Bumperhits haben, erscheinen die Multiball-Platzhalter am Bildschirm links oben und die Leuchtanzeige 26 «**MULTIBALL**» leuchtet auf.

Schritt 2: Nun sollten Sie versuchen, innerhalb des vom Schwierigkeitsgrad abhängigen Zeitlimits (40, 80, 120 oder 160 Sek) «**BALL LOCK**» 12 zu treffen. Die Flipperkugel wird im Lock zurückgehalten. Leuchtanzeige 29 «**BALL 1 LOCKED**» wird aktiviert. Sie erhalten einen neuen Ball. Nun versuchen Sie erneut, die Flipperkugel in «**BALL LOCK**» 12 zu platzieren. Bei einem Treffer wird auch die zweite Kugel im Lock zurückgehalten und Leuchtanzeige 28 «**BALL 2 LOCKED**» wird aktiviert. Anschließend versuchen Sie, ein drittes Mal, «**BALL LOCK**» 12 zu treffen, bis Leuchtanzeige 27 aktiviert ist.

Schritt 3: Sobald Sie drei Bälle gelockt haben, beginnt das Multiball-Feature. 3 Flipperkugeln kommen gleichzeitig aus drei verschiedenen Bahnen. Sobald die Bälle im Spiel sind, haben Sie 30 Sekunden BALLSAVE.

Während des Multiball-Features gelten andere Regeln als sonst:

Compos, Multiplikatoren und Ballsave können unter Multiball erzielt werden.

Die Bonusreihe ist erleuchtet, bis alle Bonusziele getroffen werden.

Jede vollständige Bonusreihe ergibt 5 Millionen Punkte. Gelingt es Ihnen eine zweite Bonusreihe zu vervollständigen, erhalten Sie zusätzlich 10 Millionen Punkte.

TWO WORLDS ZWEITE EBENE (UPPER TABLE)

Eine zusätzliche spielbare Ebene finden Sie auf dem oberen durchscheinenden Tisch, welcher über 2 Bonusreihen verfügt, die mit einem Zusatzziel verbunden sind. Hier starten Sie die Special Modes. Näheres zu Special Modes auf dem Two Worlds Tisch lesen Sie im nächsten Absatz.

Wie gelangen Sie auf den oberen Tisch?

Entlang der Rampen und Lanes sind auf diesem Tisch zwei Spinning Targets in Form von Schilden angebracht. Diese werden in Umdrehung versetzt, wenn der Ball unter ihnen hindurch rollt. Jede Rotation zählt mit 1 Punkt, 15 Rotationspunkte bewirken, dass Leuchtanzeige 41 «**ACCESS**» aktiviert wird. Nun können Sie «**BALL LOCK**» 10 anspielen, eine Art Lift, über welchen der Ball auf die obere Rampe befördert wird, dem einzigen Zugang zur zweiten Ebene.

Sollten Sie «**BALL LOCK**» 10 treffen, bevor die nötigen Rotationspunkte erzielt wurden, wird der Ball über die Rampe Richtung Outhole befördert. Erst die richtige Anzahl an Rotationspunkten bewirkt, dass die Schranke auf der oberen Rampe so umgestellt wird, dass der obere Tisch angespielt wird.

Auf dem oberen Tisch befindet sich das Startziel für Special Modes. Bitte lesen Sie hierzu im nächsten Kapitel.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

TWO WORLDS: START MODE UND SPECIAL MODE

Das Feature Special Modes verläuft in drei Etappen:

Schritt 1: Der erste Schritt zur Aktivierung eines Special Modes besteht darin, dass Sie alle Bonusziele auf dem oberen Tisch sammeln. Wie Sie auf den oberen Tisch gelangen lesen Sie im vorangegangenen Abschnitt «Zweite Ebene». Sobald alle Ziele getroffen sind, leuchtet das rote Lämpchen am Ende der Sackgasse.

Schritt 2: Versuchen Sie nun, den Ball in diese Gasse zu spielen.

Schritt 3: Gelingt dies, wird durch Zufallsgenerator einer der Spielmodi 11-16 aktiviert.

11 BID Modus: Lane 19-54, Lane 20-55, Lane 21-56, Lane 22-57, Lane 23-58 und Lane 24-59. Sammeln Sie die Multiplikatorziele.

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «ABC» und «DEF» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

12 «DOWNTIME» Modus: Lane 9-45, Lane 14-48, Lane 13-32 und Lane 8-36. Sammeln Sie alle Combo-Sensoren.

13 «AUCTION» Modus: Folgende Zielen müssen in der richtigen Reihenfolge getroffen werden:

- 47 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 14;
- 33 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 8;
- 30 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 11;
- 42 leuchtet auf, zielen Sie auf Sensor 9.

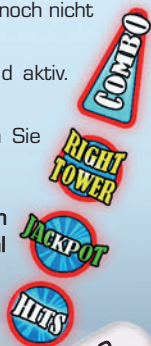
14 «BARGAIN» Modus: Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9 und Lane 4-10. Sammeln Sie die Ballsave-Ziele!

Tipp: Durch das Betätigen der Flipperhebel verschieben Sie die Leuchtmarkierungen innerhalb des Schriftzugs «WOLF» um eine Stelle. Mit etwas Geschick können Sie die Leuchtanzeige so verschieben, dass sich in der Passage, durch welche die Kugel ihren Lauf nimmt, ein noch nicht erleuchteter Buchstabe befindet.

15 «SHOP» Modus (MERCHANDISE): Die Leuchtanzeigen 38, 53 und 37 sind aktiv. Treffen Sie 20x die damit verbundenen Ziele.

16 «QUEST» Modus: Sammeln Sie alle Ziele des oberen Tisches und treffen Sie anschließend die linke Gasse des oberen Tisches.

Das Zeitlimit im Special Modus beträgt in Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad eine bis vier Minuten. Der Bonus für ein erfolgreiches Special sind satte 50 Millionen. Wird der Special Mode nicht erfolgreich beendet erhalten Sie ein Trostpflaster von 5 Millionen Punkten.

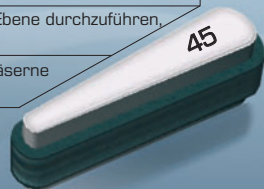


BEGRIFFSVERZEICHNIS / GLOSSAR

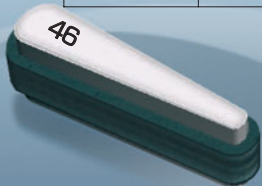
BALL CHANGE S. 13, 14, 21, 22	bezeichnet in Dream Pinball 3D Bonus-Materialbälle, die Sie unter bestimmten Voraussetzungen statt der regulären Stahlkugel erhalten. Sobald Sie bestimmte Punktzahlen erreichen, wird beim nächsten > Ball Lock ein Ball aus einem neuen Material aufs Spielfeld gebracht. Für Einzeltreffer mit diesen Materialbällen gibt es Zusatzpunkte. Insgesamt gibt es in Dream Pinball 3D sechs Materialbälle: Stahl, Elfenbein, Marmor, Eiche, Walnuss und Gold. Die unterschiedlichen Materialbälle unterscheiden sich in Gewicht und Bewegungsverhalten.
BALL LOCK S. 2,5,6,7,13,15, 20,21,23,25,26, 27,28,29,30,32, 33,36,37,38,39	Hierunter versteht man lochartige Ziele auf dem Flippertisch. Bei einem Treffer passiert manchmal gar nichts, in diesem Fall wird der Ball einfach wieder ausgegeben. In der Regel jedoch gibt es für das Einlocken eines Balles Punkte oder aber der Treffer ist mit einem anderen Feature verknüpft, beispielsweise beim Feature > Multiball. Manchmal wird der Ball über einen Ball Lock auf eine > Rampe befördert. S. 40, S. 41, S. 42
BALLSAVE S. 6,13,14,20, 24,25,27,28,29, 30,31,33	BALLSAVE bezeichnet in Dream Pinball die Rettung eines Balles, welcher ins Aus geht. Je nach Schwierigkeitsgrad ist Ballsave mehr oder weniger lange aktiv. Außerdem können Sie in Dream Pinball 3D einen Ballsave erspielen, indem Sie die Ballsaveziele sammeln. Während der > Special Modes ist Ballsave durchgehend aktiv. S. 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43
BONUSZIELE S. 21,22,23,24, 27, 29, 33, 35	In der Regel versteht man hierunter feste Ziele, die entweder aufleuchten, sobald sie getroffen werden, oder deren Beleuchtung bei einem Treffer ausgeschaltet wird. Meist sind sie in Gruppen entlang schwer anspielbarer Tischbereiche angebracht. S. 39, 41, 42, 43
BUMPER S. 21, 23, 25, 30, 32, 35, 36, 37, 39, 41, 42	Hierunter versteht man verschiedene Arten von meist runden Hindernissen auf dem Flippertisch, die mit Gummibändern versehen sind. Flipperkugeln prallen von diesen Bumpers ab. Die bekanntesten Bumper sind die sogenannten „Mushroom Bumper“, welche eine gewisse Ähnlichkeit zu Pilzen haben. Weiterhin gibt es noch „Thumper-Bumper“, die bei Treffern einiges Getöse von sich geben. „Pop-Bumper“ sind meist mit Lichteffekten verbunden. Allen Bumpers gemeinsam ist, dass der Ball recht unkontrolliert von ihnen abbrüllt. Bumper sind meist in Dreiergruppen platziert. Vom Prinzip her funktionieren sie ähnlich wie > Kicker. Siehe auch > Bumper-Hits.
BUMPER-HIT S. 30, 32, 36, 41, 42	siehe auch > Bumper. Das Abprallen des Balles von den Bumpers zählt als Treffer. Manchmal ist in Dream Pinball 3D eine gewisse Anzahl an Bumper-Hits nötig, um ein neues Spielfeature frei zu schalten.
COMBO S. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 21, 23, 26, 27,	bezeichnet Kombiziele. Meist können durch bestimmte Zielfolgen Comboserien gewonnen werden. Auf die einfache Combo folgt in Dream Pinball 3D Double Combo, Triple Combo und Super Combo. 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 41, 42, 43
CURTAIN	Siehe > Spinners
COLLECT BONUS	Aus einem solchen Loch wird die Flipperkugel wieder ins Spiel zurückgebracht, siehe auch > Kick out hole und > Ball Lock.
DRAIN	siehe Out Hole
EXTRA BALL S. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 14, 23, 25, 26, 28, 29, 30,	nennt man einen zusätzlichen Ball, den es als Belohnung für das Treffen verschiedener Ziele nacheinander gibt. In Dream Pinball gibt es Extrabälle beim Erreichen bestimmter Punktzahlen und beim Treffen bestimmter Zielfolgen, die je nach Tisch variieren. 32, 35, 36, 37, 39, 40, 41
FLIPPER S. 16, 20, 22, 24, 25, 28, 31, 34, 37, 39, 40, 43	Der deutsche Name Flipper für Pinball-Spiele rührt von diesen für das Spiel wichtigsten Hebeln. Sowohl auf der rechten als auch auf der linken Seite befinden sich diese Steuerungselemente, welche die Kugel erst so richtig über das Board schleudern. Sie werden über die Flippertasten auf jeder Seite gleichzeitig in Bewegung gesetzt. Ihre Form soll Baseballschlägern nachempfunden sein. Sie sind das wichtigste Element für die Bewegung und das Abfangen der Kugel.
FLIPPER BUTTONS S.24	Mit ihnen - sie sind an der Seite der Flipper-Gehäuse angebracht - werden die Flipper aktiviert. In Dream Pinball 3D steuern Sie das Spiel über die Tastatur. S. 25, 28, 31, 34, 37, 40, 43
FREE GAME	Hierunter versteht man ein Freispiel, oft auch »Extra Play« genannt. Da es sich bei Dream Pinball 3D nicht um einen Münzautomat handelt, gibt es dieses Feature hier nicht. Allerdings erfüllen die > Special Modes eine ähnliche Funktion



HDR S. 15	Abkürzung für „High Dynamic Range“. Mit der HDR Technologie lassen sich hohe Kontraste darstellen. Diese Technologie benötigt Monitore oder Displays, welche ein hohes Spektrum an Helligkeitswerten darstellen können.
HDRR	High Dynamic Range Rendering ist eine Technologie, welche realistische die Darstellung von realistischen Überblendungseffekten erlaubt.
HORSESHOE S. 33, 41	Bei manchen Pinball Spielen beschreibt die Kugel zunächst oben einen Bogen, bevor sie tatsächlich ins Spielfeld einrollt.
KICKER	Neben den Flippern zählen die Kicker zu den wichtigsten Elementen für die Mobilisierung der Flipperkugel, können aber nicht gezielt gesteuert werden. Sie sind mit Gummis bespannt und schleudern die Kugeln blitzschnell zurück. Meist befinden sie sich über dem > Out Hole. Wenn Sie Pech haben, gewinnt die Kugel so stark an Drall, dass sie über die äußerste > Lane ins > Out Hole rollt. Geübte Pinball Spieler nutzen die > Push Funktion, um dem entgegen zu wirken.
KICKING RUBBERS	werden die Gummis genannt, welche man zum Bespannen der > Kicker verwendet.
KICK-OUT HOLE	ist bei Pinball Spielen eine Vertiefung, aus welcher eine Kugel wieder aufs Spielfeld ausgegeben wird. Siehe auch > Ball Lock.
LANE(S) S. 20, 21, 26, 28, 31, 32, 33, 34, 37, 40, 41, 43	Hier handelt es sich um jene Straßen, meist am Rand des Spielfeldes, auf welchen die Flipperkugel einem festen Lauf folgen. Meist befinden sich am Ende dieser Straßen > Flipper, um die Kugel vor dem > Outhole abzufangen. Gerne werden auch > Spinners auf diesen Lanes angebracht. Siehe auch > Outlane.
LEUCHTANZEIGE S.14, 20, 22, 23, 25 bis 43	Ein Flippertisch ist eine Kombination aus Zielen und Leuchtanzeigen. Welche Sensoren gerade aktiv sind, bzw. welche Ziele gerade angespielt werden sollten, wird durch die wechselnden Leuchtanzeigen vermittelt, einer Art optischen Leitsystems. Siehe auch > Sensor.
MAGNETIC FX Im Spiel	bezeichnet in Dream Pinball umgebungsabhängige Geräusche. Das bedeutet, dass manche Geräusche abgespielt werden, wenn der Ball an bestimmten Spots vorbeirollt.
MOTION BLUR S. 15	... oder auch Bewegungsunschärfe. Mit diesem Effekt versucht man, den optischen Eindruck schneller Bewegung nachzuempfinden. Sie können dieses Feature in den Optionen ein- und ausstellen.
MULTIBALL S. 2, 3, 4, 6, 7, 13, 14,15,18,23,26, 27,29,30, 32, 33, 35, 38,41, 42,	Hier werden drei Bälle gesammelt, die dann unter bestimmten Voraussetzungen gleichzeitig ins Spielfeld gelassen werden. In Dream Pinball 3D wird die Möglichkeit, Bälle für Multiball zu sammeln durch bestimmte Treffer ausgelöst. Anschließend müssen drei Bälle in > Ball Locks oder andere durch Leuchtanzeigen gekennzeichnete > Targets getroffen werden. Bei manchen Tischen muss noch ein zusätzliches > Target getroffen werden, bis die drei Bälle ins Spiel kommen!
MULTIPLAYER S. 19	Englische Bezeichnung für Mehrspieler. Bei Dream Pinball 3D verstehen wir darunter das Spielen von bis zu vier Personen an einem Rechner. Sie haben vor dem Balleinschuss die Möglichkeit, die Spieleranzahl festzulegen. Drücken Sie hierzu die Tasten 1, 2, 3 oder 4.
MULTIPLIER/ Multiplikatoren S. 2, 3, 4, 5, 6, 7 S. 20, 22, 23,	In Dream Pinball 3D gibt es die Multiplikatoren x2, x4, x6, x8 und x10. Sie werden durch das Einsammeln von Multiplikator-Zielen erreicht und bestimmen, mit welchem Faktor Bonuspunkte nach Ball Aus multipliziert werden. Hierbei werden nur Bonuspunkte multipliziert, welche durch das Einsammeln von > Bonuszielen gewonnen wurden. S. 24 bis 28, 30, 31, 33, 34, 37 bis 40, 42, 43
ORBIT S.26,31,37	Bezeichnet in Dream Pinball 3D den äußeren Aufgang über Lanes zum oberen Tischbereich.
OUTHOLE S. 22, 24, 25, 42	So nennen wir die Öffnung am Flippertisch ganz unten, von der Sie die Flipperkugel möglichst lange fernhalten möchten. > Drain
OUTLANE S. 20	Die Gassen, durch welche ein Ball seinen Lauf nimmt, werden > Lanes genannt. Mit Outlane bezeichnet man eine Lane, welche den Ball Richtung > Outhole führt.
PER-PIXEL-SHA-DER S. 8, 15, 47	Hierunter versteht man die Möglichkeit, alle Berechnungen auf Pixel-Ebene durchzuführen, anstatt auf Polygonebene.
PLAYFIELD	In realen Pinball-Spielen wird das Spielfeld des Flippers durch eine gläserne Abdeckung geschützt.



PLUNGER S. 20, 40	So wird die Abschussvorrichtung für die Flipper-Kugel genannt. In der Regel befindet sie sich am > Flipper unten rechts und ist mit einer Skala versehen, damit die Kugeln gezielt abgeschossen werden können. Bei realen Pinball-Spielen wird der "Plunger" zunächst zurückgezogen und dann losgelassen. Auch in Dream Pinball können Sie die Kraft regulieren, mit welcher der Plunger "gezogen" wird. Halten Sie hierzu die Enter-/Eingabe-Taste mehr oder weniger lange fest, bevor Sie sie wieder loslassen.
PUSH S. 20	Neben den Flipperhebeln ist die Push-Funktion das wichtigste Steuerungselement bei Pinball Spielen. Das Rütteln am Tisch (nach vorne, rechts, links) kann den Lauf des Balles erheblich beeinflussen. Oft wird auch der Begriff > Tischstoß verwendet. Wenn Sie allerdings zu viel rütteln, wird das Spiel abgebrochen. Siehe > Tilt.
RAMPE(N) 26,28,29,31,32, 33, 34, 36, 38,42	Zusätzlich zu den > Lanes auf dem eigentlichen Flippertisch gibt es auch erhöhte Gassen, die sogenannten Rampen, welche Flippertischen eine zusätzliche Ebene verschaffen.
REPLAY FEATURE	Beim Treffen eines bestimmten Zieles gibt es ein Freispiel. Dieses Feature ist vor allem für reale Slotmaschinen mit Münzeinwurf interessant, weniger für Flippersimulationen am PC.
ROLLOVER S. 20, 21, 25, 26, 28, 31, 34, 37	Für das Überrollen dieser gebogenen Drähte, welche meist auf einer > Lane aus dem Spielfeld ragen, gibt es Punkte. Manchmal werden durch das Überrollen neue > Targets freigeschaltet.
SENSOR S. 2, 14, 20, 21, 22 bis 30, 31 bis 41, 43	Alle > Targets, bzw. Ziele eines Flippertisches sind mit Sensoren versehen, welche bei einem Treffer ausgelöst werden. Welche Sensoren gerade aktiv sind, bzw. welche Ziele gerade angespielt werden sollten, wird durch > Leuchtanzeigen vermittelt, einer Art optischen Leitsystems. Ein Flippertisch ist also eine Kombination aus Zielen (mit Sensoren) und dazugehörigen Leuchtanzeigen.
SHOOTER	Siehe auch > Plunger.
SPECIAL MODE S. 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 14, 22, 24, 27, 30, 32, 33, 35, 36, 39, 42, 43	Special Modes werden durch bestimmte Trefferfolgen freigeschaltet und dauern in Dream Pinball 3D je nach Schwierigkeitsgrad 1-4 Minuten. Während dieser Zeit ist > Ball Save ständig aktiv. Es gelten andere Zielfolgen und Punktwertungen als normalerweise. Sie können einen Special Mode starten, sobald die Leuchtanzeige > Start Mode aktiv ist und Sie das entsprechende > Target treffen.
SPECIAL WHEN LIT	Bei realen Pinball Spielen bedeutet diese leuchtende Anzeige auf dem Spielfeld, dass ein Freispiel gewonnen werden kann, wenn das Ziel getroffen wird. In Dream Pinball 3D gibt es eine besondere Form der > Special Modes. Diese werden durch bestimmte Trefferfolgen freigeschaltet und dauern je nach Schwierigkeitsgrad 1-4 Minuten. Während dieser Zeit ist > Ball Save ständig aktiv.
SPINNERS S. 23, 26, 27, 42	Beim Treffen der "Spinner" wird gepunktet! Meist befinden sie sich am Anfang oder Ende einer > Lane. Der Name rührt daher, dass sie sich bei einem Treffer um die eigene Achse drehen.
SPINNING DISC	Auf manchen Flipperspielen gibt es eine rotierende Gummischeibe. Trifft die Flipperkugel auf solch eine "Spinning disc", wird sie unkontrolliert über das Flipperfeld geschleudert. Dann ist schnelles Reaktionsvermögen gefragt.
SPINNING TARGETS	Siehe > Spinners. S. 23, 26, 27, 42
START MODE S. 2 bis 7, 24, 27	siehe auch > Special Mode. In Dream Pinball 3D kennzeichnet die Leuchtanzeige mit der Aufschrift "Start Mode" das Ziel zum Starten der > Special Modes. S. 30, 33, 36, 39, 43
TARGET(S) S. 2, 4, 22, 23, 26, 27, 42	werden alle Ziele auf dem Spielfeld genannt. Wenn Ziele getroffen werden, gibt es entweder Extrapunkte oder einen Bonus oder ein spezielles Ereignis. Siehe auch > Sensor und > Leuchtanzeige.
TILT S. 20	Bei realen Pinball-Spielen ist dies ein im Gehäuse angebrachter Mechanismus zum Schutz des Gerätes. Sollte ein Spieler zu unsanft an dem Gerät rütteln oder es anheben, siehe auch > Push, wird der Mechanismus ausgelöst und das Spiel ist beendet.
TISCHSTOSS	Ein häufig gebrauchter Begriff für > Push S. 16, 20



TECHNISCHER SUPPORT

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches **Betriebssystem** benutzen Sie?

Was für einen **Prozessor** besitzen Sie und mit wie viel **Hauptspeicher (RAM)** ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche **DirectX Version** ist auf Ihrem Rechner installiert ?

Was für eine **Grafikkarte** und **Soundkarte** ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine **Treiberversion** der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.0c Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "*All Informationen speichern*".

TIPP: Sollte Dream Pinball 3D auf Ihrem Rechner ruckeln oder die Flipper nur mit Verzögerung reagieren, empfehlen wir Ihnen unter "**Optionen**" - "**Grafik**" auf **Per-Pixel-Shader 1.1** zu stellen.

Bei Darstellungsfehlern empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität Ihrer Grafikkarte auf niedrig bzw. auf "Leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplet-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch hier vielleicht ein Treiberupdate. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

HINWEIS: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.0c erneut zu installieren.

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Rittnert Str. 36 * D - 76227 Karlsruhe * Germany

Technischer Online-Support: www.dream-pinball.com

e-Mail: support@zuxxez.com

Telefonischer Support (Montags bis freitags von 10:00 bis 16:00 Uhr):

Tel.: 0180 - ZUXXEZ (989939) (bundesweit 0,12 €/Min.)

Aus Österreich und der Schweiz Tel.: + 49 (0) 721 - 46 47 20

Fax: +49 (0) 721 - 46 47 222



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ THIS NOTICE BEFORE PLAYING THIS GAME OR BEFORE ALLOWING YOUR CHILDREN TO PLAY.

Certain individuals may experience epileptic seizures or loss of consciousness when subjected to a daily dose of flashing or similarly strong lighting effects. Such individuals may experience a seizure while operating computer or video games. This can also effect individuals who have no prior medical record of epilepsy or have never previously experienced a seizure. If you or any family member has ever experienced epilepsy symptoms (seizures or loss of consciousness) after exposure to flashing lights, please consult your doctor before you use this game. Parental guidance is suggested for all children using computer and video games. Should you or your child experience dizziness, poor eyesight, eye or muscle twitching, loss of consciousness, feelings of disorientation or any type of involuntary movements or cramps while playing this game.

TURN THE COMPUTER OFF IMMEDIATELY

and consult your doctor before playing again.

PRECAUTIONS DURING USE

- Do not sit too close to the monitor. Sit as far away as comfortably possible.
- Do not play when tired or short of sleep.
- Ensure that there is sufficient lighting in the room.
- While playing a computer or video game, be sure to take a break of 10-15 minutes every hour.

SYSTEM REQUIREMENTS

- Windows® 2000/XP and DirectX™ 9.0c or later
- PC with a 500 MHz and 256 MB RAM (1GHz and 512 MB RAM recommended)
- DirectX™ - compatible 3D graphics card with Per-Pixel-Shader 1.1 support (GeForce 3 and 4 TI series, ATI Radeon or X-series), graphics card with Per-Pixel-Shader 2.0 support recommended
 - DirectX™ - compatible sound card, DVD-ROM drive
 - 900 MB free hard disk space
 - Mouse and keyboard
 - Internet connection required for activation

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



SHO
AGA

INSTALLATION

The Dream Pinball 3D engine is based on the latest DirectX technology. This means that DirectX 9.0c is a "must" for playing the game. DirectX 9.0c is included in the package.



Please insert the data disk into the appropriate drive. If the "Autorun" function is activated, the installation menu shown here will appear on your screen. If your "Autorun" function is deactivated, open Windows Explorer by double-clicking "My Computer" - now choose your drive. Double-click "Topstart.exe" to call up the menu.

Click "Install Dream Pinball 3D" to start the installation program. The installation requires at least 900 MB free hard disk space. Now just follow the on-screen instructions. At the end of the installation, you can choose whether to create a desktop symbol and/or a "Quick Launch" icon (a symbol in the Taskbar).

INFOTIP: During installation, the installation program checks which DirectX version you have on your computer. If you have an older version, the Setup program will offer to install DirectX 9.0c for you. DirectX 9.0c installation can also be started later, via the Autostart menu and "DirectX 9.0c".

INFOTIP: After DirectX 9.0c has been installed, you MUST restart your computer to enable the changes to take effect - otherwise, Dream Pinball 3D will not start.

Click the corresponding icon on the desktop or in the Quick Launch taskbar to call up Dream Pinball 3D. Alternatively, you can also start the game via the Start menu shortcut. To do this, click

Start - Programs - TopWare - Dream Pinball 3D - Dream Pinball 3D

Click "Exit" to quit the Autorun menu.

UNINSTALL

To remove Dream Pinball 3D from your hard drive, click

Start - Programs - TopWare - Dream Pinball 3D - Uninstall

Now follow the on-screen instructions.



SERIAL NUMBER



When you start the game for the first time, you'll be asked for a serial number. This personal access code is on the back of the User Manual. Please enter the correct code and click **OK** to start the game.

ACTIVATION

To get the most out of Dream Pinball 3D, you have to carry-out a one-off activation. You don't have to activate the game right away - but until you do, you can only play on one of the six flipper machines.

To activate Dream Pinball 3D later, click "**Activation**" in the game's main menu.

There are two ways to activate Dream Pinball 3D:

1) ONLINE ACTIVATION VIA THE INTERNET (RECOMMENDED)



This is the fastest and easiest method - AND you can register as well at the same time. Registration isn't an absolute must, but it offers you some interesting benefits. Only registered customers can upload their highscore into the online ranking list.

If you want to activate Dream Pinball 3D and register at the same time, check the "**Register**" box, then click "**Internet Activation**".

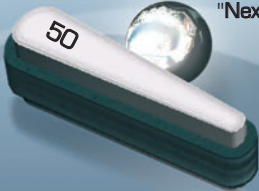
Enter your registration data in the newly-opened registration input screen and confirm by clicking "**Register**". You'll find more info on the registration input screen in the "**Registration**" chapter.

If you only want to activate Dream Pinball 3D, remove the check mark from the "**Register**" checkbox, and then click "**Internet Activation**".

When you click this button, the program automatically connects to the activation server and completes the process in a few seconds. To do this, you must of course be connected to the Internet.

In the new window, click "**Next**". Some Internet connections need additional details (e.g. for proxy server or router access). In this case, click "**Connection Settings**" for more details.

In most cases, clicking "**Internet Direct Connection**" and "**Next**" will suffice. If this doesn't work, click "**Use the preset configuration from the Win Registry**", then "**Next**".



You can also enter your connection settings manually. The entry boxes will activate when you click "**Manual Proxy Configuration**". In "**Proxy Server**" enter either your IP address or the server name. Enter your proxy user name and password in the relevant boxes and click "**Next**".

If activation fails, you might be trying to install the program on too many computers. In this case, please follow the on-screen instructions.

2) TELEPHONE ACTIVATION (ENGLISH LANGUAGE ONLY)

If you don't have Internet access, you can activate the game by telephone. Click "**Activation by Telephone**" to get your ACTIVATION CODE, which you'll need during the call. You can also send us your activation code by eMail and we will activate the product and send you back the activation code. As soon as you have this code, call the following number:

Phone: +49 (0) 721 - 46 47 20
Fax: +49 (0) 721 - 46 47 222
eMail: info@zuxez.com

When asked to, please tell us your activation code. You'll now receive your personal ACTIVATION CODE. Please enter it in the box provided and take a note of the code for later use - because if you have to reinstall the game, you'll need this activation code again.

3) ACTIVATING DREAM PINBALL 3D AT A LATER POINT IN TIME

If you don't wish to activate the product right away, the program will only run to a limited extent - but you can still activate it at a later point in time. In the game's main menu, click "**Activation**". For the next steps, please read the previous chapters.

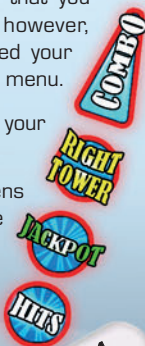
4) REGISTRATION

You don't have to register to play Dream Pinball 3D, but it does have its advantages. After registering successfully, you'll can upload your highscore into the online ranking list. To register, you must have an active connection to the Internet. We recommend that you register your product when you activate it via the Internet. You can, however, register Dream Pinball 3D at a later point in time. If you have already activated your product and you want to register, click "**Registration**" in the game's main menu.

INFOTIP: This enables you to register the product again at any time - if you change your address, for instance.

When you click "**Registration**" in the main menu, the registration input screen opens up. Please fill out all boxes marked with a *. The particulars about your hardware and your operating system will be automatically acquired and displayed.

When you've checked the details you've entered, click "**Register**" to complete registration. Otherwise please click "**Cancel**".



INTRODUCTION

Is a user manual really necessary for a classic game like Pinball? The answer is: not really! You don't really have to read this to play Dream Pinball 3D. The game principle is classically simple: keep the ball in play as long as you can and score as many points as possible! That's just like the real-life pinball machines you know.

We, the developers of Dream Pinball 3D, have really done our utmost to create a flipper simulation that provides a genuine, live pinball atmosphere and feeling - but there are two decisive differences between this game and mechanical flipper machines:



First off, our 6 machines take up a lot less space and, secondly, as a gamer you can flip those balls on your PC day and night - this pinball hall never closes! So in time you'll learn the ins and outs of our pinball machines much better and faster than you would do in a game arcade or hall. We believe that a really high-grade, PC flipper machine simulation like this also deserves a carefully created, clearly written manual.

It's your choice! You can either become familiar with the machines very slowly - without any additional helpful info - OR you can read all about the individual game and pinball machine features!


Whatever you decide, the Dream Pinball 3D team wishes you lots of pinball fun!

WORKING WITH THE MENUS


The flippers in Dream Pinball 3D are operated solely via your keyboard. You can use your mouse and/or keyboard to move around the menus.

Use your "UP" arrow  and "DOWN" arrow  keys to move vertically through menu items. A selected menu item is highlighted in color.




The "Enter" key  carries out actions associated with the menu item. Either open a sub-menu or switch between two or more options of this menu item, e.g. the graphics settings.



"Back" will take you back one level within the menu. "Esc"  does the same.



The "RIGHT" arrow  and "LEFT" arrow  keys are used to move horizontally through the options of a menu line, e.g. for setting the level of difficulty.



MAIN MENU

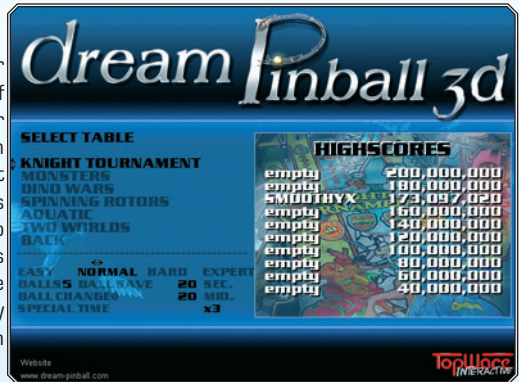
The main menu opens up when you start the game.

NEW GAME

This button accesses pinball machine selection. There are 6 pinball machines to choose from.

SELECTING THE LEVEL OF DIFFICULTY

You can play Dream Pinball 3D in four levels of difficulty. The higher a level of difficulty rises, the fewer the number of balls you have available for each game. At the same time, the time limit for Ballsave is reduced. This means that the amount of time a ball takes to come back to active play after it has gone out of play is reduced. In the "Pro" mode, you don't have any periods of grace like you have in Ballsave.



Setting the level of difficulty also influences the Ballchange feature in Dream Pinball 3D. By default, the game starts with one steel ball - but you'll also get balls made of different materials when you hit certain scores. Ball materials available are ivory, marble, walnut, oak and gold. Different ball materials have different weights - and the balls also move differently. When you select the level of difficulty, you actually set the score that will change the material of a ball - you'll find more on the Ballchange feature in the chapter on **Points and Evaluations**.

Your setting also affects valid time limits for the game features Special Mode, Multiball and Extra ball. In general, the rule of thumb is that you have 4 times more time in the easiest mode than in the most difficult.

This means that e.g. for the Special Modes you have 1, 2, 3 or 4 minutes available, depending on whether you opted for **EXPERT**, **HARD**, **NORMAL** or **EASY**.

The time limits have the same arrangement as in Multiball. In general, Multiball is in three stages. The criterion for collecting the balls for Multiball is that you hit specific targets. When you hit these targets, three Multiball placeholders will appear on the upper left screen. The setting of the level of difficulty affects the time limit for "locking" your first ball (see "Ball lock" in the glossary at the end of this manual). The time limit here varies between 40, 80, 120 and 160 seconds. The "Monsters" machine is an exception - on this one there's no time limit. As soon as three balls are locked, Multiball begins!



Extra ball also has a scale like this. Depending on the selected level of difficulty, the corresponding light display and the associated sensor will remain active on for differing timeframes. The time limit here varies between 20, 40, 60 and 80 seconds.

INFOTIP: The second way of getting an extra ball in Dream Pinball 3D - by reaching specific scores - is not affected by setting of the level of difficulty.

The following table summarizes the values of the different levels of difficulty:

	Easy	Normal	Hard	Expert
Number of Balls	7	5	3	1
Ballsave up to:	25 seconds	15 seconds	5 seconds	0 seconds
Ballchange every:	10 million	20 million	30 million	40 million
Time bonus for Specials: Corresponds to:	Time limit x4	Time limit x3	Time limit x2	Time limit x1
Special mode	240 seconds	180 seconds	120 seconds	60 seconds
Multiball*	160 seconds	120 seconds	80 seconds	40 seconds
Extraball	80 seconds	60 seconds	40 seconds	20 seconds

Depending on whether you choose EASY, NORMAL, HARD or EXPERT, the values are matched to the lines below. Just move your mouse through the menu or use your arrow keys.

*: The "Monsters" machine is an exception – on this one there's no time limit.

SETTINGS

Click "**Settings**" to access the following sub-menu:

RESOLUTION

This is where you can set the screen resolution. You should base your selection of the resolution on your graphics card performance and on your screen. Standard screens can usually display a resolution of 1024x768 pixels with no problem.

INFOTIP: You may have to restart your computer when you change the resolution.



GRAPHICS

Select your graphics settings based on your graphics card and system's performance. The rule of thumb here is that the display of Dream Pinball 3D will become increasingly better the more graphics features you select and the more detailed these are.







On the other hand, poor performance can result if the settings are too high in relation to your hardware!

Effect	Possible Settings	Description
Reflection	High / Low / Off	Make settings for reflection intensity here.
Bloom	Star / High Low / Off	Here you can control how intensively a metal ball or the chrome parts of a pinball machine will gleam.
Glass	On / Off	This option creates the optical impression of a glass surface on the pinball machine.
Motion Blur	On / Off	This is the optical impression of motion blur, which occurs with fast camera movements.
Camera Swings	On / Off	With this option, you can set whether the camera swings in the direction of the Ball Lock when a ball is locked.
Environmental Light	Rainbow/Rusty 1 and 2/Grey/Off	Here you can set the background light which you want to reflect on the board.
Pixel Shader	1.1 / 2.0	Please base this setting on your graphics card performance.
Default Camera View	Camera # 1-7	By default, the game starts with Camera #3. Please read more about the available camera settings in the "Camera" chapter.
Multiball Camera	Camera # 1-7	By default, Multiball is taken from camera perspective #7
Event display	On / Off	Here you can fade out the Info window, e. g. the "number of players" display when you start the game.
Object details	Normal / High	This is where you can set to which degree of detail objects will be displayed. The more detailed the display, the higher the demands on your system.
Texture resolution	Low / Normal / High	This is where you can set how high the resolution of object textures should be. The higher the resolution, the higher the demands on your system.
HDR intensity	Move the slider	This is where you can control the contrast, using cutting-edge HDR technology. The more intensive your HDR setting, the higher are the demands on your system.

SOUND

The volume levels of different sound sources are controlled here: **Music**, **Sound FX**, **Background FX**, **Magnetic Sound FX** and **Speech FX** output.

Magnetic sound effects are sounds that are played when a ball rolls past specific spots.

First select which type of sound you want to adjust. To do this, use your "UP" arrow  or "DOWN" arrow  key. Then press the "RIGHT" arrow  key to increase the volume or the "LEFT" arrow  key to reduce it.



If you like the setting you've made, use your arrow keys to move to the menu item "Accept" and confirm by pressing **Enter**.

Use your "ESC" key **Esc** to quit this menu or click "Back".

KEYBOARD

The "Keyboard" screen is in two parts. In the upper area, the keys for working with the menus are displayed. These control elements cannot be changed.

In the lower screen area the operating elements of the pinball machines are displayed. You can set these keys in accordance with your own wishes. To assign a function/action to a preferred key, select the relevant menu item and press the **Enter** key. That key has now become a "hotkey", with which you can call up the relevant action. Continue in this manner.

INFOTIP: Please do NOT double-assign any key!

If you like the settings you've made, quit the menu by clicking "Back". You can restore the manufacturer's key assignments at any time. To do this, select the relevant menu item and click "Restore", then confirm with your **Enter** key.

KEY ASSIGNMENTS

Key	Description	Own Hotkeys	
MENU CONTROL (CANNOT BE CHANGED)			
Enter	Selection / Confirm		
Esc	Back to previous menu		
↑ ↓	Navigate through the menu up and down		
→ ←	Navigate through the menu left and right, change settings		
INGAME CONTROL (USER-DEFINED SETTINGS POSSIBLE)			
Enter	Start game	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enter	Launch ball	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C	Change camera (can also be changed by pressing the F1 to F7 keys)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ctrl left	Left flipper(s)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ctrl right	Right flipper(s)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alt left	Nudge table left	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alt right	Nudge table right	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Push table up	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Esc	Open ingame menu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P	Pause	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



CREDITS

You can see the names of the Dream Pinball 3D project team here.

SEND HIGHSORE

Dream Pinball 3D provides you with the opportunity to compare your highest scores with gamers the world over. When you achieve a personal best, you can enter it into the official world ranking list. To do this, you must of course be connected to the Internet.

Please click "**Send Highscore**" in the main menu.

In the new screen, enter all the necessary details. Boxes marked with a * must be filled out. Now click "**Send Highscore**".

Please enter your date of birth as shown (yyyy-mm-dd). If, for example, you were born on the 28th of July 1976, the correct input should look like this - 1976-07-28.

When your highscore has been transmitted, the corresponding menu item in the main menu is deactivated. Now you have to score a new personal best again!

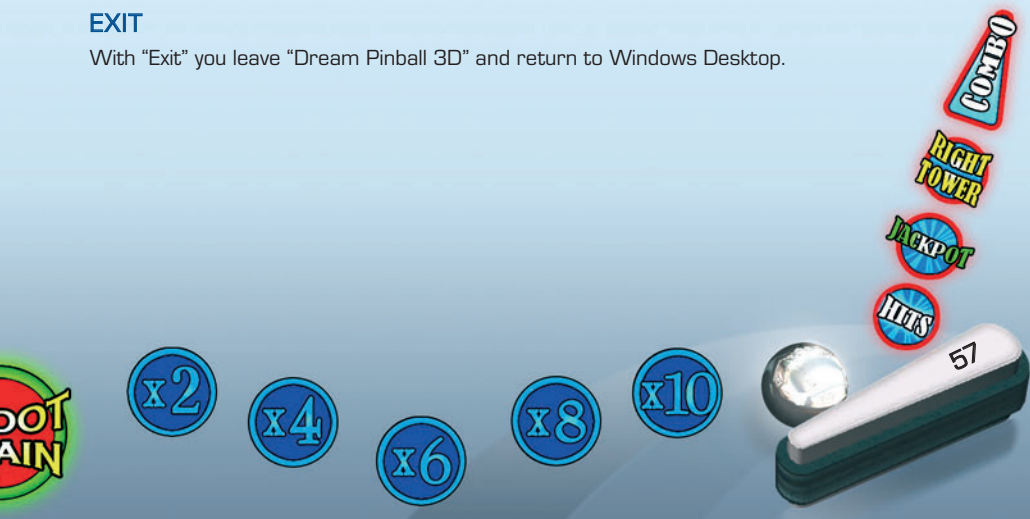
One of the special attractions Dream Pinball 3D holds for gamers is international pinball competitions - these give you the opportunity of not only comparing your scores to those of other gamers, but of winning attractive prizes as well. Please visit the official website at www.dream-pinball.com to learn more. Here you can also subscribe a newsletter for getting actual information about Dream Pinball 3D.

ACTIVATION / REGISTRATION

If you neither activated nor registered your game, there is an "Activation" button in the main menu. When you've activated your game, you'll find the "Registration" button in the main menu. Activation is a one-off procedure. You can register any time you like. You'll find more information on this in the chapters on activation and registration in this User Manual.

EXIT

With "Exit" you leave "Dream Pinball 3D" and return to Windows Desktop.



CAMERA PERSPECTIVE

ENGLISH

In Dream Pinball 3D, you have 7 camera perspectives available. Select a perspective during the game by pressing the **F1** to **F7** keys on your keyboard. Alternatively, you can press the **C** key to change between the different views.

You'll find your own favorite camera setting in time. To have Dream Pinball 3D always start with your favorite settings, you just have to define them in Options. To do this, click "**Options**" in the main menu, then "**Graphics**". Continue clicking on the menu item "**Default Camera View**" until your preferred camera is set.



INFOTIP: You can also set your preferred camera for the "Multiball" game feature in almost the same way. To do this, click "**Options**" in the main menu, then "**Graphics**". Continue clicking on the menu item "Multiball Camera" until your preferred camera is set.

You'll find it best to try out each camera perspective before settling on your favorite. The different perspectives have different angles to, and distances from, the pinball playfield. These differences affect how fast the camera has to move to keep the ball in its viewfinder. Camera speed in turn affects how easy on the human eye the optics are. The fixed perspective #7 puts the least strain on your eyes.

Camera #1 This one offers a relatively good overall view of a machine that's slightly raised at the rear: That's why the camera movements in this view are comparatively minimal and easy on the eye.

Camera #2 is more limited as regards overall view, since the rear part of the pinball machine isn't in the field of vision as much. So this camera follows the ball more intensively - meaning your eyes will have to get used to it. A very dynamic perspective!

Camera #3 offers a steep view of the playfield. In this respect, it's like cameras #4 and #6. The difference between them is that camera #3 stays closer to the machine, so it has to move faster to follow the ball.

COMBO

Camera #4 offers the same kind of steep view as camera #3. Its greater distance from the playfield means less movement.

HITS

Camera #5 is similar to camera #1 - bit the rear part of the machine isn't elevated as much, so the camera has to move more abruptly to follow the ball upwards.

SUPER JACKPOT

Camera #6 is similar to cameras #3 and #4. Of all the cameras which offer a steep view of the pinball machine's playfield, this is the one which is furthest away from the playfield and offers a better view. Camera movement is thus reduced.

Camera #7 is a fixed camera setting. The rear area of the playfield is raised slightly - so every important sector of the machine can be seen. For starting the game, camera #7 is especially to be recommended, since it's easiest on the eye.



x2

x4

x6

x8

x10

SHO AGA

SINGLE PLAYER MODE

Click on "New Game" in the main menu or confirm this menu item by pressing the "ENTER key". Then select one of the six machines. Please wait until the game loads and a camera travels over the playfield. Interrupt the camera and press your "Enter" key again to start the game.

By default, Dream Pinball 3D starts in Single Player mode. If you want to play alone, press the "Enter" key again to shoot the first ball into play.

INFOTIP: You can regulate the force with which the ball is shot in by the Plunger. Just keep the "Enter" key as long pressed as you consider it useful and use your skill e. g. to play the ball directly into a Ball Lock and get a bonus.



MULTIPLAYER MODE

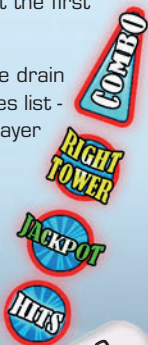
Start Dream Pinball 3D in the way described in the previous chapter. As soon as the game has loaded and you see a camera travel over the machine, press your "Enter" key once to start the game.

Now you can specify the number of players and start a multiplayer game. Up to four gamers can play on one computer. Press the **1**, **2**, **3** or **4** keys on your keyboard to specify the number of players. You can return to Single Player mode by pressing the **1** key on your keyboard.

INFOTIP: You can fade out the text help for selecting the number of players in Options/Graphics. To do this, select "Off" in the menu item "Event Display". Otherwise this text help will be displayed at the start of every game.

When you've specified the number of players, press the "Enter" key again to shoot the first ball into play.

Dream Pinball 3D will prompt the next player to play after each ball goes down the drain and out. When the game is over, you can enter your name in the general highscores list - if you've scored enough points! The highscores of the players of the special multiplayer game will be displayed once.



PLAYING THE GAME

The pinball machines are controlled only by your keyboard.

Here are the most important ways of affecting how the ball behaves in the game and of actively moving targets:

A) SHOOTING THE BALL IN

You can regulate the force with which the ball is shot in by the Plunger.

On the Two Worlds machine, for example, you can use your skill to play the ball directly into a Ball Lock and get a bonus.

Key (basic setting): **Enter** to shoot the ball into play

B) FLIPPERS

The Flippers are the most important operating elements on each pinball machine. They are located on each side of the machine - they 'flip' the balls over the playfield. Sometimes it can help to trap a ball in the angle behind the raised flipper - this way you can aim the ball at a target more efficiently.

Keys (basic setting): **Ctrl** left - flipper(s) left and **Ctrl** right - flipper(s) right

C) NUDGE

Just like on the playfield of a real pinball machine, you can influence the path the ball takes by nudging the sides of the machine or shaking it in a forward motion.

Keys (basic setting): Nudge upwards: **↑**
Nudge left: **←** left, Nudge right: **→** right

Caution! Tilt! Don't exaggerate with the Nudge function. Just like the real thing, Dream Pinball 3D also has a Tilt mechanism. The game will be terminated if the machine gets "all shook up"! When this happens, Tilt is displayed on the lower left of the screen. OK, now it's time to play your next ball in - if you still have one to play.

D) MOVING THE TARGETS

On each pinball machine there are Multipliers and a series of collective targets which cause a Ballsave is close to the Outlanes. In both cases, the ball must roll over a row of sensors and, one by one, complete a sequence of light displays.

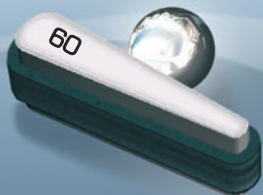
When you activate the flippers, the lights within the collective target row will move one position. Using your newfound skills, you can move the light displays in such a way that an unhit target is available in the lane through which the ball is currently rolling. As a result, you can beat coincidence and attain a row of hits much faster:

The individual descriptions of the pinball machines contain more info on Multipliers and Ballsave.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHOCK
AG

POINTS AND EVALUATIONS

You get points for hits you make. Hitting some targets always gets you points, e.g. when a ball rebounds from Bumpers. Other targets and even whole target sequences and game modes are activated by means of prior hits. Please read the next chapter and the individual machine descriptions for more on this.

Here is just one example of target sequences that can be triggered by prior hits. Combos in Dream Pinball 3D are usually triggered when a ball rolls over a Rollover in a Lane marked Combo. On most machines, when a ball rolls over further Combo sensors within a certain time limit, this leads to more Combo successes, like e.g. Double Combo, Triple Combo or Super Combo. The method of activation and the individual points vary.

Dream Pinball 3D distinguishes between regular points and SCORES of BONUS points. You get pure bonus points for hitting certain Bonus targets. These are mostly rows of 3 or more sensors along difficult playfields of the pinball machine. It's not an absolute MUST for you to know this distinction - it only matters because some game features affect every type of hit points, whereas others only apply to the bonus points attained. So, here again are both ways of considerably increasing your total score:

A) BALLCHANGE

When you attain certain scores, you'll get a new ball made of a different material instead of the initial steel ball. Depending on the selected level of difficulty, a Ballchange will take place at 10, 20, 30 or 40 million points.

A Ballchange can be very rewarding because you get extra points for each individual hit with a material ball!

The golden ball is very rare - it's the heaviest of all the balls in Dream Pinball 3D. That's why it's a special challenge to play the golden ball! Golden hits score very highly!

Here is an overview of the point advantages the material balls can bring:

Steel	Regular number of points
Ivory	Regular number of points x 10
Marble	Regular number of points x 20
Oak (wood)	Regular number of points x 30
Walnut (wood)	Regular number of points x 40
Gold	Regular number of points x 50

INFOTIP: A new ball will only appear if the current ball is locked in a Ball Lock! Listen to the voice output here: "Are you ready to Ballchange?" When you hear this, try to lock a ball - then you'll get a new one!

You get material points for individual hits - but not, however, for the larger point wins, e.g. like 50 million for the successful completion of a Special Mode. These and other similar high scores are not multiplied by the material factor.



B.) MULTIPLICATORS (x2 TO x10)

You can multiply your bonus points with the help of Multipliers - but only your bonus points! Pure bonus points are points which are scored when collective hits are made on the so-called Bonus targets. Bonus targets are mostly arranged in groups of three and more - the bonus is scored when you complete the sequence.

The number and locations of the Multiplier targets are different on each pinball machine. What they do have in common is that you must hit every target in the row and not just one. For completing the first Multiplier row = the multiplication factor of 2. The next completed sequence = the multiplication factor of 4 and so on up to x10.

Please pay attention to the corresponding display which is always located just in front of the Drain. When the ball has gone out, bonus points are multiplied by the multiplication factor, added to the regular points and the total points for the calculated for the turn. Then the Multiplier is switched off again.

INFOTIP: The secret behind making a high score is to collect those highly coveted Bonus targets - and don't forget the Multiplier rows while you're doing it! Or, in other words - what use is a Multiplier of 10 if you have no bonus points to multiply it with? Anything else other than bonus hits just don't apply to the Multiplier feature - in total contrast to the general points advantage to be gained by Ballchange.

Here again is an overview of how the points are put together in Dream Pinball 3D

Scores (x material points for individual hits) +
Bonus (x material points for individual hits; x multiplication factor for Multiplier row)
 = Total number of points for the turn.

When a game finishes, the total scores achieved by each individual ball are added together and entered into the highscores - but only if your scores are right up there among the best...

Other high scoring values don't count towards the regular bonus points - and they're not multiplied with the bonus multiplication factor: these include - Jackpots, Starting a Special mode (5 million), Successful completion of a Special mode (50 million).

GENERAL GAME PRINCIPLE

Depending on the level of difficulty, you get 1 to 7 balls per turn. Each ball is shot into play by means of the "Enter" key (unless you've already assigned another key to shoot the ball into play). Now use the flippers to try and keep the ball in play and to hit different Targets. When your ball goes through the Drain, the points attained for this turn are then counted up.

The targets distributed around the pinball machine's playfield are connected by sensors and light displays.



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

The object of the game is to hit individual targets or whole rows of targets with the ball, collecting points and/or activating other targets or game modes.

Some hits are always rewarded by points, while other targets are only active at certain times. The permanent targets on each pinball machine include for instance Bumpers, Spinning Targets and Bonus targets.

Targets which are only occasionally active are especially highlighted by lit or flashing elements on the playfield of the pinball machine. Always keep track of this guidance system - specific hit sequences activate new targets! In this way, whole target sequences or hit sequences are possible, like, for example, the Combo series.

INFOTIP: In addition to the classic guidance system by means of light displays, Dream Pinball 3D also has voice output about new targets and features.

If you want to start "flipping" right away, you don't have to go looking up the individual machine descriptions - in this chapter we'll now explain several main elements of each pinball machine model for you.

MULTIBALL:

The Multiball feature is in three stages.

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

MULTIBALL



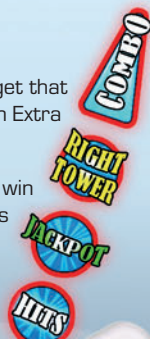
INFOTIP: In Options/Graphics, make "Multiball Camera" your preferred camera perspective for this feature

Multiball is activated on different machines by different targets or hits. As soon as you can start collecting the balls, three Ball Lock placeholders are displayed on the upper left of your screen - these anchor the locked balls. At the same time, you'll hear the voice output saying "Go for Multiball!" Keep an eye on the guidance system to find the necessary targets. Usually, you'll have to coax the ball into the Ball Lock that's designated for it.

EXTRABALL:

When the light display for Extra ball starts flashing, hit the displayed targets and get that extra ball! When "Extra Ball" stops flashing, you've lost your chance. You also get an Extra ball when you reach 150, 300, 600 and 1200 million points.

Extra balls are displayed on the lower left of the screen. An Extra ball which you win during gameplay is used as the next ball shot into play, while any other regular balls are held back. In principle, Extra balls are played before the regular balls.



MULTIPLICATORS [X2 - X10]

You can multiply your Bonus points with the help of Multipliers! Activate the Multiplier x2 by hitting a certain sequence of sensors. The more often you succeed in doing this, the higher the multiplication factor will go - and it's this factor which is multiplied together with the bonus points you've scored in the turn.

The relevant display x2, x4, x6, x8 or x10 in front of the Drain will light up. As soon as a ball goes out, the bonus points are added and multiplied with the factor you've achieved - this sum is then added to the remainder of your points and the total displayed as your score for the turn. At the same time the Multiplier is switched off again and a new ball can be shot into play.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within an individual emblem will move one position. In this way, the possible targets for your flipper ball move one position. Using your newfound skills, you can then move the target in such a way that it is then available in the lane through which the ball is currently rolling.

START MODE / SPECIAL MODE

Certain hit sequences trigger special game modes - so-called **Special modes**. During a game mode like this, other target sequences apply. These are described more fully in the individual pinball machine descriptions. If you hit all necessary targets within a certain time limit, you'll get 50 million points. The time limit depends on the selected level of difficulty. However, if you do manage to start a Special Mode, it will bring you 5 million points. When the mode has ended, this bonus is always credited to your points - if you HAVEN'T succeeded in getting the 50 million bonus points!

BONUS TARGETS

Areas that are difficult to play on the playfield are favorite locations for Bonus targets. These targets are mostly to be found in groups of 3, 5 or more sensors. Depending on the mode, hit them to switch the sensors' associated lights on or off. As the name implies, you'll get lots of juicy bonus points for killing off these targets.

INFOTIP: You can multiply these bonus points if you collect Multiplier targets. Please read the relevant chapter in this User Manual to learn more on this!
It's worth it!

Attention! It's part of the character of pinball that a player must first learn the intricacies of his playfields - only then will his enjoyment level rise along with his understanding of how the various relationships work together: that's definitely the secret of flipper gamers the world over - and why Dream Pinball 3D will soon drive you absolutely crazy!

It's not always easy to understand how the individual features and game modes are activated. If you want to get to know a pinball machine nice and slowly, don't read on!

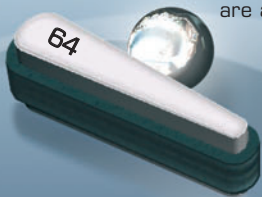
x2

x4

x6

x8

x10



KNIGHT TOURNAMENT

KNIGHT TOURNAMENT: MULTIPLICATORS

You can multiply your bonus points with the help of Multipliers! Activate the Multiplier x2 by hitting a certain sequence of sensors. The more often you succeed in doing this, the higher the multiplication factor will be - and it's this factor which is multiplied together with the bonus points you've scored in the turn.

The relevant light display x2, x4, x6, x8 or x10 in front of the Drain will light up. As soon as a ball goes out, the bonus points are added and multiplied with the factor you've achieved - this sum is then added to the remainder of your points and the total displayed as your score for the turn. At the same time the Multiplier is switched off again and a new ball can be shot into play.

On this machine, activate a Multiplier by targeting the Rollover sensors 16, 17 and 18 above the Bumper. As soon as the ball goes over one of the Rollovers, the corresponding letter of the «**B-O-W**» emblem will light up (light displays 34, 35 and 36). When you've hit all three letters, the Multiplier series will flash, then go off and the 2 «x2» will be activated. If you succeed in completing the Multiplier row again, the «x4» will light up, and so on all the way up to «x10».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**B-O-W**» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

- Multiplier x2 upon 1st completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x4 upon 2nd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x6 upon 3rd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x8 upon 4th completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x10 upon 5th completion of the Multiplier sensors

The 6th completion of the Multiplier sensors scores 1 million points

The 7th completion of the Multiplier sensors scores 5 million points

The 8th completion of the Multiplier sensors activates light display 31, «**EXTRA BALL**». Now just hit «**BALL LOCK**» 9 for that Extra ball!

Each further Multiplier sequence scores a handy 5 million points.

When a ball goes into the «**DRAIN**» [OUT], the cycle begins afresh and the light displays 2-6 go off.



KNIGHT TOURNAMENT: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10, Lane 5-11, Lane 6-12,

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «**TRIALS**» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «**FIGHT AGAIN**» will light up.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**TRIALS**» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.

KNIGHT TOURNAMENT: MATERIAL HITS

If you hit alleys 1-7 with a bonus material ball, you'll get 10 million points. All the materials except the steel ball will give you this score.

KNIGHT TOURNAMENT: COMBO

Lane 14-18, Lane 15-19, Lane 26-20, Lane 27-21, Lane 19-22.

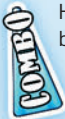
As soon as you hit one of the Combo sensors, every individual Combo light display is activated for 10 seconds. Now you can target Combos one after the other with ever-increasing scores. The first hit gets a simple Combo. The next hits within the respective time limits will get you a DOUBLE Combo, TRIPLE Combo and SUPER Combo. Each further hit on the relevant sensors gets a SUPER Combo.

When the time limit is up, the light displays for Combo are switched off again - until you reactivate them!

Combo	1 million	Double Combo	3 million
Triple Combo	5 million	Super Combo	10 million

KNIGHT TOURNAMENT: EXTRA BALL

Hit both bonus targets 7-32, 8-33 below the right ramp. When you hit both, you'll receive a bonus of 1 million points. The light displays will then go off and can again be targeted.



However, you should first try to get Extra ball, since collecting these bonus targets will activate light display 37, «**HITS**» for a few seconds. Sensor 21 on the upper right curve is also active for the same timeframe.



As soon as you've hit Rollover 21, light display 38, «**CELLAR**» will become active. This is linked to «**BALL LOCK**» 23. So if you can lock a ball in there, you'll activate game targets 26-24, «**LEFT TOWER**» and 27-25 «**RIGHT TOWER**». Hit one of these Lanes to receive an Extra ball.

On the «Knight Tournament» machine, you have yet another possibility of getting an Extra ball, via the Multiplier targets.



KNIGHT TOURNAMENT: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages:

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

A: When the game starts, you can't collect balls for Multiball right away. You first have to get a certain number of rotations going on the Spinning Targets located on the uplane to the left Orbit. As soon as Rotor 40 has rotated, the Multiball placeholders will appear on your upper left screen.

B: Now you should try to hit «**BALL LOCK**» 24 within the time limits that are dependent on the current difficulty level (40, 80, 120 or 160 secs.). The ball will be retained in the ball lock. Light display 43, «**BALL 1 LOCKED**» is activated. You now receive a new ball.

So try and to get the ball into «**BALL LOCK**» 24. If you get it in there, the second ball will also be retained in the lock and light display 42, «**BALL 2 LOCKED**» will be activated.

C: When you've locked 3 balls, the Multiball feature will start. 3 balls will come into play from 3 different channels. As soon as these balls are in play, you have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules other than the usual ones apply:

A rotation of the Spinning targets gets you points multiplied by 5.

All Bonus targets 10-29, 11-28, 12-27, 13-26, 7-32 and 8-33 will flash until they're hit. Each individual bonus that you hit gets you 10 million points.

To get 5 million points, kill off the light displays of all 6 bonus targets. When you've done that, you can start collecting the bonus targets again!

KNIGHT TOURNAMENT: START MODE AND SPECIAL MODE

On the «Knight Tournament» pinball machine, you have the following game modes or Special Modes:

- | | | |
|-----------|-------------|------------|
| 13 AXE | 14 SWORD | 15 UNARMED |
| 16 DAGGER | 17 CROSSBOW | |

The Special Modes feature is in three stages:

- A. Hitting certain targets activates the «**START MODE**» target.
- B. Hitting the «**START MODE**» target starts a **SPECIAL MODE**
- C. **SPECIAL MODE** lasts for a certain time only
(time limit of 1-4 minutes, depending on the selected level of difficulty).



A: The first step for activating a mode is the full activation of the Bonus targets 10-29, 11-28, 12-27 and 13-26 in the center of the playfield.

When all bonus lights go on, «**BALL LOCK**» 9 is activated and the light display 31, «**START MODE**» will light up for 20 seconds.

B: Now try to get «**BALL LOCK**» 9. If you don't make it within 20 seconds, the chance is gone this time around.

C: If you do succeed in hitting «**BALL LOCK**» 9 within the time limit, a game mode selected by random generator will now be played.

Just starting a game mode will already score a bonus of 5 million points - in case you don't manage to hit all the necessary targets in the mode. Completing a mode successfully scores a bonus of 50 million points.

Light displays 13-17 indicate which mode you're currently playing.

13 «AXE» MODE: The objective of the game is to hit and switch off all lit Multiplier sensors.

14 «SWORD» MODE: The objective of the game is to hit the Combo sensors, thus switching off all the Combo light displays.

15 «UNARMED» MODE: Hit a sequence of sensors!

24 lights up, now target 26, then:

25 lights up, now target 27, then:

40 lights up, now target 28, then:

38 lights up, now target 23.

16 «DAGGER» MODE: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11, 6-12.

The light displays for Ballsave are activated. Switch off all 6 lights.

17 «CROSSBOW» MODE: The sensors 7, 8, 10, 11, 12 and 13 will light up alternately at 5-second intervals. Try to hit the target linked to the sensor that's currently lit.

1. Hit - 5 million

2. Hit - 5 million

From the 3rd hit onwards - 10 million

Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty. The Bonus for a Special Mode success is 50 million.

If you fail to accomplish the Special Mode, you receive 5 million points.



x2

x4

x6

x8

x10



MONSTERS

MONSTERS: MULTIPLICATORS

On the «Monsters» pinball machine, activate a Multiplier by hitting the Rollover sensors 14, 15 and 16 in the upper part of the playfield. As soon as the ball rolls over one of the Rollovers, the corresponding letter of the «KEY» emblem will light up (light displays 47, 48, 49). When you've hit all three letters, the Multiplier series will flash then go off while the 2 «x2» is activated. If you succeed in completing the Multiplier row again, the «x4» will light up, and so on all the way up to «x10».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «KEY» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

- Multiplier x2 upon 1st completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x4 upon 2nd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x6 upon 3rd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x8 upon 4th completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x10 upon 5th completion of the Multiplier sensors

The 6th completion of the Multiplier sensors scores 1 million points

The 7th completion of the Multiplier sensors scores 5 million points

The 8th completion of the Multiplier sensors activates light display 31, «EXTRA BALL».

Now you only need to hit «BALL LOCK» 9 and you'll get an EXTRA BALL!

Each further Multiplier sequence scores a handy 5 million points.

When a ball goes «OUT», the cycle begins afresh and the light displays 2-6 go off.

MONSTERS: BALLSAVE

Lane 1-12, Lane 2-13, Lane 3-14, Lane 4-15, Lane 5-16

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «GRAVE» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «RESURRECTION» will light up.

Light display 43, «GRAVEYARD» will also light up for 30 seconds. Hit sensor 11 on the left ramp to receive a 10 million point bonus.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «GRAVE» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.



HITS

JACKPOT

RIGHT TOWER

COMBO

MONSTERS: COMBO

12, 29, 13-26, 9-22, 11-44

As soon as you hit one of the Combo sensors, every individual Combo light display is activated for 10 seconds. Now you can target Combos one after the other with ever-increasing scores. The first hit gets a simple Combo. The next hits within the respective time limits will get you a DOUBLE Combo, TRIPLE Combo and SUPER Combo. Each further hit on the relevant sensors gets a SUPER Combo.

When the time limit is up, the light displays for Combo are switched off again - until you reactivate them!

Combo	1 million	Double combo	3 million
Triple combo	5 million	Super combo	10 million

MONSTERS: EXTRA BALL

Hit the bonus targets 23-55, 24-54, 25-53, 26-52 up on the right. When the entire emblem «**T-OMB**» is lit up, that's 1 million smackeroos for you! The light displays will then go off and can again be targeted.

However, you should first try to get «**EXTRA BALL**», since collecting the bonus targets activates light display 51, «**EXTRA BALL**» for 20 seconds. Its neighbor, sensor 22, is also active for 20 seconds. When you've hit this, target «**BALL LOCK**» 21. If you succeed in getting a ball locked in there, you'll get an EXTRA BALL.

SWITCHING RAMPS

When you've hit all three Bonus targets 6-19, 7-18 and 8-17 and all the lights of the emblem «**KEE**» are lit, you'll get bonus points.

Light display 30, «**LEFT GATE**» will also light up. Now try to get the ball on to the left ramp (in relation to the «**LEFT GATE**»), so that it rolls over sensor 20. This will activate a «**DIVERTER**» which will then guide the ball to the right, into the upper playfield.

When the light display 50, «**RIGHT GATE**» is activated, try to hit sensor 22 in the small temple up on the right.



MONSTERS: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages.

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

A: Target the ramp up on the right. When your ball goes up the ramp, it will roll over sensor 10 and bingo!



The Multiball feature is now activated. Now you can start to lock three balls. On this particular pinball machine, there is no time limit for locking the first ball.

B: Each new hit on sensor 10 on the ramp up on the right will light up two letters of the emblem «**C-A-S-T-L-E**» and the «**MULTIBALL**» emblem (light displays 32-38).

C: So if you can now get your ball up the ramp on the right, the Multiball feature will start. 3 balls will come into play from 3 different channels. As soon as these balls are in play, you have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules other than the usual ones apply:

The points for all targets are multiplied by 3.

Combos are deactivated.

Multiplicators can be collected.

No Multiball activation, while the Multiball feature is running.

You get 1 million points for each of the following hits: 6-19, 7-18, 8-17, 17-41, 18-40, 19-39, 23-55, 24-54, 25-53, 26-52

MONSTERS: START MODE AND SPECIAL MODE

Step 1: The first step for activating a Special Mode is collecting the Bonus targets 17-41, 18-40 and 19-39 with the emblem «**P-E-R**» above the Bumper. As soon as all the bonus lights are lit up and the «**P-E-R**» emblem completely lit up, light display 21, «**START MODE**» will light up for 20 seconds.

Step 2: Now you should try to get the ball in «**BALL LOCK**» 21. If you succeed, one of the game modes from 7-11 will be activated by means of random generator.

Step 3: If you don't succeed in locking the ball within the time limit, you'll have to do it the next time around.

7 «GHOST» Mode: The objective of the game is to hit and switch off all lit Multiplier sensors. As soon as all Multipliers have been hit, light display 51, «**EXTRA BALL**» will be active for 60 seconds on the upper right in front of the temple. Try to hit sensor 22 in the temple within the time limit.

8 «MUMMY» Mode: The objective of the game is to hit the Combo sensors, thus switching off all the Combo light displays.

9 «VAMPIRE» Mode: Hit a sequence of sensors!

28 lights up, now target 12, then: 27 lights up, now target 12, then:

42 lights up, now target 11, then: 25 lights up, now target 13, then:

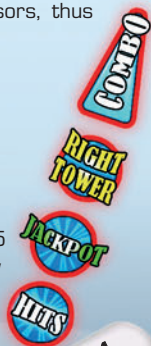
24 lights up, now target 13

10 «ZOMBIE» Mode: The objective of the game is to achieve 50 Bumper hits.

11 «WEREWOLF» Mode: The light displays for Ballsave 1-12, 2-13, 3-14, 4-15 and 5-16 are switched on. Kill off all 5 lights. When all the lights are off, light display 51, «**EXTRA BALL**» will be activated. Now hit now sensor 22 in the small temple up on the right.



Time limit: 1-4 minutes, Bonus: 50 million



DINO WARS

DINO WARS: MULTIPLICATORS

On the «Dino Wars» pinball machine, activate a Multiplier by hitting the Rollover sensors 23, 24 and 25 in the upper part of the playfield. As soon as the ball rolls over one of the Rollovers, the corresponding letter of the «**B-I-T**» emblem will light up (light displays 55, 56 and 55, 56, 57). When you've hit all three letters, the Multiplier series will flash then go off while the 2 «**x2**» is activated. If you succeed in completing the Multiplier row again, the «**x4**» will light up, and so on all the way up to «**x10**».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**B-I-T**» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

Multiplier x2 upon 1st completion of the Multiplier sensors

Multiplier x4 upon 2nd completion of the Multiplier sensors

Multiplier x6 upon 3rd completion of the Multiplier sensors

Multiplier x8 upon 4th completion of the Multiplier sensors

Multiplier x10 upon 5th completion of the Multiplier sensors

The 6th completion of the Multiplier sensors scores 1 million points. Each further completion of the Multiplier sensors scores 5 million points.

DINO WARS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «**HUNT**» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «**HUNT AGAIN**» will light up.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**HUNT**» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.

DINO WARS: COMBO

On this machine, collecting Combos is a little different than on the machines you already know. Hitting the following targets causes the individual light displays for a single Combo to be switched on and to remain on:

12-29 Target the entrance of the left-hand Orbit.

11-43 Target the entrance of the right-hand Orbit.

15-47 Target the ramp up on the right.

14-35 Target the ramp below the uppermost ramp on the right

13-28 Target the ramp down on the left.



Each further hit on one of these Combo sections causes both light displays for DOUBLE COMBO to light up. Light display 26, «DOUBLE COMBO» is in front of the left lower ramp, while light display 33, «DOUBLE COMBO» is in front of the lower right ramp.

Now hit the corresponding sections behind light displays 26 and 33, to receive the points for the Double Combo and simultaneously activate the light displays for SUPER COMBO in front of the same ramp. Now try to hit the sections behind light displays 27 and 34 and SUPER COMBO to get the corresponding points.

You'll receive the following points for the various Combos:

Combo: 1 million **Double combo:** 3 million **Super combo:** 10 million

As soon as both SUPER Combo displays light up, two additional, points-bringing game targets will open up. Both light displays 51 and 41 «CAPTURE» are activated and are located in front of targets 15 and 14 on both right-hand ramps. Each individual bonus hit gets you 50 million points. When both Capture Ramps have been hit, the Combo mode reverts to its starting position.

INFOTIP: Watch for light display 52 «START HUNT», when you've completed a Combo sequence. This will remain active for 15 seconds. When you hit target 17, a Special mode will start.

DINO WARS: EXTRA BALL

Hit both bonus targets 9-39 and 10-40 several times in succession. Each time light displays 39 and 40 light up completely, one of the radially-arranged bonus lights on the right center of the playfield will also light up. The lights are switched on in the following order:

1. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 15
2. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 16
3. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 31
4. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 30
5. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 36
6. Hit on 9-39, 10-40 - lights up display 37

When all six bonus lights (15, 16, 31, 30, 36 and 37) have been switched on, light display 42, «EXTRA BALL» is activated. Now get your ball into the Lane on the extreme right. When the ball rolls over sensor 11, you'll get an Extra ball!

DINO WARS: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages.

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

A: When you have 15 Bumper hits, light display 25, «LOAD» is switched on. «LOAD BULLET» on this pinball machine means the same as «BALL LOCKED» on the other ones. At the same time the placeholders for locked balls appear on your upper left screen!



73

COMBO

RIGHT TOWER

JACKPOT

HITS

B: Now you should try to hit «**BALL LOCK**» 16 within the time limits that are dependent on the current difficulty level (40, 80, 120 or 160 secs.) As soon as a ball is locked, the corresponding light 24, «**BULLET 1**» will light up. The next hit will light up 23, «**BULLET 2**». When you've locked the third ball, light 22 and «**BULLET 3**» will light up.

C: Now the Multiball feature starts. 3 balls will come into play from 3 different channels. As soon as these balls are in play, you have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules for COMBOS other than the usual ones apply:

All Combo light displays, meaning 28, 29, 43, 35 and 47 are lit up, hitting the individual sensors on the Ramps and Lanes will switch off these light displays. When all Combo lights are out, light display 17 is activated (a triangle marked with a «**T**» on the right) and the Combo cycle begins anew.

If you can put out all the Combo lights for a second time, triangle 32 will light up. After the third cycle, triangle 38 lights up. Now you have 120 seconds of BALL SAVE.

DINO WARS: START MODE AND SPECIAL MODE

Step 1: The first step for activating a special mode is the full activation of the Bonus targets 18-44, 19-45 and 20-46 in front of the dinosaur figure up on the right. As soon as all the bonus lights are lit up and the «**A-B-C**» emblem is completely lit, light display 48, «**1**» will light up. Now hit the corresponding ramp. As soon as sensor 15 is hit, light display 49 with the emblem «**2**» will light up. Hit the ramp again to activate light display 50 with the emblem «**3**». When you hit the ramp a third time, light display 52 «**START HUNT**» will light up for 20 seconds.

Step 2: Now hit sensor 17, to start one of the Special modes. If you don't succeed in locking the ball within the 20 second time limit, you'll have to do it the next time around.

Step 3: The selection of the respective mode takes place by means of random generator. Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty.

11 «VELOCIRAPTOR» Modus: The objective of the game is to hit and switch off all lit Multiplicator sensors. When all Multiplicator sensors have been hit, both light displays 53 (sensor 21) and 54 (sensor 22) are activated. Hit both sensors to complete the Velociraptor mode successfully.

12 «TYRANOSAURUS» Modus: The objective of the game is to hit the Combo sensors, thus switching off all the Combo light displays.

13 «BRONTOSAURUS» Modus: Hit a sequence of sensors!

- 28 lights up, target sensor 13 on the left ramp;
- 35 lights up, target sensor 14 on the lower right ramp;
- 26 lights up, target sensor 13 on the left ramp;
- 33 lights up, target sensor 14 on the lower right ramp;
- 27 lights up, target sensor 13 on the left ramp;
- 34 lights up, target sensor 14 on the lower right ramp!

14 «TRICERATOPS» Modus: The light displays for Ballsave 1-7, 2-8, 3-9 and 4-10, are switched on. Kill off all four lights of the «**HUNT**» emblem. Now you only have to hit sensor 11, located on the uplane of the right-hand Horseshoe.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

COMBO

HITS

SUPER
JACKPOT

SPINNING ROTORS

SPINNING ROTORS: MULTIPLICATORS

On this machine, activate a Multiplier by targeting the Rollover Sensors 26, 27 and 28 right up at the top of the machine. As soon as the ball rolls over one of the Rollovers, the corresponding letter of the «ABC» emblem will light up (light displays 35, 36 and 37). When you've hit all three letters, the Multiplier series will flash then go off while the 2 «x2» is activated. If you succeed in completing the Multiplier row again, the «x4» will light up, and so on all the way up to «x10».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «ABC» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

Multiplier x2 upon 1st completion of the Multiplier sensors

Multiplier x4 upon 2nd completion of the Multiplier sensors

Multiplier x6 upon 3rd completion of the Multiplier sensors

Multiplier x8 upon 4th completion of the Multiplier sensors

Multiplier x10 upon 5th completion of the Multiplier sensors

The 6th completion of the Multiplier sensors scores 1 million points.

The 7th completion of the Multiplier sensors scores 3 million points.

Each further completion of the Multiplier sensors scores 5 million points.

When a ball goes «OUT», the cycle begins afresh and the light displays 2-6 go off.

SPINNING ROTORS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10, Lane 5-11

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «ROT-OR» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «TAKE OFF» will light up.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «ROT-OR» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.

SPINNING ROTORS: COMBO

On this machine the Combo sensors can only be targeted if the ramp is open: Lane 30-25, Lane 25-47

As soon as you hit one of the Combo sensors, every individual Combo light display is activated for 10 seconds. Now you can target Combos one after the other with ever-increasing scores. The first hit gets a simple Combo. The next hits within the respective time limits will get you a DOUBLE Combo, TRIPLE Combo and SUPER Combo. Each further hit on the relevant

sensors gets a

SUPER Combo.



75



Combo	1 million	Double combo	3 million
Triple combo	5 million	Super combo	10 million

Then the light displays for Combo are switched off again - until you reactivate them.

SPINNING ROTORS: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages.

- You activate the feature by hitting certain targets
- You lock 3 balls
- You play with 3 balls!

A: When you've collected the Bonus targets 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44 and 45, light display 26, «**MULTIBALL**» is activated. At the same time the placeholders for locked balls appear on your upper left screen!

B: A time limit which depends on the level of difficulty applies here (40, 80, 120 or 160 seconds). Now try to hit the following target sequences:

- light display 26 is activated, hit sensor 12
- light display 24 is activated, hit sensor 30
- light display 46 is activated, hit sensor 25
- light display 26 is activated, hit sensor 12.

C: Now the Multiball feature starts. 3 balls will come into play from 3 different channels. As soon as these balls are in play, you have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules other than the usual ones apply:

Each Bonus row is worth 3 million points.

The Bonus rows can be collected as soon as they light up.

When you've collected all the Bonus rows, light display 28, «**SPECIAL**» is activated. Now hit sensor 12 on the ramp to receive a 100 million point bonus!

RAMP POSITIONS

The ramps on the «Spinning Rotors» change their position. Depending on position, the steep ramp is used, causing the course of the ball to change. Collecting the targets 13-32, 14-33 and 15-34 with the emblem «**GPS**» on the left above the Bumper switches the ramp for 30 seconds. When the ramp is up, each bonus counts 5 million.

SPINNING ROTORS: EXTRABALL

Collect the Bonus rows 9-48, 10-49, and 11-50 with the emblem «**1-2-3**».

The first completion lights up display 29 in the alley up on the left. Two more completions will activate light displays 30 and 31 in the narrow alley. When all three lights are lit, light display 27, «**EXTRA BALL**» is activated. Now hit «**BALL LOCK**» 12 right above this light display, to get an extra ball.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



SPINNING ROTORS: START MODE AND SPECIAL MODE

The Special Modes feature is in three stages:

- A. Hitting certain targets activates the «**START MODE**» target
- B. Hitting the «**START MODE**» target starts a SPECIAL MODE
- C. SPECIAL MODE lasts for a certain time only (time limit of 1-4 minutes, depending on the selected level of difficulty).

A: The first step for activating a Special mode is achieving 65 «**Mushroom Bumper**» hits. The light displays 20, 21 and 22 around the Bumper will then flash faster and faster.

B: As soon as the ball has been bounced back from the Mushroom Bumpers often enough, the light display, «**RESCUE**» will be activated for 20 seconds. Now try to hit «**BALL LOCK**» 13.

C: The selection of the respective mode takes place by means of random generator.

SPECIAL MODES:

12 «AVIATION» MODE: The objective of the game is to hit the lit targets 17, 18 and 19 within the «**LOST CONTROL**» emblem and the «**1-2-3**» targets, 48, 49 and 50. When you've killed all these lights, light display 28, «**SPECIAL**» will be activated. Now hit «**BALL LOCK**» 12 to complete the Special mode successfully.

13 «SERVICE» MODE: The targets of the Bonus row 38-16, 39-17, 40-18, 41-19, 42-20, 43-21, 44-22 and 45-23 will flare up. When you've hit and killed the lights of all the lit targets, light display 28, «**SPECIAL**» will be activated. Now hit «**BALL LOCK**» 12 to complete the Special mode successfully.

14 «HOVER» MODE: The Ballsave targets 1-7, 2-8, 3-9, 4-10 and 5-11 with the emblem «**R-O-T-O-R**» will light up. When you've hit and killed all the targets, light display 28, «**SPECIAL**» will be activated. Now hit «**BALL LOCK**» 12 to complete the Special mode successfully.

15 «RESCUE» MODE: Hit a sequence of sensors!

32 lights up, now target sensor 13;

33 lights up, now target sensor 14;

34 lights up, now target sensor 15;

28 lights up, now target sensor 12.

16 «FLY» MODE: In this mode, both ramps are lowered and the light displays for the steep ramps light up. When you've hit all the lit targets and killed their lights, you have successfully completed the «**FLY**» mode.

Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty. The Bonus for a Special Mode success is 50 million. If you fail to accomplish the Special Mode, you receive 5 million points.



AQUATIC

AQUATIC: MULTIPLICATORS

ENGLISH

On this pinball machine, activate a Multiplier by targeting the Rollover Sensors 16, 17 and 18 on the left above the Bumper. As soon as the ball rolls over one of the Rollovers, the corresponding letter of the «**A-BC**» emblem will light up (light displays 46, 47 and 48). When you've hit all three letters, the Multiplier series will flash then go off while the 2 «**x2**» is activated. If you succeed in completing the Multiplier row again, the «**x4**» will light up, and so on all the way up to «**x10**».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**A-BC**» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

- Multiplier x2 upon 1st completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x4 upon 2nd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x6 upon 3rd completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x8 upon 4th completion of the Multiplier sensors
- Multiplier x10 upon 5th completion of the Multiplier sensors

The 6th completion of the Multiplier sensors scores 1 million points.

The 7th completion of the Multiplier sensors scores 5 million points.

The 8th completion of the Multiplier sensors activates light display 20, «**EXTRA BALL**». Now you only need to hit «**BALL LOCK**» 9 and you'll get an EXTRA BALL!

Each further Multiplier sequence scores a handy 5 million points.

When a ball goes «**OUT**», the cycle begins afresh and the light displays 2-6 go off.

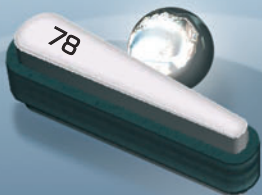
AQUATIC: BALLSAVE

Lane 1-10, Lane 2-11, Lane 3-7, Lane 4-8, Lane 5-9

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «**W-A-T-E-R**» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «**BUBBLE SAVE**» will light up.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**W-A-T-E-R**» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.

When you've hit all the sensors, light display 23, «**ACTIVATE GATE**» in front of the right-hand Orbit will also be activated for 8 seconds. Now hit sensor 13 on the Orbit to receive a 5 million point bonus.



AQUATIC: COMBO

Lane 14-28, Lane 8-27, Lane 7-15, Lane 12-26, Lane 11-26, Lane 13-25

As soon as you hit one of the Combo sensors, every individual Combo light display is activated for 8 seconds. Now you can target Combos one after the other with ever-increasing scores. The first hit gets a simple Combo. The next hits within the respective time limits will get you a DOUBLE Combo, TRIPLE Combo and SUPER Combo. Each further hit on the relevant sensors gets a SUPER Combo.

Combo	1 million	Double combo	3 million
Triple combo	5 million	Super combo	10 million

After a SUPER COMBO, light display 21 will be activated for 8 seconds. Now hit sensor 9 to receive a 50 million point bonus!

Then the light displays for Combo are switched off again - until you reactivate them.

OPENING AND CLOSING OF THE RAMPS

Each time when you completely knock out a Multiplier row or a Bonus row, the position of the ramp will change.

AQUATIC: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages.

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

A: In Multiball feature, you must complete one of the 3 Bonus rows, «SEA», «BLUE» or «FISH» on the upper level of the playfield (light displays 43, 44, 45 or 39, 40, 41, 42 or 34, 35, 36, 37). Knocking out a complete Bonus row causes the three placeholders for locked Multiball balls to appear on the upper left of your screen. At the same time light display 12, «MULTIBALL» becomes active for 30 seconds.

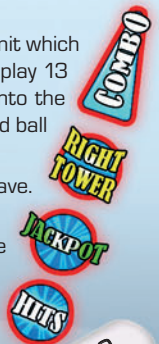
B: Now hit «BALL LOCK» 6 below the left lower ramp to lock the first ball. A time limit which depends on the level of difficulty applies here (40, 80, 120 or 160 secs.). Light display 13 is now activated - and another hit on «BALL LOCK» 6 will throw the second ball into the placeholder on the screen. Light display 14 is activated. Now you should get the third ball into «BALL LOCK» 6 to start the Multiball feature!

C: As soon as three balls are locked, Multiball begins! You have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules other than the usual ones apply:

The light displays of the three Bonus rows, «SEA», «BLUE» and «FISH» are activated one after the other and must be knocked out:

First you should hit the «SEA» Bonus row 25-37, 26-36, 27-35 and 28-34 to score 5 million points. Then the «BLUE» Bonus row, 29-39, 30-40, 31-41 and 32-42 is activated.



Collecting this row will again give you a tasty 5 million points. When you've finished with this series, the «**FISH**» Bonus row, 33-43, 34-44 and 35-45 will light up. This series is worth...wait for it...50 million points!

Only AFTER the Multiball feature has ended do Bonus rows (series) again count as an introduction to the next Multiball feature!

AQUATIC : START MODE AND SPECIAL MODE

The Special Modes feature is in three stages:

- A. Hitting certain targets activates the «**START MODE**» target
- B. Hitting the «**START MODE**» target starts a SPECIAL MODE
- C. SPECIAL MODE lasts for a certain time only
(time limit of 1-4 minutes, depending on the selected level of difficulty).

Step 1: The first step for activating a special mode is the full activation of the Bonus targets 25-37, 26-36, 27-35 and 28-34, with the «**FISH**» emblem. These are located on the upper right of the machine - you can target them using the pair of flippers below the Bumper. When all bonus lights have been activated, light display 38 with the emblem, «**START MODE**» will light up. This sensor 38 and its associated sensor are right above the Bonus row.

Step 2: Now hit sensor 10 «**START MODE**» on the right above the Bumper and a Special Mode will start, selected by random generator. If you don't succeed in locking the ball within the 20 second time limit, you'll have to do it the next time around.

Step 3: The selection of the respective mode takes place by means of random generator. Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty.

16 «OXYGEN» Mode: The objective of this game is to hit and switch off all lit Multiplier sensors: 29-39, 30-40, 31-41 and 32-42.

17 «SAILING» Mode: The objective of this game is to hit the Combo sensors, which are lit by light displays!

18 «FISHING» Mode: Hit a sequence of sensors!
29 lights up - now target Ball Lock 6 below left;
22 lights up - now target Ball Lock 9 below on the right;
now the «**SEA**» Bonus row lights up: 33-43, 34-44, 35-45. When you complete this series, you have finished the «**FISHING**» mode successfully!

19 «SCUBA DIVING» Mode: The light displays for Ballsave 1-10, 2-11, 3-7, 4-8 and 5-9 with the emblem «**W-A-T-E-R**» light up - you have to extinguish these lights. When all the lights are off, light display 23, «**EXTRA BALL**» will be activated. Now hit sensor 13 to complete the mode successfully.

Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty. The Bonus for a Special Mode success is 50 million. If you fail to accomplish the Special Mode, you receive 5 million points.

x2

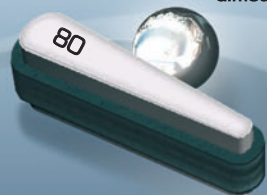
x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



COMBO

HITS

SUPER JACKPOT

TABLE 6: TWO WORLDS

TWO WORLDS: PLUNGER HIT

This special feature relates to «**BALL LOCK**» 25 in the upper area of the playfield. With patience and skill you can control the amount of force needed for shooting the ball into play, using just enough to roll it into this upper Ball Lock. Vary the force with which the ball is shot into play by holding down your “Enter” key - short hold for less power, long hold for more power. A Plunger hit nets you 1 million points.

TWO WORLDS: MULTIPLICATORS

Multiplicator targets on this machine are the sensors 19-54, 20-55, 21-56, 22-57, 23-58 and 24-59 up on the right. On the «Two Worlds» pinball machine, all 6 targets have to be collected to activate a Multiplicator: As soon as the ball rolls through one of the Multiplicator passages, the corresponding letter of the «**A-B-C**» and «**D-E-F**» emblems will light up. When you've hit all 6 letters, the Multiplicator row will first flash, then go off and the 2 «**x2**» is then activated. If you succeed in completing the Multiplicator row again, the «**x4**» will light up, and so on all the way up to «**x10**».

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**A-B-C**» and «**D-E-F**» emblems move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

The effects on the number of points scored during a turn:

- Multiplicator x2 upon 1st completion of the Multiplicator sensors
- Multiplicator x4 upon 2nd completion of the Multiplicator sensors
- Multiplicator x6 upon 3rd completion of the Multiplicator sensors
- Multiplicator x8 upon 4th completion of the Multiplicator sensors
- Multiplicator x10 upon 5th completion of the Multiplicator sensors

The 6th completion of the Multiplicator sensors scores 1 million points.

The 7th completion of the Multiplicator sensors scores 5 million points.

Each further completion of the Multiplicator sensors scores 5 million points.

When the 8th completion is made, light 31, «**EXTRA BALL**» will go on. Now if you hit «**BALL LOCK**» 11, you'll get an Extra ball! «**BALL LOCK**» 11 is located roughly in the center of the playfield. You can hit this ball lock by using the flipper below the small extra playfield. When a ball goes «**OUT**», the cycle begins afresh and the light displays 2-6 go off.

TWO WORLDS: BALLSAVE

Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9, Lane 4-10

As soon as all the sensors in this row have been hit and the entire «**W-OLF**» emblem is lit up, you'll receive a Ballsave for 30 seconds. Light display 1, «**RESPAWN**» will light up.



INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**WOLF**» emblem move one position. Use your skill to push the target into the lane through which the ball is currently starting to roll.

TWO WORLDS: COMBO

Lane 9-45, Lane 14-48, Lane 13-32, Lane 8-36

As soon as you hit one of these Combo sensors, its corresponding light display is activated and will remain switched on. Now you can target other Combos with ever-increasing scores - within 10 seconds for each Combo. The first hit gets a simple COMBO. The next hits within the respective time limits will get you a DOUBLE Combo, TRIPLE Combo and SUPER Combo. Each further hit on the relevant sensors gets a SUPER Combo.

Combo	1 million	Double combo	3 million
Triple combo	5 million	Super combo	10 million

Each further Combo is a Super Combo!

The Combo sensors also have the following associated features: If you hit the left-hand Combo section twice in succession, you'll receive the «LEFT TOWER» bonus. Bumper hits are multiplied by 10 AND you get 10 million points too!

In the same way, you'll get a «RIGHT TOWER» bonus for hitting the right-hand Combo section twice in succession. Sensors 44-9 and 35-8 and the light displays connected with the «LEFT TOWER» and «RIGHT TOWER» are all located along both the outer Horseshoe uplanes.

TWO WORLDS: EXTRA BALL

Collect the Bonus rows 15-49, 16-50, 17-51 and 18-52 on the left above the Bumper. When all targets have been hit, light display 31, «EXTRA BALL» is activated. Now hit «BALL LOCK» 11 to get an Extra ball.

TWO WORLDS: JACKPOT

Collect the Bonus targets 5-60, 6-61 and 7-62 twice in succession - but only using one ball! If you manage to do this, you'll activate the light displays 43 and 34, «JACKPOT» for 10 seconds. Now hit one of these 2 targets to receive a windfall of 10 million points! While the Jackpot targets are lit, no Combos can be scored.

TWO WORLDS: HITS

Below the «Castle» there are Bumpers. When a ball rebounds from the rubber mechanism of a Bumper, it counts as a hit, or a Bumper hit. If you reach 40 Bumper hits, the 42, 33 and 30 «HITS» light displays will be activated for 15 seconds. For each hit on the 8, 11 and 14 sensors located behind the individual «HITS» light displays, you'll win 10 million points.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

TWO WORLDS: MULTIBALL

Multiball feature gives you three flipper balls at the same time. You have to collect these beforehand! The Multiball feature is in three stages.

- A. You activate the feature by hitting certain targets
- B. You lock 3 balls
- C. You play with 3 balls!

A: When the game starts, you can't collect balls for Multiball right away. You first have to collect 20 Bumper hits. When you've collected enough Bumper hits, the Multiball placeholders will appear on the upper left screen and the light display 26, «MULTIBALL» will light up.

B: Now you should try to hit «BALL LOCK» 12 within the time limits that are dependent on the current difficulty level (40, 80, 120 or 160 secs.). The ball will be retained in the ball lock. Light display 29, «BALL 1 LOCKED» is activated. You now receive a new ball. Now try to get the ball into «BALL LOCK» 12. If you get it in there, the second ball will also be retained in the lock and light display 28, «BALL 2 LOCKED» will be activated. Now try a third time to hit «BALL LOCK» 12, until light display 27 is activated.

C: When you've locked 3 balls, the Multiball feature will start. 3 balls will come into play from 3 different channels. As soon as these balls are in play, you have 30 seconds of Ballsave.

During the Multiball feature, rules other than the usual ones apply:

Combos, Multipliers and Ballsave can be scored in Multiball.

The Bonus row will light up, until each Bonus target has been hit.

Each Bonus row you complete is worth 5 million points. If you succeed in completing a second Bonus row, you'll get an additional 10 million points.

TWO WORLDS: SECOND LEVEL (UPPER TABLE)

You'll find an additional, playable level on the upper translucent machine - this level has 2 Bonus rows, both linked to an additional target. This is where you start the Special modes. The next paragraph has more on the Two Worlds pinball machine.

How do I get to the second level, you ask?

OK, pinball wizard...alongside the ramps and lanes on this pinball machine are two Spinning targets in the form of shields. When your ball rolls under them, these targets start to rotate. Each rotation scores 1 point and 15 of these points will activate the light display 41, «ACCESS». Now you can target «BALL LOCK» 10, which is a kind of elevator over which your ball is moved to the upper ramp - the only access to this magic second level!

If you hit Ball Lock 10 before the necessary 15 rotation points have been scored, your ball will be moved over the ramp in the direction of the dreaded Drain! Only the correct number of rotation points (the magic 15!) can cause that barrier on the upper ramp to be moved in such a way that the second level becomes accessible for play. The Start target for Special modes is on the upper pinball machine.

Please read the next chapter to find out more about this.



TWO WORLDS: START MODE AND SPECIAL MODE

The Special Modes feature is in three stages:

A. Hitting certain targets activates the «**START MODE**» target.

B. Hitting the «**START MODE**» target starts a **SPECIAL MODE**

C. **SPECIAL MODE** lasts for a certain time only

(time limit of 1-4 minutes, depending on the selected level of difficulty).

A: The first step for activating a Special mode is collecting all the bonus targets on the second level playfield. You can quickly learn how to access this second level in the previous chapter called...wait for it...«Second Level». When you've hit all the targets, the red light at the end of the cul-de-sac will light up.

B: Now try to get the ball into this alley.

C: If you succeed, one of the game modes from 11-16 will be activated by means of random generator.

11 «BID**» MODE:** Lane 19-54, Lane 20-55, Lane 21-56, Lane 22-57, Lane 23-58 and Lane 24-59. Collect the Multiplier targets.

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**ABC**» and «**DEF**» emblems move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

12 «DOWNTIME**» MODE:** Lane 9-45, Lane 14-48, Lane 13-32 and Lane 8-36.

Collect all the Combo sensors.

13 «AUCTION**» MODE:** The following targets must be hit in the correct order:

47 lights up, now target sensor 14;

33 lights up, now target sensor 8;

30 lights up, now target sensor 11;

42 lights up, now target sensor 9;

14 «BARGAIN**» MODE:** Lane 1-7, Lane 2-8, Lane 3-9 and Lane 4-10.

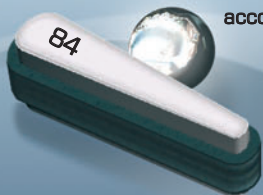
Collect the Ballsave targets!

INFOTIP: When you activate the flippers, the lights within the «**WOLF**» emblem move one position. Use your flipper skill to move the light displays in such a way that an unlit letter is available in the lane through which the ball is currently rolling.

15 «SHOP**» MODE (MERCHANDISE):** The light displays 38, 53 and 37 are active. Hit these light displays' targets 20 times.

16 «QUEST**» MODE:** Collect all targets of the upper pinball machine's playfield and then hit the left alley of this playfield.

Game duration varies between 1 and 4 minutes, according to the selected level of difficulty. The Bonus for a Special Mode success is 50 million. If you fail to accomplish the Special Mode, you receive 5 million points.



x2

x4

x6

x8

x10

SHOP
AG

TECHNICAL SUPPORT

Because we have put this product through many rigorous tests on a wide range of hardware configurations, you shouldn't experience any problems. However, it's impossible to test every configuration. Before contacting our technical support, have the following information on your hardware system ready at hand:

- What **operating system** are you using?
- What **processor** do you have?
- How much **RAM** does your computer have?
- Which **version of DirectX** is installed on your computer?
- Which **graphic card** and **sound card** does your computer have?
- Which **driver version** do you have for your **graphic card** and **sound card**?

If you don't have the above information handy, you can use the DirectX 9.0c diagnostics program. Click on **Start - Run** and type in "**DXDIAG**". In the System menu, you'll see the exact information about your computer. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) **DxDiag.txt**. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "**Save all information**".

Before contacting us please make sure your operating system (Windows) and device drivers (video card, sound card & motherboard) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing software difficulties. You can find a list of all hardware manufacturers under <http://www.treiber.de> (German) or under <http://www.windrivers.com> (English).

NOTE: If you update your graphic card driver, it is absolutely necessary that you reinstall DirectX.

INFOTIP: if during gameplay you may experience a delay of flippers, switch to Per-Pixel-Shader 1.1 in the "Options" menu.

ZUXXEZ Entertainment AG

Rittnert Str. 36 * 76227 Karlsruhe * Germany

Fax: +49 (0) 721 46 47 222

Web: www.zuxxez.com or www.dream-pinball.com

eMail: support@zuxxez.com

On our web site in the Support section you will be able to either browse through our Frequently Asked Questions (FAQs) section where the most common problems are usually identified. Please also make sure you have read the installation instructions fully. When submitting a fault please include the following information.....

- . Exact error message if any.
- . Steps taken to reproduce the error/fault.
- . Details of programs running at time of fault, including Anti-Virus and firewall applications.
- . Most importantly, email us a DirectX Diagnostic report (see instructions above)



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir 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 d'épilepsie 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, mouvements involontaires ou convulsions, 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. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ☞ 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.

CONFIGURATION REQUISE

- ☞ Windows® 2000/XP et DirectX™ 9.0c ou supérieur (DirectX™ 9.0c inclus dans la livraison)
- ☞ PC équipé d'un processeur cadencé à 500 MHz et 256 MO de RAM (1 GHz et 512 MO de RAM recommandés)
 - ☞ Carte graphique 3D compatible DirectX™ avec fonctionnalité Per-Pixel-Shader 1.1
 - ☞ (GeForce 3 et Séries-4 TI, ATI RadeOn et Séries-X), Per-Pixel-Shader 2.0 recommandé.
 - ☞ Carte son compatible DirectX™, Lecteur DVD
 - ☞ 900 MO d'espace-disque libre.
 - ☞ Souris et Clavier
 - ☞ Activation par Internet requise

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

INSTALLATION

Le moteur graphique de Dream Pinball 3D fait appel aux toutes dernières technologies DirectX 9.0c. DirectX 9.0c (ou supérieur) doit donc être installé pour pouvoir exécuter DP3D et est compris dans la livraison.



Pour installer Dream Pinball 3D, placez votre DVD dans l'unité de votre ordinateur.

Si la fonction «Autorun» de l'unité est activée, le menu d'installation est affiché.

Si la fonction «Autorun» de votre unité n'est pas activée, ouvrez l' Explorateur Windows et sélectionnez votre unité, puis effectuez un double-clic sur «**Topstart.exe**» pour appeler le menu.

Cliquez sur «**Installation de Dream Pinball**» du menu. L'installation requiert un minimum de 900 MB d'espace libre sur votre disque-dur.

Pendant l'installation, suivez attentivement les instructions affichées à l'écran. Il vous est aussi proposé de créer des icônes sur le Bureau ou de Démarrage Rapide. Effectuez le choix le plus adapté à votre configuration.

NOTE: durant l'installation, le programme d'installation vérifie que DirectX™ 9.0c ou ultérieur est installé sur votre système ou si une version installée est plus ancienne. Si une version antérieure existe, une boîte de dialogue vous demandera de confirmer son remplacement par DirectX 9.0c. Si aucune version précédente n'est trouvée, aucune boîte de dialogue ne sera affichée et le programme d'installation installe DirectX™ 9.0c directement.

IMPORTANT: après l'installation de DirectX 9.0c, le système doit être redémarré pour que les modifications soient enregistrées. Si vous ne redémarrez pas votre système, DP3D ne s'exécutera pas correctement.

DESINSTALLATION

DP3D peut être désinstallé par l'option «Désinstallation» du menu «Autorun» ou par le gestionnaire de programmes. Cliquez sur

Démarrer / Programmes / TopWare / Dream Pinball 3D - Désinstaller

Pour supprimer le jeu du disque-dur, suivez les instructions à l'écran.



NUMERO DE SERIE

Lors du premier démarrage du jeu, il vous sera demandé d'indiquer votre numéro de série.

Il s'agit d'un code à 16 caractères que vous DEVEZ fournir! Votre numéro de série est imprimé au dos de ce manuel. Lors de l'introduction du numéro de série, aucune différenciation n'est faite entre minuscules et majuscules. Une fois le numéro accepté, il ne sera plus nécessaire que si vous devez plus tard réinstaller le jeu.

ACTIVATION

Pour jouer à Dream Pinball 3D, une procédure complémentaire d'activation du logiciel est requise. Cette opération peut être réalisée de deux façons.

1) ACTIVATION PAR INTERNET

Après que vous ayez démarré le programme et introduit votre numéro de série, utilisez l'élément **Activation** en bas du Menu Principal de DP3D.



Si vous souhaitez activer DP3D et enregistrer votre copie en une seule fois, cochez la case «**Enregistrer**» de la boîte de dialogue, puis cliquez sur «**Activation par Internet**». Remplissez la nouvelle boîte de dialogue et cliquez sur «**Enregistrer**». Vous trouverez tous les détails concernant l'enregistrement de votre produit dans le chapitre Enregistrement ci-après.

Si vous souhaitez n'exécuter que la procédure d'activation de

DP3D, décochez la case «**Enregistrer**».

Le programme se connecte alors, pour autant que votre connexion à Internet soit active, au serveur d'activation et le processus sera effectué en quelques secondes.

Certaines connexions à Internet requièrent des paramètres supplémentaires (ex. définition d'un proxy ou d'un routeur). Dans ce cas, cliquez sur «**Paramètres connexion**» pour tous détails.

Dans la majorité des cas, cliquer sur «**Connection directe Internet**» et «**Suivant**» suffira. En cas d'erreur, cliquez sur «**Utiliser la configuration du registre Windows**», puis «**Suivant**».

Vous pouvez aussi définir manuellement vos paramètres de connexion. Les boîtes de dialogue sont affichées quand vous cliquez sur «**Configuration manuelle Proxy**». Dans le paramètre «**Serveur Proxy**», entrez l'adresse IP ou le nom de votre serveur. Entrez votre nom d'utilisateur du Proxy et votre mot de passe dans les cases correspondantes, puis cliquez sur «**Suivant**».

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO AGA

Si la procédure d'activation échoue, cela peut provenir d'une tentative d'activation du produit sur des configurations différentes. Veuillez dans ce cas suivre les instructions affichées.

2) ACTIVATION PAR TÉLÉPHONE (SEULEMENT EN ANGLAIS)

Si vous ne disposez pas d'une connexion vous pouvez activer DP3D anonymement par téléphone ou par e-mail. Pour cela, choisissez l'option Activation par téléphone. Un code à 16 chiffres sera alors affiché.

Téléphone: +49 (0) 721 - 46 47 20
Téléfax: +49 (0) 721 - 46 47 222
eMail: info@zuxxez.com

Un numéro personnel d'activation vous sera alors communiqué, que vous devrez entrer dans les cases de la boîte de dialogue.

Si vous ne désirez pas activer DP3D à ce stade, il vous sera toujours possible de la faire ultérieurement. Toutefois, les options de jeu sont limitées pour les copies de DP3D qui n'ont pas été activées.

3) ENREGISTREMENT

L'Activation (voir ci-dessus) de DP3D a remplacé, dans le Menu Principal, l'élément **Activation** par **Enregistrement**. L'enregistrement de votre produit est facultatif, mais il vous donne accès à divers avantages. En premier lieu, l'activation de votre produit avec votre Code d'Activation vous seront confirmés par E-Mail. Nous vous recommandons l'enregistrement de votre produit au moment de son activation. Toutefois, cet enregistrement pourra être exécuté par la suite si vous le préférez.

Cliquez sur Enregistrement dans le Menu Principal. Une fenêtre est affichée qui vous permettra de vous identifier. Les champs marqués d'un astérisque sont obligatoires pour que la procédure d'enregistrement puisse être exécutée.

Veuillez indiquer votre date de naissance sous la forme demandée: année-mois-jour. Par exemple, si vous êtes né le 18 Janvier 1982, frappez "1982-01-18".

Les cases relatives à la configuration de votre système seront remplies automatiquement.

Lorsque les informations sont correctes et complètes, cliquez sur **Enregistrer**. Si votre produit a déjà été enregistré, la procédure vous permet, par exemple, de modifier vos coordonnées.



INTRODUCTION

Un manuel est-il nécessaire pour un jeu aussi classique que le flipper? La réponse est: en principe, non ! Il n'est en effet pas nécessaire que vous lisiez celui-ci attentivement pour jouer à DP3D. Le principe de jeu est classique et simple: maintenir la ou les billes aussi longtemps que possible dans le jeu, atteindre autant de cibles que possible et marquer un maximum de points! Exactement comme lors d'une partie sur un flipper classique.

Les concepteurs de DP3D ont fait un maximum pour créer une simulation de flipper aussi proche que possible de la réalité et espèrent que vous apprécierez leur réalisation.

Avec cependant deux différences cruciales par rapport à des flippers électromécaniques conventionnels: nos six tables, dont la partie principale est aussi appelée plateau, nécessitent tout d'abord moins de place que six flippers et vous offrent de plus la possibilité de jouer à n'importe quelle heure du jour et de la nuit!



Vous vous habituerez progressivement aux différentes tables au fur et à mesure de vos progrès. Nous sommes toutefois d'avis qu'un manuel est nécessaire pour vous donner trucs et astuces pour profiter au mieux de l'ambiance et des règles de fonctionnement de DP3D.

A vous de faire le choix. Découvrez progressivement les différentes tables sans prendre connaissance de tous les détails ou lisez nos descriptions des tables et de leurs caractéristiques!


L'équipe de DP3D vous souhaite, dans un cas comme dans l'autre beaucoup de plaisir!



UTILISATION DES MENUS

Le maniement des flippers et les secousses dans DP3D se font exclusivement au moyen des touches du clavier. Les menus peuvent être paramétrés en utilisant le clavier ou la souris.

Utilisez les touches **[Flèche haut]**  et **[Flèche bas]**  pour un déplacement vertical dans les menus. L'élément du menu sélectionné est mis en évidence.

La touche **[Entrée]** exécute la fonction sélectionnée du menu. Certains menus, comme Options, comportent des sous-menus.

L'option Retour des menus remonte d'un niveau dans l'arborescence des menus. La touche **[Echap.]**  exécute la même fonction.

Les touches **[Flèche gauche]**  et **[Flèche droite]**  servent à régler différentes options ou curseurs, comme l'intensité des effets sonores du menu Sons.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHOCK
AG

MENU PRINCIPAL

Au démarrage du jeu, le Menu Principal est affiché. Il comporte 5 éléments décrits en détails ci-dessous:

NOUVELLE PARTIE

La partie supérieure de menu vous permet de choisir la table sur laquelle vous voulez jouer. Six tables différentes sont disponibles dans DP3D:

CHOIX DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous avez la possibilité de jouer à DP3D selon quatre niveaux de difficulté. D'après le niveau choisi, le nombre de Billes sera différent par partie. La limite de temps de Restitution de bille est aussi plus courte plus le niveau de difficulté est élevé. Au niveau Expert, aucun temps n'est accordé pour la Restitution de bille perdue.

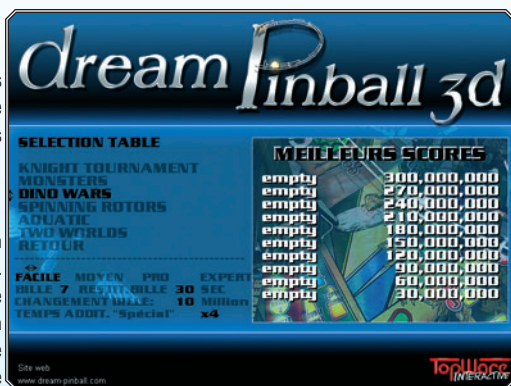
Le niveau de difficulté choisi détermine aussi le paramètre de Changement de bille de DP3D. La partie débute avec une bille d'acier, mais lorsque vous atteignez un score donné des billes différentes sont mises en action, comme une bille en ivoire, en chêne, en noisetier, en marbre ou encore en or. Chacune de ces billes a un poids et des propriétés cinétiques différentes ainsi que des réactions différents aux Flippers et aux Cibles. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus il vous faudra obtenir de points avant de changer de bille. Pour tous détails, voir le chapitre **Points et Scores**.

Le temps alloué est également fonction du niveau de difficulté pour le mode Multibilles. Celui-ci se joue en trois temps. Il vous faudra d'abord atteindre la ou les cibles qui enclenchent le dispositif. Ensuite, et dans le temps alloué soit 40, 80, 120 ou 160 secondes selon le niveau de difficulté, il vous faudra placer la première bille dans le Trou requis en fonction de la table.

Une exception : la table Monstres n'impose aucune limite de temps pour le mode Multibilles. Quand les trois billes sont rassemblées dans le Trou, elles sont éjectées et le mode Multibilles commence.



Le niveau de difficulté choisi vous accorde aussi une limite de temps pour frapper la Cible indiquée par le Voyant lumineux pour obtenir une Extra bille, soit 20, 40, 60 ou 80 secondes en fonction du niveau.

Remarque : La deuxième possibilité offerte par DP3D pour obtenir une Extra bille est fonction du nombre de points obtenus et n'est pas influencée par le réglage du niveau de difficulté.



Le tableau suivant rassemble les valeurs des différents paramètres en fonction du niveau de difficulté choisi:

	Facile	Moyen	Pro	Expert
Nombre de billes	7	5	3	1
Restitution bille	25 secondes	15 secondes	5 secondes	0 secondes
Changement de bille	10 Millions	20 Millions	30 Millions	40 Millions
Temps des modes "Speciaux"	Limite x4	Limite x3	Limite x2	Limite x1
Soit:				
Mode "Special"	240 secondes	180 secondes	120 secondes	60 secondes
Multibille (sauf Monstres)	160 secondes	120 secondes	80 secondes	40 secondes
Extra bille	80 secondes	60 secondes	40 secondes	20 secondes

Pour choisir le niveau de difficulté, utilisez les [Flèche gauche]  et [Flèche droite]  dans le menu Nouvelle Partie et les valeurs du tableau ci-dessus seront appliquées.

OPTIONS

L'élément **Options** du menu principal vous donne accès à un menu comprenant.

AFFICHAGE

Ce paramètre vous permet de choisir la Résolution d'Ecran en fonction des caractéristiques de votre système et de ses possibilités graphiques. Par défaut, la résolution proposée est de 1024x768 pixels.

Remarque : lors d'un changement de Résolution d'Ecran, il est possible qu'un redémarrage soit nécessaire.

GRAPHICS

Les options Graphiques doivent être choisies en fonction de la puissance de votre configuration et des caractéristiques de votre carte graphique. En principe, chaque option améliore le réalisme et la qualité du jeu, mais il est possible que certaines options ralentissent considérablement le jeu en fonction des caractéristiques de votre système.



COMBO

HITS

SUPER JACKPOT








SHOCK
AG

Effet	Option	Description
Réflexion	Aucune/Basse/ Elevée	Détermine si et à quel niveau l'environnement se reflète sur le flipper.
Eclat	Aucun/Faible/Etoilé /Elevé	Détermine l'apparence des billes métalliques et des parties chromées de la table, comme les rampes.
Vitre	Activé/Désactivé	Détermine si la vitre qui recouvre la table doit être simulée ou non.
Flou cinétique	Activé/Désactivé	Détermine si les mouvements des billes et accessoires, comme les flippers, doivent être représentés avec ou sans flou de tracé des mouvements.
Extra caméra	Activé/Désactivé	Cette option permet de diriger la caméra vers le Trou dans lequel une bille a été placée.
Eclairage environnement	Désactivé/Rouille 1 & 2, Arc-en-ciel/Gris	Détermine le type d'éclairage d'ambiance simulé.
Pixel Shader	1.1 / 2.0	Définit la qualité d'affichage produite par votre carte graphique en fonction de ses caractéristiques.
Vue caméra défaut	Caméra # 1-7	Détermine la caméra utilisée par défaut.
Vue caméra multi-bille	Caméra # 1-7	Détermine la caméra utilisée par défaut lorsque la partie se joue en Multibille.
Panneau joueurs	Activé/Désactivé	Définit si le choix du nombre de joueurs doit être demandé ou pas à chaque début de partie. Voir Début de partie.
Détail objets	Normal/Elevé	Définit le niveau de détail de représentation des objets de la table.
Rendu textures resolution	Bas/Normal/Elevé	Définit le niveau de rendu des textures des objets de la table. Plus le niveau est élevé, meilleure est la qualité apparente, mais au détriment éventuel de la vitesse d'exécution.
Intensité HDR	Curseur	Définit l'intensité du rendu lumineux du High Dynamic Range.

SONS

Ce menu vous permet de régler l'intensité sonore des différents types de sons de DP3D: fond musical et effets FX divers, dont: Volume FX Magnétique – les sons produits par la bille qui roule ou frappe certains objets de la table.

Choisissez le type de son dont vous voulez régler le volume au moyen des touches [Flèche haut]  et [Flèche bas] , puis réglez le volume au moyen des touches [Flèche gauche]  ou [Flèche droite] .

Lorsque vous avez fixé votre choix, placez le curseur sur Accepter et frappez [Entrée]. Ce menu peut aussi être quitté par la touche [Echap.]  ou par l'élément "Retour".



CLAVIER

Le menu Clavier se compose de deux parties.

La partie supérieure vous affiche les touches de commande des menus, qui ne sont pas modifiables.

La partie inférieure affiche les commandes de jeu auxquelles peuvent être assignées différentes touches du clavier. Pour définir une touche du clavier attachée à une commande, déplacez le curseur sur la commande à définir, puis frappez [Entrée].

















Un message à droite vous indique que le programme attend la définition de touche. Frappez la touche choisie et celle-ci est affichée dans la colonne de droite.

CONSEIL : ne choisissez pas la même touche du clavier pour effectuer deux commandes différentes.

Aussitôt que tous vos réglages sont terminés, choisissez Retour et enregistrez vos choix avec la touche [Entrée].

RACCOURCIS CLAVIER

Les touches de commandes vous permettent de paramétrer les commandes suivantes:

Touche	Commande		
CONTROLES MENU			
	Début partie		
	Lancement Bille		
 	Menu haut / bas		
 	Modification paramètres		
CONTROLES JEU			
	Début partie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Lancement Bille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Changement Caméra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 gauche	Flippers Gauche - actionne les flippers de gauche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 droit	Flippers Droite - actionne les flippers de droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Secousse Gauche - effectue une secousse a gauche de la table	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Secousse Droite - effectue une secousse a droite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Secousse Face - effectue une secousse de face	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Menu de Partie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Pause - suspend temporairement la partie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



CREDITS

Affiche des informations concernant les équipes de Conception et de Réalisation de DP3D.

TRANSFERT DES MEILLEURS SCORES

Dream Pinball 3D vous offre la possibilité de comparer vos meilleurs scores avec ceux des joueurs du monde entier. Lorsque vous réalisez votre "meilleur score", vous pouvez enregistrer celui-ci dans la liste officielle des meilleurs scores mondiaux.

Pour cela, vous devez être enregistré et bien sûr disposer d'une connexion à Internet active. Cliquez sur «**Transfert Meilleur Score**» du Menu.

Dans la boîte de dialogue, entrez toutes les données demandées. Les cases marquées d'un astérisque doivent être remplies. Cliquez ensuite sur «**Transfert Meilleur Score**».

Veillez indiquer votre date de naissance sous la forme aaaa-mm-jj. Si, par exemple, vous êtes né(e) le 18 Janvier 1982, entrez: 1982-01-18.

Lorsque votre meilleur score a été transmis, l'élément correspondant du Menu est effacé. Vous devrez à nouveau réaliser un nouveau «Meilleur score» pour pouvoir à nouveau l'enregistrer.

L'une des caractéristiques majeures de Dream Pinball 3D est qu'il permet des compétitions internationales de flipper, qui vous donnent, non seulement la possibilité de comparer vos scores avec ceux des meilleurs joueurs mondiaux, mais aussi de gagner, le cas échéant, des prix intéressants. Pour en savoir plus sur le sujet, visitez le site officiel de DP3D à l'adresse: www.dream-pinball.com

ACTIVATION / REGISTRATION

Voir les chapitres Activation et Enregistrement précédents.

QUITTER

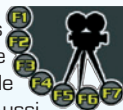
Quitte le programme et retourne à Windows.



CAMERAS

Sept caméras différentes sont à votre disposition dans DP3D. Vous pouvez en changer à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur les touches **F1** à **F7**.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **C** pour passer de l'une à l'autre des caméras en séquence. Lors de chaque changement de caméra, un petit graphisme est affiché en haut et à droite de l'écran qui vous renseigne sur le numéro de caméra. Votre préférence ira probablement vers l'une ou l'autre des caméras. Aussi, le menu **Options/Graphiques** vous permet de définir la caméra par défaut en jeu normal.



ASTUCE : Comme vos préférences seront à coup sûr différentes lorsque la partie en arrive au stade Multibille, le menu Options/Graphiques vous permet aussi de définir la caméra par défaut en jeu Multibille.

Nous vous conseillons d'essayer toutes les positions de caméra au moins une fois pour vous y accoutumer. Les angles et perspectives des caméras, ainsi que leur hauteur et distance de la table sont différents et influencent la vitesse de déplacement de la caméra. La caméra la plus conventionnelle est la caméra # 7, qui est une caméra fixe.

Caméra #1 : Cette caméra est placée devant la table et offre une vue d'ensemble de la table. Elle se déplace en hauteur quand la bille se trouve dans la partie supérieure de la table. Les mouvements de caméra sont relativement limités et offrent un bon confort de jeu.

Caméra #2 : Cette caméra est beaucoup plus rapprochée des flippers et se déplace rapidement pour poursuivre la bille dans ses déplacements. La caméra #2 est, de premier abord, déroutante parce que totalement non-conventionnelle, mais quel dynamisme !

Caméra #3 : Similaire à la caméra #2, mais placée légèrement plus haut par rapport à la table. Cette caméra se déplace aussi pour suivre les déplacements de la bille. Emotions garanties !

Caméra #4 : Encore plus haut que la caméra #3 et donc avec des mouvements de caméra moins impressionnants. Un bon compromis entre mouvement de la caméra et facilité d'utilisation.

Caméra #5 : Similaire à la caméra #2, mais légèrement plus éloignée de la table quand la bille est dans la partie basse de la table. La caméra #5 se déplace simultanément sur la table et en hauteur au fur et à mesure que la bille se rapproche du haut de la table. Probablement la plus délicate à manier, mais quelles sensations !

Caméra #6 : Similaire à la caméra #1, mais plus proche de la table, d'où des déplacements verticaux de la caméra plus prononcés. Une expérience à ne pas manquer !

Caméra #7 : Une caméra fixe située approximativement là où vos yeux se trouveraient lors d'une partie sur un flipper conventionnel. Tous les secteurs importants de la table sont constamment visibles, mais perdent en détails dans le haut de la table, vu la distance. Pour la prise en main de Dream Pinball 3D, la caméra # 7 est particulièrement

recommandée, parce que plus conventionnelle et plus adaptée à l'apprentissage.

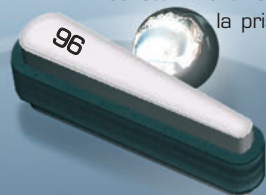
x2

x4

x6

x8

x10



SHO
AGA

DEBUT DE PARTIE

DÉBUT DE LA PARTIE EN MODE MONO-JOUEUR

Dans le menu principal, choisissez l'option **Nouvelle partie**, puis l'une des six tables de DP3D et le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer. Le chargement de la table prendra quelques secondes au bout desquelles vous pourrez débiter la partie par la touche [Entrée].

DP3D débute par défaut une partie en mode mono-joueur.

ASTUCE: La force du lance-billes est réglée par le temps pendant lequel la touche de lancement est maintenue enfoncée.

DÉBUT DE LA PARTIE EN MODE MULTI-JOUEURS

Démarrez une Nouvelle partie comme décrit précédemment. Après le chargement de la table appuyez une fois sur la touche [Entrée] pour débiter la partie.

Appuyez ensuite sur l'une des touches **1**, **2**, **3** ou **4** du clavier principal, en mode majuscules ou non, pour choisir le nombre de joueurs. Une annonce vocale en anglais vous confirme le nombre de joueurs de la partie: One player, two players,...

Puis lancez la première bille du joueur # 1.

ASTUCE: le menu Options/Graphiques vous offre une option Panneau joueurs qui vous permet de demander la confirmation du nombre de joueurs à chaque début de partie. Si vous désactivez cette option, le nombre de joueurs cesse d'être demandé à chaque début de partie.

Lorsque le premier joueur aura terminé le jeu de sa première bille, Dream Pinball 3D passera automatiquement au joueur suivant, sauf bien entendu si le premier joueur a obtenu une Extra bille. Ceci est affiché dans le coin inférieur gauche de la fenêtre sous la forme: "Player x" où x est le numéro du joueur.




COMMANDES ET STRATEGIE D'UNE PARTIE

Les commandes de la table en cours de partie se font exclusivement au moyen du clavier. Elles sont au nombre de trois et permettent de mettre la bille en jeu, puis de la maintenir sur la table le plus longtemps possible et de réaliser un maximum de points.

A) MISE EN JEU DE LA BILLE

La force du lance-billes est réglée par le temps pendant lequel la touche de lancement est maintenue enfoncée. Ceci est particulièrement vrai avec la table Two Worlds, où une utilisation judicieuse de la force de lancement permet d'amener la bille directement dans un Trou et d'obtenir ainsi un bonus.

Touche par défaut: 


B) FLIPPERS

Les Flippers sont les éléments principaux de commande du jeu de chaque table. Chaque table comporte deux flippers situés de part et d'autre du Trou de sortie en bas de la table et d'autres situés à divers endroits de chaque table. Leur but est de propulser la bille dans une direction déterminée. Il est parfois intéressant de "caler" la bille sur un flipper en position haute pour pouvoir ensuite abaisser le flipper et viser une cible ou une direction avec précision.

Touches par défaut:  gauche et  droit

C) SECOUSES

Comme dans les flippers classiques, vous pouvez influencer la trajectoire de la bille au moyen de secousses données à la table. Les secousses peuvent être données latéralement ou de face.

Touches par défaut : Secousse frontale : 

Secousse gauche :  , Secousse droite: 

Attention ! DP3D réagit comme un flipper conventionnel et est doté d'une fonction **Tilt**. Si vous secouez exagérément la table, en force ou en fréquence, DP3D vous inflige un Tilt qui a pour effet d'arrêter tous les dispositifs de la table et, par voie de conséquence, la perte de la bille et des points engrangés jusque là par celle-ci.

D) MODIFICATION DES OBJECTIFS ET SÉQUENCES

Chaque table comporte des multiplicateurs et une série de cibles à proximité des couloirs de sortie qui permettent une restitution de bille. Dans les deux cas, la bille doit frapper une série de cibles et contacts indiqués par des voyants lumineux.

Une action sur les flippers, même si la bille n'est pas directement à proximité de l'un d'eux, permet de modifier la séquence des cibles, senseurs ou rollovers à atteindre de telle sorte que la bille, à l'endroit où elle se trouve, heurte l'élément dont le voyant lumineux est allumé.

Les options et objectifs des fonctions multiplicateurs et restitution de bille sont décrites en détail pour chaque table dans le chapitre Tables - Spécificités, Objectifs et Scores.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



POINTS, BONUS ET SCORE

Chaque coup réussi donne lieu à l'attribution de points, comme par exemple un rebond de la bille sur un Bumper. D'autres cibles ou séquences de cibles et modes de jeu ne sont activés que par la frappe d'objectifs dans un ordre prédéterminé. Vous trouverez tous les détails sur les différents éléments stratégiques de chacune des tables dans le chapitre Tables – Spécificités, Objectifs et Scores.

Juste quelques exemples généraux de séquences déclenchées par des séquences de coups réussis. Un Combo est généralement déclenché dans DP3D par le passage de la bille sur un Rollover dans un couloir. Sur la plupart des tables, d'autres séquences, exécutées dans une certaine limite de temps, permettent d'autres Bonus, comme par exemple la poursuite d'un Combo par un Double-Combo, un Triple-Combo, voire un Super-Combo.

Les modes opératoires de chaque série d'objectifs et résultats obtenus peuvent varier.

DP3D différencie les Points normaux des points de Bonus. Les points de Bonus sont notamment attribués pour la réalisation de coups réussis sur des groupes de 3 cibles localisées dans des parties difficilement accessibles de la table. Il n'est pas inutile que vous preniez cet aspect en considération, puisque certaines options, comme les multiplicateurs ne prennent en compte que les points de Bonus.

Deux exemples typiques de méthodes pour augmenter considérablement le nombre de points total :

A) CHANGEMENT DE BILLE

Un changement de bille s'opère quand vous aurez atteint un certain nombre de points avec une même bille et résulte dans l'apparition d'une bille d'un autre matériau. Selon le niveau de difficulté choisi, ce changement a lieu quand vous aurez atteint 10, 20, 30 ou 40 millions de points avec une bille. Un changement de bille peut rapporter gros, car chaque coup réussi avec une bille donnée rapporte des points supplémentaires selon le matériau!

La bille en or est la plus rare et la plus convoitée des billes de DP3D. Il est donc crucial de faire en sorte de pouvoir la jouer! Les points réalisés avec la bille en or "valent de l'or" !!!

Un aperçu des points réalisés avec les différentes billes:

Acier	Points normaux
Ivoire	Points normaux x 10
Marbre	Points normaux x 20
Chêne (Bois)	Points normaux x 30
Noisetier (Bois)	Points normaux x 40
Or	Points normaux x 50

REMARQUE : Le changement de bille n'est possible que si vous avez d'abord placé votre bille dans un Trou et que le message vocal «*Are you ready for Ballchange?*» et l'annonce «Changement de bille imminent» sont faits. Sitôt que vous entendez ou apercevez ce message, dépêchez-vous d'envoyer votre bille dans un Trou pour permettre à DP3D d'effectuer le changement de bille.



NOTE: Le changement de bille ne dure que le temps de jeu de la bille en cours et ne compte pas dans les points obtenus lors de séquence particulières, comme les 50 millions de points attribués en fin de mode «Spécial». Ces points particuliers ne tiennent pas compte du matériau de la bille.

B) MULTIPLICATEURS (DE x2 À x10)

Les multiplicateurs vous permettent de multiplier, lors de la fin de jeu d'une bille, vos points de Bonus – et seulement ceux-ci! Les points de Bonus sont ceux récoltés suite à la réussite d'un objectif précis, comme des groupes de cibles. Le Bonus est obtenu quand chacune des cibles a été atteinte.

Le nombre et les caractéristiques des multiplicateurs dépendent de la table. Rappelez-vous que pour déclencher un multiplicateur, il vous sera nécessaire d'atteindre toutes les cibles d'un groupe. Lorsque toutes les cibles ont été atteintes, le multiplicateur passe à x2. La réalisation d'un nouveau groupe de cibles passe le multiplicateur à x4 et ainsi de suite jusque x10. Des voyants lumineux, placés au-dessus des flippers, indiquent l'état d'avancement des multiplicateurs. Lorsque la bille a quitté le plateau, les points de Bonus sont multipliés par le facteur de multiplication, puis les Points normaux sont ajoutés avant affichage du Score total. Les multiplicateurs sont ensuite effacés pour la bille suivante.

ASTUCE: Le secret de scores importants réside dans l'utilisation judicieuse des multiplicateurs. En effet, à quoi servirait des multiplicateurs x10 si vous n'avez pas de points de Bonus à multiplier ?

Le comptage des points de DP3D en résumé:

Points normaux (multipliés par le facteur matériau de bille pour les cibles uniques) +
Bonus (multipliés par le multiplicateur pour les groupes de cibles)
 = Score total pour chaque bille.

En fin de partie, le total des Scores de chaque bille sont pris en compte pour, le cas échéant, ajouter votre Score à la liste des Meilleurs scores.

D'autres Points ne sont pas comptés comme points de Bonus et ne sont donc pas pris en compte par les multiplicateurs. Ce sont, par exemple, les points attribués pour: les Jackpots, les Double Jackpots, le Super Jackpot, le début d'un mode "Spécial" (5 Millions), la réussite d'un mode "Spécial" (50 Millions).

GENERALITES D'UNE PARTIE

Selon le niveau de difficulté, une partie comporte de 1 à 7 billes. Chaque bille est mise en jeu par une action sur la touche [Entrée] ou une autre touche si vous avez modifié ce paramètre qui actionne le lance-billes. Le but du jeu est de maintenir la bille en jeu le plus longtemps possible et d'atteindre un maximum de cibles ou trous pour récolter un maximum de points, avant que la bille passe entre les flippers ou disparaisse dans l'un ou l'autre des couloirs extérieurs.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

Les cibles réparties sur le plateau de chaque table sont reliées à des senseurs et à des voyants lumineux.

L'objectif est de heurter des cibles et ainsi d'accumuler des points, d'activer des dispositifs divers ou de réaliser des séquences donnant accès à des modes de jeu particuliers.

Les coups réussis rapportent des points, d'autres objectifs nécessitent des séquences de jeu préalables. Parmi les cibles constantes du plateau de chaque table, on trouve, par exemple, des Bumpers, des Spinners ou une cible Bonus.

Les cibles ou objectifs actifs sont indiqués par des voyants lumineux fixes ou clignotants qui indiquent leur état. Soyez particulièrement attentifs à ces voyants lumineux qui vous guideront dans la réalisation de séquences précises, comme dans les séries Combo.

ASTUCE: En plus des systèmes classiques d'affichage, DP3D dispose aussi de messages vocaux (en anglais) qui vous donneront différents conseils, indications et commentaires sur la marche à suivre.

Au cas où vous choisiriez de pratiquer différentes tables sans vouloir lire leur description complète et précise, voici quelques éléments principaux communs aux différentes tables.

MULTIBILLE:

MULTIBILLE

La séquence multibilles comporte trois étapes.



- Activation de la séquence par frappe d'une bille ou envoi de la bille dans un trou
- Placement de trois billes dans le trou
- Jeu avec trois billes!

ASTUCE: Pour une plus grande facilité, voir le menu Option/Graphiques qui vous permet de définir une «Vue Caméra Multibilles» particulière pour cette phase de jeu!

L'activation de la phase multibilles diffère pour chaque table, mais pour toutes les tables, elle est indiquée par un message en haut et à gauche de l'écran. En début de phase, trois petits cercles vides indiquent que trois billes doivent être dirigées vers le trou adéquat. L'annonce vocale «Go for Multiball!» vous indique que la phase est débutée. Cherchez sur le plateau le voyant lumineux qui indique le trou où doivent être placées les billes et essayez d'y placer les trois billes l'une après l'autre.

EXTRA BILLE:

Lorsque le voyant lumineux Extra ball clignote, dépêchez-vous d'atteindre avec votre bille la cible indiquée. Si le voyant lumineux s'éteint, la chance est passée!

En plus d'une Extra bille, la réalisation de cet exploit vous rapportera aussi 150, 300, 600 ou 1.200 Mio de points.

La disponibilité d'une Extra ball en cas de réussite est affichée en bas à gauche de l'écran. Une Extra bille obtenue est jouée directement à la fin de la bille en cours, en lieu et place de la bille suivante. En mode multi-joueurs, l'Extra bille sera jouée par le joueur qui la gagne avant que la main soit passée au joueur suivant.



MULTIPLICATEURS [DE X2 A X10]

Les multiplicateurs vous permettent de multiplier vos points de Bonus! L'activation des multiplicateurs se fait par la frappe d'une série de senseurs. Plus vous réussirez cette opération, plus le multiplicateur de vos points de Bonus sera important. Les voyants lumineux x2, x4, x6, x8 et x10 situés au-dessus des flippers en bas du plateau indiquent l'état des multiplicateurs.

Aussitôt qu'une bille quitte le plateau, les points de Bonus, multipliés par le facteur de multiplication atteint, sont ajoutés aux points normaux pour former le Score total. Les multiplicateurs sont remis à zéro pour chaque nouvelle bille de la partie.

ASTUCE : Une action sur les flippers, même si la bille n'est pas directement à proximité de l'un d'eux, permet de modifier la séquence des cibles à atteindre de telle sorte que la cible heurtée par la bille, à l'endroit où elle se trouve, corresponde à l'objectif à atteindre.

MODE DEPART (START MODE) ET MODE "SPECIAL"

Une séquence particulière à chaque table permet d'accéder à des modes de jeu particuliers, appelés Mode «Spécial». Durant ces modes nominatifs dont chaque table est dotée, des objectifs différents et des résultats en nombre de points pour chacun d'eux sont activés. Les objectifs et résultats de chaque mode «Spécial» sont décrits en détail table par table dans le chapitre Tables.

Si vous réalisez tous les objectifs d'un mode «Spécial» dans la limite de temps impartie, 50 Millions de points vous sont attribués. La limite de temps dépend du niveau de difficulté choisi. L'accès à un mode «Spécial» vous vaudra de toutes façons 5 Millions de Points, qui seront ajoutés à votre total si vous ne réussissez pas le mode «Spécial» et que vous ne récoltez pas les 50 Millions de Points du mode «Spécial».

CIBLES BONUS

Les parties difficilement accessibles du plateau de chaque table sont un endroit idéal pour trouver des cibles de bonus. Elles sont généralement au nombre de 3, 5, voire plus et sont des cibles senseurs. Selon leur état, vous pourrez allumer ou éteindre ces cibles senseurs. D'où l'importance de les frapper astucieusement, notamment par le biais des flippers. Comme leur nom l'indique, la réalisation d'une telle série donne lieu à des points de Bonus.

ASTUCE : Les points de Bonus peuvent être multipliés grâce à l'activation des multiplicateurs. Voyez la section Multiplicateurs pour tous détails.

Attention aux approximations hâtives! Tout le monde sait qu'un bon joueur de Flipper doit d'abord apprendre à connaître son plateau dans les détails, les trucs et astuces de celui-ci, pour en tirer un plaisir maximum et les meilleurs résultats. Ceci est probablement l'une des raisons du succès mondial et ininterrompu du jeu depuis des décennies, ou peut-être la raison pour laquelle DP3D pourrait déclencher chez vous certains dommages collatéraux! Les caractéristiques des différentes tables de DP3D, les modes de jeu et les phases qui vous permettent d'y accéder, sont des éléments difficilement découvrables uniquement par le jeu. Pour prendre connaissance tranquillement de toutes ces caractéristiques sans devoir y laisser toute votre énergie, lisez la description des tables et plateaux qui suit.

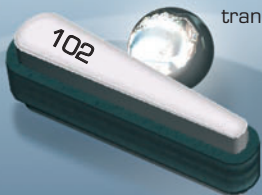
x2

x4

x6

x8

x10



COMBO

HITS

SUPER JACKPOT

SHOW
AG

TOURNOI DES CHEVALIERS

TOURNOI DES CHEVALIERS : MULTIPLICATEURS

Les multiplicateurs vous permettent de multiplier vos points de Bonus!

L'activation des multiplicateurs se fait par la frappe d'une série de senseurs. Plus vous réussirez cette opération, plus le multiplicateur de vos points de Bonus sera important. Les voyants lumineux x2, x4, x6, x8 et x10 situés au-dessus des flippers en bas du plateau indiquent l'état des multiplicateurs.

Aussitôt qu'une bille quitte le plateau, les points de Bonus, multipliés par le facteur de multiplication atteint, sont ajoutés aux points normaux pour former le Score total. Les multiplicateurs sont remis à zéro pour chaque nouvelle bille de la partie.

Sur cette table, les multiplicateurs sont activés par les Rollover 16, 17 et 18 juste au-dessus des Bumpers champignons. Aussitôt qu'une bille passe sur l'un des Rollover, l'une des lettres «**B-O-W**» des voyants lumineux 34, 35 et 36 est allumée. Dès que les trois lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**B-O-W**» est éclairée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «**B-O-W**»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «**B-O-W**»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «**B-O-W**»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «**B-O-W**»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «**B-O-W**»

Le 6ème allumage complet de «**B-O-W**» rapporte 1 Million de points.

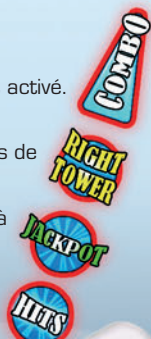
Le 7ème allumage complet de «**B-O-W**» rapporte 5 Millions de points.

Au 8ème allumage complet de «**B-O-W**», le voyant lumineux 31 «**EXTRABALL**» est activé.

Amenez la bille dans le Trou 9 et vous recevrez une Extra bille!

Chaque réussite suivante de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points.

Dès qu'une bille sort du plateau, la séquence recommence à zéro et les voyants 2 à 6 des multiplicateurs sont éteints.



TOURNOI DES CHEVALIERS : RESTITUTION BILLE

1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11, 6-12

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**TRIALS**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes. Le voyant lumineux 1 «**FIGHT AGAIN**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décalent les voyants lumineux «**TRIALS**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.

TOURNOI DES CHEVALIERS : COUP DE MATERIAU

Si vous amenez une bille d'un matériau autre que l'acier dans le couloir 1-7, vous recevez 10 Millions de points. Tous les matériaux excepté la bille en acier donnent droit à ces points.

TOURNOI DES CHEVALIERS : COMBO

14-18, 15-19, 26-20, 27-21, 19-22.

Dès que vous heurtez l'un des senseurs Combo, tous les voyants lumineux Combo sont allumés et activés pendant 10 secondes. Vous pouvez maintenant viser les senseurs Combo l'un après l'autre pour obtenir un nombre de points croissant. Le premier coup réussi vous attribue un COMBO. Des coups réussis successifs dans la limite de temps impartie vous donnent droit à des DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO et SUPER COMBO.

Après que la limite de temps a été atteinte, les voyants lumineux Combo sont éteints et la séquence devra être recommencée dans sa totalité.

Combo	1 Million	Double Combo	3 Millions
Triple Combo	5 Millions	Super Combo	10 Millions

TOURNOI DES CHEVALIERS : EXTRA BILLE

Visez les deux cibles-bonus 7-32 et 8-33 sous la rampe de droite. Dès que les deux cibles ont été touchées, vous recevez un Bonus de 1 Million de points. Les voyants lumineux sont alors éteints et la séquence peut à nouveau être recommencée.

Vous devriez cependant essayer d'obtenir «**Extra ball**» d'abord, parce que ces deux cibles-bonus activeront alors le voyant lumineux 37 «**HITS**» et le Rollover 21 pendant quelques secondes.

Dès que vous serez passé sur le Rollover 21, le voyant lumineux 28 «**CELLAR**» est éclairé, relié au Trou 23. Si vous arrivez à placer votre bille dans ce Trou, les voyants lumineux et cibles 26-24 «**LEFT TOWER**» et 27-25 «**RIGHT TOWER**» sont activées. Enfourez votre bille dans l'un de ces deux couloirs et vous obtiendrez une Extra bille.

La table «**Knight Tournament**» vous offre une possibilité supplémentaire d'Extra bille par les multiplicateurs (voir ci-dessus).

x2

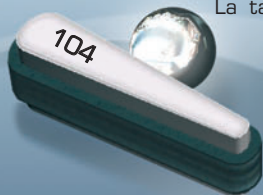
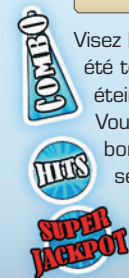
x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



TOURNOI DES CHEVALIERS : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- A. Activation de la fonction par frappe de la cible ou envoi de la bille dans le trou
- B. Placement de trois billes dans le trou
- C. Jeu avec trois billes!

A: Lorsqu'une nouvelle bille est mise en jeu, le mode Multibille n'est pas accessible directement. Vous devez d'abord faire effectuer un certain nombre de rotations au Spinner à gauche de l'orbite. Une fois cela fait, la séquence Multibille est affichée en haut et à gauche de l'écran.

B: Dans les 40 secondes qui suivent, faites entrer votre bille dans le trou 24. La bille est alors conservée dans le Trou, le voyant lumineux 43 «BALL 1 LOCKED» est éclairé, et une nouvelle bille est mise en jeu.

Recommencez et placez la deuxième bille dans le trou 24, où elle sera aussi retenue et le voyant lumineux 42 «BALL 2 LOCKED» sera à son tour éclairé.

C: Lorsque trois billes auront été placées dans le trou, le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières sont d'application:

Les points attribués à la rotation des Spinners sont multipliés par 5.

Tous les voyants lumineux des cibles-bonus 10-29, 11-28, 12-27, 13-26, 7-32 et 8-33 clignotent. Chaque cible-bonus touchée à ce moment vous rapporte 10 Millions de points. Si vous arrivez à toucher les six cibles-bonus, 5 Millions de points supplémentaires vous sont accordés!

Une fois ce stade atteint, vous pouvez recommencer l'opération sur les cibles-bonus!

TOURNOI DES CHEVALIERS : MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

La table «Knight Tournament» comporte les modes «Spécial» suivants:

13 AXE	14 SWORD	15 UNARMED
16 DAGGER	17 CROSSBOW	

Le Mode "Spécial" se pratique en trois étapes:

- A. La frappe de certaines cibles active le Mode DEPART
- B. Un coup réussi sur la cible MODE DEPART déclenche le début d'un MODE SPECIAL
- C. Le MODE SPECIAL est activé pour une durée limitée (de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté choisi pour la partie).



A: La première étape consiste à activer les cibles-bonus 10-29, 11-28, 12-27 et 13-26 au centre du plateau.

Lorsque tous les voyants lumineux sont éclairés, le Trou 9 est activé et le voyant lumineux 31 «**START MODE**» est allumé pendant 20 secondes.

B: Essayez maintenant de placer votre bille dans le Trou 9. Si vous ne l'atteignez pas dans les 20 secondes, la chance est passée et il vous faudra reprendre l'opération au début.

C: Si vous arrivez à rejoindre le Trou 9 dans le temps imparti, un Mode Spécial, choisi par un générateur de nombre aléatoire, est activé.

Les voyants lumineux 13 à 17 indiquent le Mode Spécial en cours d'exécution.

VOYANT LUMINEUX 13 MODE «AXE» : L'objectif de ce mode est de frapper et d'éteindre toutes les cibles des Multiplicateurs.

VOYANT LUMINEUX 14 MODE «SWORD» : L'objectif de ce mode est de frapper tous les senseurs-Combo et d'en éteindre les voyants lumineux.

VOYANT LUMINEUX 15 MODE «UNARMED» : Accomplir une séquence de senseurs:
 24 allumé, visez 26, puis:
 25 allumé, visez 27, puis:
 40 allumé, visez 28, puis:
 38 allumé, visez 23.

VOYANT LUMINEUX 16 MODE «DAGGER»

Rollovers et voyants lumineux: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11, 6-12.

Les voyants lumineux de «**BALL SAVE**» sont tous éclairés. Eteignez-les tous les six.

VOYANT LUMINEUX 17 MODE «CROSSBOW» : Les voyants lumineux des cibles 7, 8, 10, 11, 12, 13 s'allument alternativement à 5 secondes d'intervalle. Efforcez-vous de toucher la cible dont le voyant lumineux est allumé.

1er coup au but: 5 Millions

2ème coup au but: 5 Millions

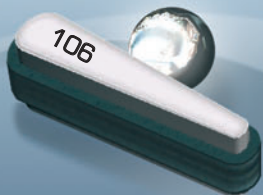
A partir du 3ème coup au but: 10 Millions

Limite de temps: de 1 à 4 Minutes, selon le niveau de difficulté choisi. Un Mode Spécial complètement réussi vous rapporte 50 Millions de points. Le simple fait de débiter un Mode Spécial fait bénéficier de 5 Millions de points, au cas où vous ne réussiriez pas à réussir tous les objectifs du Mode Spécial.

COMBO

HITS

SUPER JACKPOT



x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA

MONSTRES

MONSTRES : MULTIPLICATORS

Sur la table «Monsters», les multiplicateurs sont activés par les Rollover 14, 15 et 16 en haut du plateau. Aussitôt qu'une bille passe sur l'un des Rollover, l'une des lettres «**K-E-Y**» des voyants lumineux 47, 48 et 49 est allumée. Dès que les trois lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**K-E-Y**» est allumée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «**K-E-Y**»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «**K-E-Y**»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «**K-E-Y**»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «**K-E-Y**»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «**K-E-Y**»

Le 6ème allumage complet de «**K-E-Y**» rapporte 1 Million de points.

Le 7ème allumage complet de «**K-E-Y**» rapporte 5 Millions de points.

Au 8ème allumage complet de «**K-E-Y**», le voyant lumineux 31 «**EXTRABALL**» est activé. Amenez la bille dans le Trou 9 et vous recevrez une Extra bille!

Chaque réussite suivante de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points. Dès qu'une bille sort du plateau, la séquence recommence à zéro et les voyants 2 à 6 des multiplicateurs sont éteints.

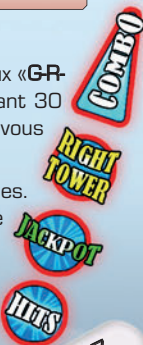
MONSTRES : RESTITUTION BILLE

1-12, 2-13, 3-14, 4-15, 5-16

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**GR-A-V-E**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes. Le voyant lumineux 1 «**RESURRECTION**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

De plus, le voyant lumineux 43 «**GRAVEYARD**» est éclairé pendant 30 secondes. Passez sur le Rollover 11 de la rampe de gauche, et un Bonus de 10 Millions de points vous est acquis.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décale les voyants lumineux «**GR-A-V-E**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.



MONSTRES : COMBO

12, 29, 13-26, 9-22, 11-44

Dès que vous heurtez l'un des senseurs Combo, tous les voyants lumineux Combo sont allumés et activés pendant 10 secondes. Vous pouvez maintenant viser les senseurs Combos l'un après l'autre pour obtenir un nombre de points croissant. Le premier coup réussi vous attribue un COMBO. Des coups réussis successifs dans la limite de temps impartie vous donnent droit à des DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO et SUPER COMBO.

Après que la limite de temps a été atteinte, les voyants lumineux Combo sont éteints et la séquence devra être recommencée dans sa totalité.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millions
Triple combo	5 Millions	Super combo	10 Millions

MONSTRES : EXTRA BILLE

Visez les cibles-bonus 23-55,24-54,25-53,26-52 en haut à droite du plateau. Dès que les voyants lumineux «**T-OMB**» sont allumés, vous recevez 1 Million de points. Les voyants lumineux sont alors éteints et la séquence peut à nouveau être recommencée.

Vous pouvez ensuite d'obtenir une «**EXTRABALL**» grâce à l'allumage par la séquence de bonus du voyant lumineux 51 «**EXTRABALL**» et une frappe du senseur 22 dans les 20 secondes. Aussitôt ceci réussi, placez la bille dans le trou 21 pour obtenir une Extra bille.

DÉVIATION DE LA RAMPE

Lorsque vous aurez réussi la série de cibles-bonus 6-19,7-18,8-17 et que les voyants lumineux «**KEE**» sont allumés, des points de Bonus vous sont attribués.

Le voyant lumineux 30 «**LEFT GATE**» est allumé. Essayez maintenant de placer la bille dans la rampe de gauche et de toucher le senseur 20. Ceci active un "aiguillage" qui guidera alors la bille vers la droite dans la partie supérieure de la table.

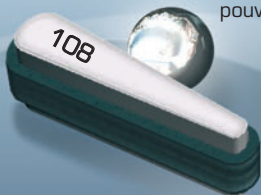
Lorsque le voyant lumineux 50 «**RIGHT GATE**» est allumé, essayez de percuter le senseur 22 dans le petit temple en haut à droite.

MONSTRES : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- Activation de la fonction par frappe de la cible ou envoi de la bille dans le trou
- Placement de trois billes dans le trou
- Jeu avec trois billes!

- A:** Visez la Rampe en haut à droite du plateau. Lorsque la bille passe sur le Rollover 10, la séquence Multibille est affichée en haut et à gauche de l'écran et vous pouvez commencer à placer les trois billes.



B: Chaque nouveau passage sur le Rollover 10 de la rampe en haut à droite allume deux voyants lumineux du mot «**CASTLE**» et finalement «**MULTIBALL**» (Voyants 32-38).

C: Lorsque trois billes auront été placées dans le trou, le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières sont d'application:

Les points attribués aux cibles sont multipliés par 3

Les Combos sont désactivés

Les Multiplicateurs peuvent être obtenus

Aucune nouvelle Multibille ne peut être obtenue en mode Multibille.

Le séquence de cibles suivante vous rapporte un Bonus de 1 Million de points: 6-19, 7-18, 8-17, 17-41, 18-40, 19-39, 23-55, 24-54, 25-53, 26-52

MONSTRES : MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

Le Mode «Spécial» se pratique en trois étapes:

Étape 1 : La première étape consiste à activer les cibles-bonus 17-41, 18-40, 19-39 avec les lettres «**PER**» à gauche du plateau.

Aussitôt les voyants lumineux «**PER**» allumés, le voyant lumineux 21 «**START MODE**» est allumé pendant 20 secondes.

Étape 2 : Essayez maintenant de placer votre bille dans le Trou 21. Si vous ne l'atteignez pas dans les 20 secondes, la chance est passée et il vous faudra reprendre l'opération au début.

Étape 3 : Si vous arrivez à rejoindre le Trou 9 dans le temps imparti, un mode «Spécial», choisi par un générateur de nombre aléatoire, est activé.

VOYANT LUMINEUX 7 MODE «GHOST» : L'objectif de ce mode est de frapper et d'éteindre toutes les cibles des Multiplicateurs. Dès ceci est fait, le voyant lumineux 51 «**EXTRABALL**» en haut et à droite du plateau, juste devant le temple, est allumé pendant 60 secondes. Essayez d'atteindre le senseur 22 du Temple pour obtenir l'Extra bille.

VOYANT LUMINEUX 8 MODE «MUMMY» : L'objectif de ce mode est de frapper tous les senseurs-Combo et d'en éteindre les voyants lumineux.

VOYANT LUMINEUX 9 MODE «VAMPIRE» : Accomplir une séquence de senseurs:

28 allumé, visez 10, puis: 27 allumé, visez 12, puis:

42 allumé, visez 11, puis: 25 allumé, visez 13.

VOYANT LUMINEUX 10 MODE «ZOMBIE» : Objectif du mode: 50 coups réussis sur les Bumpers.

VOYANT LUMINEUX 11 MODE «WEREWOLF» : Les voyants lumineux de «**BALL SAVE**»: 1-12, 2-13, 3-14, 4-15, 5-16 sont tous éclairés. Eteignez-les tous les cinq. Aussitôt les voyants éteints, le voyant lumineux 51 «**EXTRABALL**» est activé. Visez alors le senseur 22 du petit temple en haut à droite du plateau.

Limite de temps: de 1 à 4 Minutes (selon le niveau de difficulté choisi)

Bonus maximum: 50 Millions



GUERRES DE DINOSAURES

GUERRES DE DINOSAURES : MULTIPLICATEURS

Sur la table «Dino Wars», les multiplicateurs sont activés par les Rollover 23, 24 et 25 en haut du plateau. Aussitôt qu'une bille passe sur l'un des Rollover, l'une des lettres «**B+T**» des voyants lumineux 55, 56 et 57 est allumée. Dès que les trois lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**B+T**» est éclairée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «B+T»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «B+T»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «B+T»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «B+T»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «B+T»

Le 6ème allumage complet de «B+T» rapporte 1 Million de points.

Chaque réussite suivante de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points.

GUERRES DE DINOSAURES : RESTITUTION BILLE

1-7, 2-8, 3-9, 4-10

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**HUNT**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes. Le voyant lumineux 1 «**HUNT AGAIN**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décale les voyants lumineux «**HUNT**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.

GUERRES DE DINOSAURES : COMBO

Cette table diffère des précédentes pour la réalisation des séquences Combo.

La réussite des objectifs suivants provoque l'allumage des voyants lumineux d'un COMBO qui restent ensuite éclairés :

12-29 à l'entrée de l'Orbite couloir gauche.

11-43 à l'entrée de l'Orbite couloir droite.

15-47 sur la Rampe en haut et à droite.

14-35 sur la Rampe inférieure droite.

13-28 sur la Rampe inférieure gauche.

x2

x4

x6

x8

x10

SHOOT
AGAIN



Chaque passage suivant sur l'un de ces Rollovers allume les deux voyants lumineux «**DOUBLE COMBO**» : voyant 26 en face de la Rampe inférieure gauche et voyant 33 en face de la Rampe inférieure droite.

Touchez ensuite les Rideaux situés derrière les voyants 26 et 33 pour récolter les points du **DOUBLE COMBO** et activer les voyants **SUPER COMBO** 27 et 34 situés aux mêmes endroits. Les points suivants sont attribués pour chaque séquence Combo :

Combo: 1 Million **Double combo**: 3 Millions **Super combo**: 10 Millions

Aussitôt que les deux voyants **SUPER COMBO** sont éclairés, deux nouvelles possibilités sont offertes. Les voyants lumineux 41 et 51 «**CAPTURE**» sont allumés face aux deux accès aux Rideaux 14 et 15 des Rampes de droite.

Chaque coup réussi sur l'un des Rideaux rapporte 50 Millions de points.

Lorsque les deux Rampes de Capture auront été atteintes, le mode Combo revient à la situation de départ.

ASTUCE : Surveillez le voyant 52 «**START HUNT**» lorsque vous aurez réussi une séquence de Combo. Ce voyant est éclairé pendant 15 secondes. Touchez la cible 17 et vous pourrez commencer l'un des modes "Spécial".

GUERRES DE DINOSAURES : EXTRA BILLE

Frappez les cibles-bonus 9-39 et 10-40 plusieurs fois de suite. Chaque allumage des voyants lumineux 39 et 40 éclaire l'un des voyants lumineux de bonus à droite du plateau dans l'ordre suivant :

- 1er tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 15
- 2ème tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 16
- 3ème tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 31
- 4ème tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 30
- 5ème tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 36
- 6ème tir sur 9-39 et 10-40 allume le voyant 37

Lorsque les six voyants lumineux (15, 16, 31, 30, 36 et 37) ont été allumés, le voyant 42 «**EXTRABALL**» est allumé. Amenez maintenant la bille dans le Couloir à l'extrême droite du plateau. Lorsque la bille atteint le Rollover 11, vous recevez une Extra bille!

GUERRES DE DINOSAURES : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- A. Activation de la fonction par frappe de la cible ou envoi de la bille dans le trou
- B. Placement de trois billes dans le trou
- C. Jeu avec trois billes!

A: Lorsque vous aurez réussi 15 coups sur les Bumpers, le voyant lumineux 25 «**LOAD**» est allumé. «**LOAD BULLET**» sur ce plateau a la même signification que «**BALL LOCKED**» sur les autres plateaux. Les emplacements indiquant les billes à "empiler" sont affichés en haut et à gauche de l'écran.



B: Visez maintenant le senseur 16 «**BALL LOCK**». Dès qu'une bille l'atteint, le voyant lumineux 24 «**BULLET 1**» est allumé. Un second coup réussi allume le voyant 23 «**BULLET 2**» et un troisième, le voyant 22 «**BULLET 3**».

C: Le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières s'appliquent aux Combo:

Les voyants lumineux Combo, 28, 29, 43, 35 et 47 sont allumés. Chaque coup réussi sur les senseurs des Rampes et Couloirs correspondants éteignent les voyants. Quand tous les voyants sont éteints, le voyant lumineux 17 est allumé (un triangle avec un «**T**» à droite) et le cycle Combo recommence. La réussite d'une deuxième séquence allume le voyant 32, une troisième séquence allume le voyant 33. Vous disposez maintenant de 120 secondes de Restitution de bille.

GUERRES DE DINOSAURES : MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

Le Mode «Spécial» se pratique en trois étapes:

Étape 1: La première étape pour activer un mode «Spécial» consiste à atteindre les cibles-bonus 18-44, 19-45 et 20-46 face au dinosaure en haut et à droite du plateau.

Quand les voyants «**A-B-C**» sont allumés, le voyant 48 «**1**» s'allume. Visez maintenant la rampe correspondante. Dès que le Rollover 15 est atteint, le voyant 49 «**2**» est allumé. Accédez à nouveau à la Rampe et le voyant 50 «**3**» s'allume. Lorsque vous atteignez une nouvelle fois la Rampe, le voyant 52 «**START HUNT**» est allumé pendant 20 secondes. «**START HUNT**» fait office sur ce plateau de «Mode Départ».

Étape 2: Essayez maintenant d'atteindre le senseur 17. Si vous ne l'atteignez pas dans les 20 secondes, la chance est passée et il vous faudra reprendre l'opération au début.

Étape 3: Si vous réussissez dans le temps imparti, un mode «Spécial», choisi par un générateur de nombre aléatoire, est activé.

VOYANT LUMINEUX 11 MODE «VELOCIRAPTOR» : L'objectif de ce mode est de frapper et d'éteindre toutes les cibles des Multiplicateurs. Aussitôt que tous sont éteints, les voyants 53 (cible 21) et 54 (cible 22) sont allumés. Visez et touchez les deux cibles pour réussir le mode Velociraptor.

VOYANT LUMINEUX 12 MODE «TYRANNOSAURUS» : L'objectif du mode est de toucher tous les senseurs Combo et d'éteindre tous les voyants lumineux des Combo.

VOYANT LUMINEUX 13 MODE «BRONTOSAURUS» : Accomplir une séquence de senseurs:

28 allumé, visez 13 sur la Rampe supérieure gauche, puis:

35 allumé, visez 14 sur la Rampe inférieure gauche, puis:

26 allumé, visez 13 sur la Rampe supérieure gauche, puis:

33 allumé, visez 14 sur la Rampe inférieure gauche, puis:

27 allumé, visez 13 sur la Rampe supérieure gauche, puis:

34 allumé, visez 14 sur la Rampe inférieure gauche!

VOYANT LUMINEUX 14 MODE «TRICERATOPS» : Les voyants lumineux de «**BALLSAVE**»: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10 sont tous éclairés. Éteignez les quatre voyants du mot «**HUNT**».

Frappez ensuite le senseur 11, qui se trouve à la sortie droite du Fer à cheval.

Limite de temps: de 1 à 4 Minutes

Bonus: 50 Millions

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



HELICES

HELICES : MULTIPLICATEURS

Sur ce plateau, les multiplicateurs sont activés par les Rollover 26, 27 et 28 en haut du plateau. Aussitôt qu'une bille passe sur l'un des Rollover, l'une des lettres «**A-B-C**» des voyants lumineux 35, 36 et 37 est allumée. Dès que les trois lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**A-B-C**» est éclairée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «A-B-C»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «A-B-C»

Le 6ème allumage complet de «A-B-C» rapporte 1 Million de points.

Le 7ème allumage complet de «A-B-C» rapporte 3 Millions de points.

Chaque réussite suivante de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points. Dès qu'une bille quitte le plateau par le Trou de sortie, le cycle recommence et les voyants lumineux 2 à 6 sont éteints.

HELICES : RESTITUTION BILLE

1-7, 2-8, 3-9, 4-10, 5-11

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**R-O-T-O-R**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes. Le voyant lumineux 1 «**TAKE OFF**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décale les voyants lumineux «**R-O-T-O-R**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.

HELICES : COMBO

Ce plateau ne permet l'accès aux cibles Combo que lorsque la Rampe est ouverte: 30-25 et 25-47. Dès que vous frappez l'un des senseurs Combo, tous les voyants lumineux Combo sont allumés et activés pendant 10 secondes. Vous pouvez maintenant viser les senseurs Combos l'un après l'autre pour obtenir un nombre de points croissant. Le premier coup réussi vous attribue un COMBO. Des coups réussis successifs dans la limite de temps impartie vous donnent droit à des

DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO et SUPER COMBO.

x2

x4

x6

x8

x10



Après que la limite de temps ait été atteinte, les voyants lumineux Combo sont éteints et la séquence devra être recommencée dans sa totalité.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millions
Triple combo	5 Millions	Super combo	10 Millions

HELICES : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- A. Activation de la fonction par frappe des cibles
- B. Tirs réussis sur une séquence de cibles
- C. Jeu avec trois billes!

A: Dès que les cibles-bonus 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44 et 45 ont été touchées, le voyant lumineux 26 «**MULTIBALL**» est allumé et la représentation des billes à "empiler" est faite dans le coin supérieur gauche de l'écran.

B: Attention ! Une limite de temps est allouée en fonction du niveau de difficulté choisi: 40, 80, 120 ou 160 secondes, pour réussir la séquence de cibles suivante:

- Voyant lumineux 26 éclairé, visez la cible 12
- Voyant lumineux 24 éclairé, visez la cible 30
- Voyant lumineux 46 éclairé, visez la cible 25
- Voyant lumineux 26 éclairé, visez la cible 12

C: Le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières sont d'application :

Chaque série Bonus rapportent 3 Millions de points

Les séries Bonus peuvent être cumulées, dès qu'elles sont éclairées

Dès que toutes les séries Bonus ont été réalisées, le voyant lumineux 28 «**SPECIAL**» est allumé. Visez le senseur 12 de la Rampe et gagnez 100 Millions de points !

POSITION DES RAMPES

Les Rampes du plateau «Spinning Rotors» sont variables. Selon la position, la rampe à forte pente est utilisée, et modifie la course de la bille.

Des coups réussis sur les cibles 13-32, 14-33 et 15-37 allument le texte «**GPS**» en haut et à gauche du Bumper et modifient la direction de la rampe pour une durée de 30 secondes.

Quand la rampe est en position haute, un Bonus de 5 Millions de points est attribué.

HELICES : EXTRA BILLE

Réussissez la série de bonus 9-48, 10-49 et 11-50 identifiée par «**1-2-3**».

A la première réussite de la série, le voyant lumineux 29 est allumé dans le couloir en haut et à gauche du plateau. Deux autres réussites de la même série allument les voyants lumineux 30 et 31. Lorsque les trois voyants sont éclairés, le voyant 27

«**EXTRABALL**» est activé. Placez la bille dans le trou 12 juste au-dessus du voyant pour gagner une Extra bille.



HELICES : MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

Le Mode «Spécial» se pratique en trois étapes:

- A. La frappe de certaines cibles active le Mode DEPART
- B. Un coup réussi sur la cible MODE DEPART déclenche le début d'un MODE SPECIAL
- C. Le MODE SPECIAL est activé pour une durée limitée (de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté choisi pour la partie).

A: La première étape pour activer un mode «Spécial» consiste à frapper 65 fois le Bumper champignon. Les voyants lumineux 20, 21 et 22 autour du Bumper clignotent de plus en plus rapidement. Une fois que la bille a été renvoyée par le Bumper un nombre suffisant de fois, le voyant lumineux «RESCUE» est allumé pendant 20 secondes.

B: Essayez maintenant de placer votre bille dans le Trou 13. Si vous ne l'atteignez pas dans les 20 secondes, la chance est passée et il vous faudra reprendre l'opération au début.

C: Si vous arrivez à rejoindre le Trou 13 dans le temps imparti, un mode «Spécial», choisi par un générateur de nombre aléatoire, est activé, dont la durée varie de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté.

MODES SPECIAL:

VOYANT LUMINEUX 12 MODE «AVIATION» : L'objectif de ce mode est de frapper et d'éteindre les cibles 17, 18 et 19 et leur affichage «LOST CONTROL», ainsi que les 48, 19 et 50 et leur affichage «1-2-3». Lorsque tous les voyants lumineux sont éteints, un voyant 28 «SPECIAL» est allumé. Faites atterrir votre bille dans le Trou 12 pour réussir le mode «Spécial» et récolter les points.

VOYANT LUMINEUX 13 MODE «SERVICE» : Les séries de Bonus 38-16, 39-17, 40-18, 41-19, 42-20, 43-21, 44-22 et 45-23 clignotent. Lorsque toutes les cibles ont été touchées et les voyants éteints, un voyant 28 «SPECIAL» est allumé. Faites atterrir votre bille dans le Trou 12 pour réussir le mode "Spécial" et récolter les points.

VOYANT LUMINEUX 14 MODE «HOVER» : Les voyants lumineux de «BALLSAVE»: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10 et 5-11 sont tous éclairés. Eteignez les cinq voyants du mot «R-O-T-O-R». Lorsque tous les voyants lumineux sont éteints, un voyant 28 «SPECIAL» est allumé. Faites atterrir votre bille dans le Trou 12 pour réussir le mode «Spécial» et récolter les points.

VOYANT LUMINEUX 15 MODE «RESCUE»: Accomplir une séquence de senseurs:

32 allumé, visez 13, puis:

33 allumé, visez 14, puis:

34 allumé, visez 15, puis:

28 allumé, visez 12.

VOYANT LUMINEUX 16 MODE «FLY» : Dans ce mode, les deux rampes sont abaissées et le voyant lumineux de la rampe à pente raide est allumé. Lorsque vous aurez éteint toutes les cibles éclairées, vous aurez terminé le mode «FLY» avec succès.

Un Mode Spécial réussi vous rapporte
50 Millions de points.



COMBO

RIGHT TOWER

JACKPOT

HITS

BOOT
AIN

AQUATIQUE

AQUATIQUE : MULTIPLICATEURS

Sur la table «Aquatique», les multiplicateurs sont activés par les Rollover 16, 17 et 18 en bas et à gauche des Bumpers. Aussitôt qu'une bille passe sur l'un des Rollover, l'une des lettres «**A-B-C**» des voyants lumineux 46, 47 et 48 est allumée. Dès que les trois lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**A-B-C**» est éclairée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «A-B-C»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «A-B-C»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «A-B-C»

Le 6ème allumage complet de «A-B-C» rapporte 1 Million de points.

Le 7ème allumage complet de «A-B-C» rapporte 5 Millions de points.

Le 8ème allumage complet de «A-B-C» allume le voyant lumineux 20 «**EXTRABALL**». Amenez maintenant la bille dans le Trou 9 et vous aurez droit à une Extra bille! Chaque allumage complet suivant de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points.

Dès qu'une bille quitte le plateau par le Trou de sortie, le cycle recommence et les voyants lumineux 2 à 6 sont éteints.

AQUATIQUE : RESTITUTION BILLE

1-10, 2-11, 3-7, 4-8, 5-9

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**W-A-T-E-R**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes. Le voyant lumineux 1 «**BUBBLE SAVE**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décale les voyants lumineux «**W-A-T-E-R**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.

Lorsque tous les rollovers de cette série ont été parcourus, le voyant lumineux 23 «**ACTIVATE GATE**» devant l'Orbite de droite est aussi activé durant 8 secondes. Visez le Senseur 13 de l'Orbite et récoltez un Bonus de 5 Millions de points.



AQUATIQUE : COMBO

14-28, 8-27, 7-15, 12-26, 11-26, 13-25

Dès que vous frappez l'un des senseurs Combo, tous les voyants lumineux Combo sont allumés et activés pendant 8 secondes. Vous pouvez maintenant viser les senseurs Combos l'un après l'autre pour obtenir un nombre de points croissant. Le premier coup réussi vous attribue un COMBO. Des coups réussis successifs dans la limite de temps impartie vous donnent droit à des DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO et SUPER COMBO.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millions
Triple combo	5 Millions	Super combo	10 Millions

Après avoir réussi un SUPER COMBO, le voyant lumineux 21 est allumé pendant 8 secondes. Réussissez un coup sur le senseur 8 et un Bonus de 50 Millions de points vous est attribué! Après que la limite de temps se soit écoulée, les voyants lumineux Combo sont éteints et la séquence devra être recommencée dans sa totalité.

OUVERTURE ET FERMETURE DES RAMPES

Chaque fois qu'une série de Multiplicateurs ou de Bonus a été exécutée avec succès, l'état des Rampes est modifié.

AQUATIQUE : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- Activation de la fonction par frappe des cibles
- Tirs réussis sur une séquence de cibles
- Jeu avec trois billes!

A: Pour avoir accès au mode Multibille, il vous faudra d'abord réussir les séries Bonus «SEA», «BLUE» ou «FISH» dans le haut du plateau (Voyants lumineux 43, 44, 45 ou 39, 40, 41, 42 ou encore 34, 35, 36, 37). Une série Bonus complète affiche la disponibilité du mode Multibille en haut à gauche de l'écran avec les trois emplacements réservés aux billes et le voyant lumineux 12 «MULTIBALL» est activé pendant 30 secondes.

B: Placez votre bille dans le Trou 6 sous la Rampe inférieure de gauche. Le voyant lumineux 13 est allumé. Une limite de temps qui dépend du niveau de difficulté est alors initialisée (40, 80, 120 ou 160 secondes). Le voyant lumineux 13 est allumé. Une nouvelle bille dans le Trou 6 allume le voyant lumineux 14. Une troisième bille dans le même Trou 6 vous permet alors d'activer le mode Multibille!

C: Le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières sont d'application:

Les voyants lumineux des séries Bonus «SEA», «BLUE» et «FISH» sont allumés successivement et doivent être éteints:

La série Bonus 33-43, 34-44 et 35-45 «SEA» vous rapporte 5 Millions de points. Puis la série Bonus 29-39, 30-40, 31-41 et 32-42 «BLUE» est activée.



Cette série Bonus vous rapporte aussi 5 Millions de points. Quand cette deuxième série est terminée, la série 25-37, 26-36, 27-35 et 28-34 «**FISH**» est activée. Cette série Bonus vaut quant à elle 50 Millions de points!

C'est seulement quand l'ensemble des séries Bonus du mode Multibille a été réussie que les séries Bonus peuvent à nouveau être utilisées pour débiter un nouveau cycle de Multibille!

AQUATIQUE : MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

Le Mode «Spécial» se pratique en trois étapes:

- A. La frappe de certaines cibles active le Mode DEPART
- B. Un coup réussi sur la cible Mode DEPART déclenche le début d'un Mode «SPECIAL»
- C. Le Mode «SPECIAL» est activé pour une durée limitée (de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté choisi pour la partie).

A : La première étape pour activer un mode «Spécial» consiste à activer la série Bonus 25-37, 26-36, 27-35, 28-34 avec les voyants «**FISH**». Ceux-ci se trouvent en haut à droite du plateau et peuvent être atteints avec la paire de flippers situés en-dessous du Bumper. Dès que les voyants lumineux de la série Bonus sont éclairés, le voyant 38 «**START MODE**» est activé. Celui-ci et le senseur 10 qui y est relié sont situés juste au-dessus de la série Bonus.

B : Essayez maintenant de heurter le senseur 10 «**START MODE**». Si vous ne l'atteignez pas dans les 20 secondes, la chance est passée et il vous faudra reprendre l'opération au début.

C : Un mode «Spécial», choisi par un générateur de nombre aléatoire, est activé, dont la durée varie de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté.

VOYANT LUMINEUX 16 MODE «OXYGEN» : L'objectif de ce mode est de frapper et d'éteindre toutes les cibles des Multiplicateurs 29-39, 30-40, 31-41 et 32-42.

VOYANT LUMINEUX 17 MODE «SAILING» : L'objectif du mode est de toucher tous les senseurs Combo et d'éteindre tous les voyants lumineux des Combo.

VOYANT LUMINEUX 18 MODE «FISHING» : Accomplir une séquence de senseurs: 29 allumé, placez la bille dans le Trou 6 au milieu et à gauche; 22 allumé, placez la bille dans le Trou 9 au milieu et à droite; La série Bonus «**SEA**» 33-43, 34-44 et 35-45 est alors allumée. La réalisation de cette série marque la réussite du mode «**FISHING**»!

VOYANT LUMINEUX 19 MODE «SCUBA DIVING» : Les voyants lumineux de «**BALLSAVE**»: 1-10, 2-11, 3-7, 4-8 et 5-9 sont tous éclairés. Eteignez les cinq voyants du mot «**W-A-T-E-R**». Lorsque tous les voyants lumineux sont éteints, le voyant 23 «**EXTRABALL**» est allumé. Frappez le senseur 13 pour réussir le mode «Spécial» et récolter les points.

Limite de temps: de 1 à 4 Minutes, selon le niveau de difficulté choisi. Un Mode Spécial réussi vous rapporte 50 Millions de points. Le simple fait de débiter un Mode Spécial fait bénéficier de 5 Millions de points, au cas où vous ne réussiriez pas à réussir tous les objectifs du Mode Spécial.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AG

COMBO

HITS

SUPER
JACKPOT



TWO WORLDS

TWO WORLDS : PLUNGER HIT

Ce terme désigne l'envoi direct par le lance-billes de celle-ci dans le Trou 25 en haut de la table. Lors de la mise en jeu d'une bille, vous pouvez régler la force pour réussir un «tir de précision» par le maintien de la touche de lancement pendant un temps plus ou moins long. La force de lancement est indiquée par un curseur vertical en bas à droite de l'écran. Un «Plunger Hit» sur cette table vous rapporte 1 Million.

TWO WORLDS : MULTIPLICATEURS

Sur cette table, les multiplicateurs sont activés par les Senseurs 19-54, 20-55, 21-56, 22-57, 23-58 et 24-59 en haut et à droite du plateau. Le plateau «Two Worlds» requiert que les six voyants soient allumés pour activer les Multiplicateurs. Aussitôt qu'une bille frappe l'un des senseurs, l'une des lettres «**A-B-C**» ou «**D-E-F**» est allumée. Dès que les six lettres sont allumées, le groupe s'éteint et le voyant lumineux 2 «**x2**» est allumé. Une nouvelle série identique fait avancer les multiplicateurs et allume le voyant lumineux 3 «**x4**», et ainsi de suite jusque «**x10**».

ASTUCE : Suite à la frappe du senseur, la lettre correspondante «**A-B-C**» ou «**D-E-F**» est allumée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) éclairées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

Répercussion des séries réussies sur le nombre de points :

- Multiplicateur x2 pour 1 allumage complet de «A-B-C» et «D-E-F»
- Multiplicateur x4 pour 2 allumages complets de «A-B-C» et «D-E-F»
- Multiplicateur x6 pour 3 allumages complets de «A-B-C» et «D-E-F»
- Multiplicateur x8 pour 4 allumages complets de «A-B-C» et «D-E-F»
- Multiplicateur x10 pour 5 allumages complets de «A-B-C» et «D-E-F»

Le 6ème allumage complet de «A-B-C» et «D-E-F» rapporte 1 Million de points.

Le 7ème allumage complet de «A-B-C» et «D-E-F» rapporte 5 Millions de points.

Le 8ème allumage complet de «A-B-C» et «D-E-F» allume le voyant lumineux 31 «**EXTRABALL**» est activé. Amenez la bille dans le Trou 11 et vous recevrez une Extra bille! Le Trou 11 se trouve plus ou moins au centre du plateau et pourra être atteint grâce au flipper localisé sous la plage de jeu supplémentaire. Chaque allumage complet suivant de la séquence de multiplication vous rapporte 5 Millions de points. Dès qu'une bille quitte le plateau par le Trou de sortie, le cycle recommence et les voyants lumineux 2 à 6 sont éteints.

TWO WORLDS : RESTITUTION BILLE

1-7, 2-8, 3-9, 4-10

Dès que les rollovers de cette série ont été parcourus et que leurs voyants lumineux «**WOLF**» sont allumés, une possibilité de Restitution de bille vous est offerte pendant 30 secondes.



Le voyant lumineux 1 «**RESPAWN**» entre les flippers est allumé pour vous l'indiquer.

ASTUCE : Chaque action sur les flippers décalent les voyants lumineux «**WOLF**» d'un élément vers la droite. Avec un peu de doigté, vous pouvez ainsi amener un voyant non allumé devant le couloir que va emprunter la bille.

TWO WORLDS : COMBO

9-45, 14-48, 13-32, 8-36

Dès que vous heurtez l'un des senseurs Combo, le voyant lumineux Combo est allumé et reste éclairé. Vous disposez de 10 secondes pour viser les autres senseurs Combo l'un après l'autre pour obtenir un nombre de points croissant. Le premier coup réussi vous attribue un COMBO. Des coups réussis successifs dans la limite de temps impartie vous donnent droit à des DOUBLE COMBO, TRIPLE COMBO et SUPER COMBO. Chaque coup réussi suivant est compté comme SUPER COMBO. Après que la limite de temps a été atteinte, les voyants lumineux Combo sont éteints et la séquence devra être recommencée dans sa totalité.

Combo	1 Million	Double combo	3 Millions
Triple combo	5 Millions	Super combo	10 Millions

Les senseurs Combo de ce plateau ont une particularité. Si vous atteignez deux fois de suite la section Combo de gauche, vous recevez le Bonus «**LEFT TOWER**». Les points de frappes de Bumper sont multipliés par 10 et 10 Millions de points vous sont acquis.

De manière identique, vous pouvez récolter un Bonus «**RIGHT TOWER**» en réussissant deux fois de suite la section Combo de droite. Les voyants lumineux et senseurs reliés à «**LEFT TOWER**» et «**RIGHT TOWER**» [44-9 et 35-8] sont localisés aux extrémités du couloir du Fer à cheval.

TWO WORLDS : EXTRA BILLE

Réussissez la série Bonus 15-49, 16-50, 17-51 et 18-52 en haut et à gauche du Bumper. Dès que ceci est fait, le voyant lumineux 31 «**EXTRABALL**» est allumé. Placez la bille dans le trou 11 et une Extra bille vous sera accordée.

TWO WORLDS : JACKPOT

Réussissez la série Bonus 5-60, 6-61 et 7-62 deux fois de suite, mais avec une seule bille!!! Ceci active les voyants lumineux 43 et 34 «**JACKPOT**» pendant 10 secondes. Touchez maintenant une de ces cibles pour engranger un Jackpot de 10 Millions de points. Pendant que les voyants «**JACKPOT**» sont activés, les Combo ne peuvent pas être pris en compte.

TWO WORLDS : HITS

Sous le «Chateau», le plateau comporte un Bumper. Lorsque la bille est renvoyée par le Bumper, cela compte comme un «Hit», ou encore un «Bumper Hit». Après 40 Bumper Hits, les voyants 42, 33 et 30 «**HITS**» sont activés pendant 15 secondes. Pour chaque coup réussi sur les senseurs 8, 11 et 14 qui se trouvent derrière les voyants «**HITS**», 10 Millions de points vous seront attribués.

x2

x4

x6

x8

x10

SHO
AGA



TWO WORLDS : MULTIBILLE

La séquence multibille comporte trois étapes.

- A. Activation de la fonction par frappe de la cible ou envoi de la bille dans le trou
- B. Placement de trois billes dans le trou
- C. Jeu avec trois billes!

A : Lorsqu'une nouvelle bille est mise en jeu, le mode Multibille n'est pas accessible directement. Vous devez d'abord réussir 15 coups sur le Bumper. Une fois cela fait, la séquence Multibille est affichée en haut et à gauche de l'écran et le voyant lumineux 26 «**MULTIBALL**» est allumé.

B : Vous devez maintenant atteindre le Trou 12, où la bille sera conservée, dans la limite de temps impartie pour le niveau de difficulté choisi (40, 80, 120 ou 160 secondes). Le voyant lumineux 29 «**BALL 1 LOCKED**» est activé et une nouvelle bille vous est fournie.

Placez à nouveau votre bille dans le Trou 12. La deuxième bille sera elle aussi conservée dans le Trou et le voyant lumineux 28 «**BALL 2 LOCKED**» est à son tour activé. Une nouvelle fois, une bille supplémentaire vous est accordée, que vous placerez dans le Trou 12, ce qui allumera le voyant lumineux 27.

C : Le mode Multibille commence. Les trois billes sortent en même temps de trois sources différentes. Dès ce moment, vous disposez d'une Restitution de bille de 30 secondes.

Pendant le Mode Multibille, des règles particulières s'appliquent aux Combo :

Combos, Multiplicateurs et Ballsave peuvent être visés en mode Multibille.

La série Bonus est allumée jusqu'à ce que toutes les cibles-Bonus soient heurtées. Chaque série Bonus réussie vous rapporte 5 Millions de points. Si vous réussissez une nouvelle série Bonus, un supplément de 10 Millions de points vous sera accordé.

TWO WORLDS : SECOND NIVEAU «UPPER TABLE»

Ce plateau comporte un second niveau translucide, qui comporte deux séries de Bonus, chacun relié à une cible complémentaire. C'est ici que vous pourrez déclencher un mode «Spécial». Le paragraphe suivant vous explique en détails les spécificités de chaque mode «Spécial».

D'accord, mais comment atteindre le second niveau?

Ok, les virtuoses... ce plateau comporte deux Spinners en forme de boucliers le long des Rampes et Couloirs. Lorsque votre bille passe sous ces Spinners, ceux-ci commencent à tourner. Chaque rotation vous rapporte 1 point et 15 de ces points allument le voyant lumineux 41, «**ACCESS**». Vous devrez alors placer votre bille dans le Trou 10, qui agit comme un ascenseur et transfère votre bille au second niveau. C'est l'unique moyen d'atteindre ce niveau magique.

Si vous tombez dans le Trou 10 avant que les 15 rotations aient été réalisées, votre bille sera conduite jusqu'au redoutable Drain! Seul le nombre correct de rotations (le 15 magique) donne accès au second niveau.

La cible du mode «Spécial» se situe au second niveau de ce plateau. Voir le paragraphe suivant pour tous détails.



TWO WORLDS MODE DEPART ET MODES «SPECIAL»

Le Mode «Spécial» se pratique en trois étapes:

- A. La frappe de certaines cibles active la cible du Mode Départ
- B. Un coup réussi sur la cible Mode Départ déclenche le début d'un Mode «SPECIAL»
- C. Le Mode «SPECIAL» est activé pour une durée limitée (de 1 à 4 minutes selon le niveau de difficulté choisi pour la partie).

A: La première chose à faire pour accéder à un mode «Spécial» est de réussir toutes mes cibles-bonus du Second Niveau. Le mode d'accès au Second Niveau a été décrit en détail au paragraphe précédent.

Dès que toutes les cibles auront été atteintes, la lampe rouge au fond du «**Cul de sac**» est allumée.

B: Essayez maintenant de diriger votre bille dans ce couloir.

C: Lorsque ceci est fait, un des modes «Spécial» 11 à 16 est activé par un générateur de nombres aléatoires.

VOYANT LUMINEUX 11 MODE «BID» : 19-54, 20-55, 21-56, 22-57, 23-58 et 24-59.

Réussissez l'ensemble des cibles Multiplicateur.

ASTUCE : Suite au passage sur le Rollover, la lettre correspondante «**A-B-C**» ou «**DEF**» est allumée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) éclairées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

VOYANT LUMINEUX 12 MODE «DOWNTIME» : 9-45, 14-48, 13-32 et 8-36.

Réussissez les séries de cibles Combo.

VOYANT LUMINEUX 13 MODE «AUCTION» : Accomplir une séquence de senseurs dans l'ordre défini: 47 allumé, visez 14, puis:

33 allumé, visez 8, puis:

30 allumé, visez 11, puis:

42 allumé, visez 9.

VOYANT LUMINEUX 14 MODE «BARGAIN» : Les voyants lumineux de «**BALLSAVE**»: 1-7, 2-8, 3-9, 4-10 sont tous éclairés. Eteignez les quatre voyants du mot «**WOLF**».

ASTUCE : Suite à l'action de la bille sur le contact du Rollover, la lettre correspondante «**WOLF**» est éclairée. A l'aide des flippers, vous pouvez décaler la(les) lettre(s) allumées de façon à déclencher l'allumage d'une lettre qui n'est pas encore allumée.

VOYANT LUMINEUX 15 MODE «SHOP» (MERCHANDISE): Les voyants 38, 53 et 37 sont éclairés. Frappez 20 fois les cibles qui y sont reliées.

VOYANT LUMINEUX 16 MODE «QUEST» : Réussissez toutes les cibles du Second Niveau et atteignez ensuite le couloir de gauche du Second Niveau.

Limite de temps: de 1 à 4 Minutes, selon le niveau de difficulté choisi. Un Mode Spécial réussi vous rapporte 50 Millions de points. Le simple fait de débiter un Mode Spécial fait bénéficier de 5 Millions de points, au cas où vous ne réussiriez pas à réussir tous les objectifs du Mode Spécial.

x2

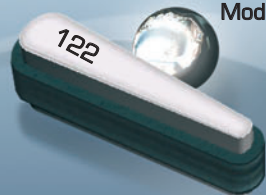
x4

x6

x8

x10

SHOP
AG



HOTLINE ET SUPPORT

Les tests rigoureux, sur une large gamme de configurations, subis par le produit, et toute notre attention devraient vous éviter tout problème de fonctionnement. Il est toutefois impossible de tester toutes les configurations possibles. Avant de contacter notre support technique, veuillez vous assurer d'avoir relevé et noté les éléments suivants concernant votre système:

Système d'exploitation – **Version de Windows** et mise à niveau (Build)

Type et fréquence de processeur

Taille de **RAM** de votre système

Version de DirectX installée sur votre système

Marques et **types** de vos **cartes Graphique et Son**

Version des pilotes des cartes Graphique et Son

Si ces informations ne vous sont pas connues, vous pouvez utiliser le programme de diagnostic DirectX 9.0c. Cliquez sur "**Démarrer – Exécuter**" et frappez "**DXDIAG**". Dans le menu Système, toutes les informations sont affichées. Si vous souhaitez nous envoyer un E-Mail, vous pouvez y attacher le fichier **DxDiag.txt** (compressé, cela va sans dire). Pour obtenir ce fichier, exécutez le programme de diagnostic DirectX et cliquez sur le bouton "**Enregistrer toutes les informations**".

ZUXXEZ Entertainment AG

Rittnert Str. 36 * 76227 Karlsruhe * Germany

Fax: **+49 (0) 721 46 47 222**

Web: www.zuxxez.com or www.dream-pinball.com

eMail: support@zuxxez.com

Vous pouvez aussi nous contacter directement sur notre site. Avant tout contact, vérifiez que votre système d'exploitation (Windows) et les pilotes (carte graphique, carte son et cartemère) sont bien à la version la plus récente disponible sur le site du fournisseur. Ceci est, dans la grande majorité des cas, la cause des difficultés de fonctionnement. Assurez-vous aussi d'avoir complètement lu et exécuté les instructions d'installation du programme.

Lorsque vous soumettez un rapport d'erreur, veuillez à ajouter:

- le message d'erreur exact et complet, s'il y en a un.
- les essais effectués pour reproduire l'erreur.
- tous les détails sur les programmes en cours d'exécution au moment de l'anomalie, comme les Antivirus, Pare-feu, et autres applications résidentes en tâche de fond.
- et surtout, joignez un rapport compressé d'exécution du programme de diagnostique de DirectX 9.0c.



CREDITS

GAME DESIGN & PRODUCER

Tibor Mezei

LEAD PROGRAMMER

Antal Pálóczi

ADDITIONAL PROGRAMMING

Tibor Mezei Jr.
János Szuromi
Roman Eich

3D MODELLING & ANIMATIONS

Kornél Garamvölgyi

3D MODEL DESIGNER

Gábor Dely

TEXTURES & TABLE DESIGN

Robert Ács
Krisztian Bak
Zsolt Romhányi

BETATEST & QA

Leadtester

Gergely János Nagy

Additional Testers

Jörg Schindler
Iris Mocsnek
Mirek Dymek
Ion Constandache
Carmen Köhler
Tadeusz Zuber

MUSIC

Roland Máltai
Maciej Pawlowski

MUSIC TWO WORLDS

Harold Faltermeyer

SOUND EFFECTS

József Ilyés

ADDITIONAL SOUND EFFECTS

Two Worlds
Reality Pump

ADMINISTRATION

Zoltán Rontó

VOCALS

David Michael Williamson
Andrew Culjak
Katrin Kamolz
Jessica Rigdon
Natasha Smith-Cady

STUDIOS

Red Deer Studio, Munich

Harold Faltermeyer

Realfilm, Gommersheim

Joachim Petri
Studio technicians
Anika Godow
Ulf Böhmerle

EXECUTIVE PRODUCER

Alexandra Constandache

SHADOW PRODUCER

Dirk P. Hassinger

LOCALIZATION

Director

Patricia Bellantuono

Additional vocal texts

Katrin Kamolz
Tim Wilson
Ronnie Shankland

English Translation

Ronnie Shankland

French Translation

Jacques Kerdraon

Italian Translation

Filomena Merkl

Spanish Translation

Asun Ortega-Morales

COVER ART

AC Enterprises

MANUAL

AC Enterprises

WEBMASTER

Roman Eich

WEBDESIGN

Piotr Strycharski

SPECIAL THANKS TO

Miriam Gross
Markus Kuhl
Ziemowit Poniewierski
Jörg Schindler
Ronnie Shankland
Tadeusz Zuber
Miroslaw Dymek
Carmen Constandache

TWO WORLDS TABLE

Very special thanks to
Reality Pump Studios

VERY SPECIAL THANKS TO

Bruce von Maria Saal

Copyright © 2006 by ZUXXEZ
Entertainment AG and by
TopWare Interactive Inc., US.
All rights reserved.

Visit TopWare at:

<http://www.topware.com>

Visit ZUXXEZ at:

<http://www.zuxxez.com>

This game is protected by
copyright laws and international
copyright treaties, as well as
other intellectual property
laws and treaties.
All names, trademarks
and logos are property
of their respective
owners.



Serial number • Seriennummer • Numéro de série: