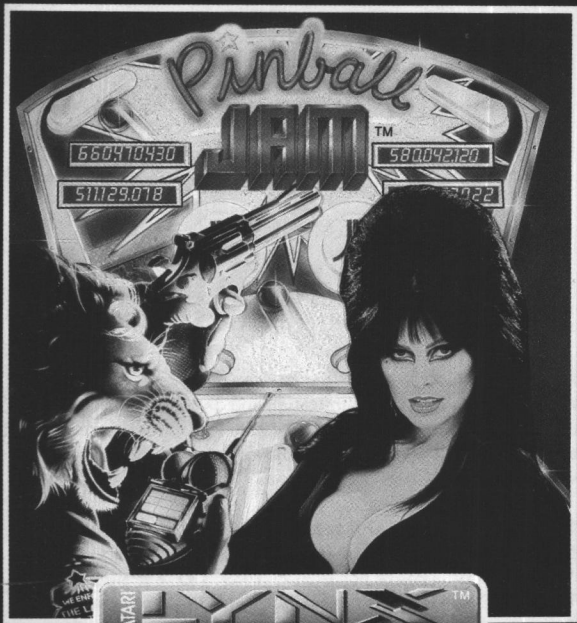


GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO
SPEL HANDLEIDING



ATARI **LYNX** TM
VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU


ATARI®

PINBALL JAM

Niets is fraaier dan flipperen. De bal kaatst van bumper naar bumper, raakt bonuspiepers en oplichtende Specials. Bellen rinkelen en de score loopt op. Totale concentratie is geboden. Je moet alle snelle bewegingen van de bal steeds blijven volgen. Pinball Jam laat je hart sneller slaan, want het is realistisch en snel flipperen op zijn best. Dus trek aan de veer en kijk maar eens hoe ver je komt.

Spel starten

1. Plaats de spelkaart Lynx Pinball Jam in de Lynx-computer.
2. Druk op ON.
3. Wacht op het titelscherm en druk dan op A of B. Het titelscherm van Elvira and the Party Monsters verschijnt. Druk op A als je het makkelijkste niveau wilt spelen of op B voor een echt moeilijk spel.
4. Speel je liever Police Force, druk dan links of rechts op de joystick. Druk daarna op A om het eenvoudigste niveau te spelen of op B voor een moeilijk spel.

Spel spelen

Pinball Jam bestaat uit twee realistische flipperkastspelen. In het

eerste spel, Elvira and the Party Monsters, nodigt de koningin van de nacht je uit op een feestje met haar duistere vrienden. In Police Force ga je als agent op zoek naar gevaarlijke criminelen. Het mooiste is dat in beide spelen ook nog de kans krijgt een flipper-expert te worden. Dreun de bal tegen bumpers, laat bellen en piepers klinken en verzamel flinke bonussen. Soms kun je zelfs met meer ballen tegelijk spelen! Als je denkt dat het helpt, dan mag je de machine gerust heen en weer schudden, maar doe dat niet te fors, want dan gaat hij op tilt.

Voor beide spelletjes gebruik je dezelfde bedieningsorganen. Je spant de veer door Option 2 in te drukken. Laat je die los, dan schiet je de bal in het speelveld. Hoe langer je Option 2 ingedrukt houdt, hoe harder de bal wordt weggeschoten.

Druk tijdens het spelen op A of B om de rechtse flipper te bedienen en op de joystick voor de linkse flipper. Draai je het scherm om, dan wordt dit omgekeerd. A of B bedient dan de linkse flipper en de joystick de rechtse. Gebruik Option 1 om de flipperkast heen en weer te schudden. Doe je dat te fors, dan gaat de kast op tilt. Dan werken de flippers niet meer en kun je geen punten meer behalen.

In beide spelletjes verschijnen bovenin een kader met meldingen en de huidige score (Schermen 1 en 2). De flippers bevinden zich onderin het scherm, naast het gat waar de bal verdwijnt (Schermen 3 en 4). (Schermnummers in deze tekst verwijzen naar het Schermenoverzicht achterin deze handleiding.)

Om te weten te komen met welke nummer bal je speelt, houd je de linkerflipper vast. Door de rechterflipper vast te houden, kun je nagaan hoeveel extra ballen je hebt.

Je leert deze twee opwindende flipperkasten het beste kennen door erop te spelen. Hieronder geven we voor elk van de twee spelletjes een aantal tips.

Elvira and the Party Monsters

Op het eerste oog lijkt Elvira and the Party Monsters minder punten op te leveren dan Police Force. Als je de bal echter in het spel kunt houden en de juiste bonussen weet te raken, dan verzamel je al gauw miljoenen punten.

Backboard Dead Heads--Als je alle drie de Dead Heads laat branden, dan gaat bij het Boogie Eject Hole de aanduiding "Million" branden. Raak dan Boogie Eject voor een bonus van 1 miljoen punten. Lukt het je om alle drie de Dead Heads nog een keer aan te krijgen, dan gaan ook alle Special-lampjes branden.

BAT-doorgangen--Als alle drie de BAT-doorgangen branden, dan stijgt de vermenigvuldiger voor de bonus en gaat op Monster Slide het lampje Spot Elvira aan. Als alle drie de BAT-doorgangen branden, dan wordt bovendien Ball Lock in de Skull Passage actief.

Monster Slide Ramp--Schiet de bal direct in de Monster Slide Ramp om bonuspunten te verzamelen. Herhaal je dat, dan stijgt de bonus tot maximaal 1.000.000 punten. Brandt het lampje Spot Elvira, dan verschijnt een letter van Elvira als je de bal in de Monster Slide Ramp schiet. Bovendien gaat bij Boogie Eject Hole het lampje voor Hold Bonus aan. Brandt ook het Special-lampje, dan levert de Monster Slide Ramp drie extra ballen op.

Party Punch Ramp--Een bal in de Party Punch Ramp levert de huidige Potion-waarde op en verhoogt die waarde dan.

Boogie Eject Hole (1.000.000 punten als hij brandt)--Als de Boogie Bonus aan is, dan levert een bal in de Boogie Eject Hole de Boogie-bonus op. Schiet je de bal in het Boogie Eject Hole als de BBQ Bonus brandt, dan geeft de flipperkast je willekeurig een van de volgende bonussen:

- Verhoging van Bonus Multiplier
- Een extra Elvira-letter
- Een onvoorspelbare score tussen 10.000 en 80.000 punten
- Een Special

Jumper Bumpers--Zorg dat je de Jumper Bumpers raakt als ze aan zijn. Dan verhoog je de Boogie Bonus.

BBQ Coffins--Open de twee BBQ Coffins, zodat de BBQ Bonus bij het Boogie Eject Hole oplicht.

Skull Passage--Schiet de bal door de Skull Passage om hem daar vast te houden. Schiet je dan een tweede bal in de Skull Passage, dan komen die twee ballen samen los en moet je dus met twee ballen tegelijk spelen. Dat levert pas echt veel punten op! Je zult er wel je volle aandacht bij nodig hebben. Als je een bal in de Skull Passage schiet als die aan is, dan krijg je een bonus van 3.000.000 punten.

JAM Targets--Raak alle JAM Targets om Ball Lock actief te

maken en de Boogie Bonus bij het Boogie Eject Hole te laten branden. Zodra de Boogie Bonus brandt, gebruik je de Jumper Bumpers om de Boogie Bonus te verhogen. Heb je de Boogie Bonus opgebouwd, schiet de bal dan in het Boogie Eject Hole om de bonus te krijgen.

Pizza Passage--Het aantal punten dat je voor de Pizza Passage krijgt, is afhankelijk van het Pizza-lampje dat brandt. Als het lampje Headcheese Pizza aan is, dan krijg je 50.000 punten. Het lampje Eye of Newt Pizza levert 75.000 punten op. De Lizard Tongue Pizza is 100.000 punten waard. Als je alle Pizza Targets hebt gehad, dan wordt de waarde van de Pizza Passage een stap verhoogd en in de rechtse flipperbaan gaat 25.000 branden.

Wake the Dead Head Targets--Als je alle Wake the Dead Head doelen hebt geraakt, gaat bovenaan een extra Dead Head branden, in de Monster Slide licht het lampje Spot Elvira op en in de rechter flipperbaan de bonus van 25.000 punten.

Elvira Letters--Als alle Elvira Letters verlicht zijn, dan gaat in de Skull Passage de bonus van 3.000.000 punten aan. Je krijgt dan 3 miljoen als je de bal in de Skull Passage schiet.

Drain Lanes--Als de Drain Lanes (waardoor de ballen verdwijnen) verlicht zijn, krijg je drie extra ballen.

Flipper Lanes--Als de Flipper Lanes verlicht zijn, krijg je een bonus van 25.000 punten.

Drain--Als een bal de afvoer ingaat, dan ben je die bal kwijt. Dan krijg je wel de bonus voor die bal, vermenigvuldigd met de bonusfactor. Speel je op het makkelijkste niveau, dan blijven alle lampjes branden. Op het moeilijkste niveau gaan alle lampjes uit als een bal verdwijnt.

Police Force

Police Force biedt alle actie en opwinding van de snelle achtervolgingen in politiefilms. De combinatie van doorgangen, stootrails, tollens, gaten en doelen leveren een schijnbaar eindeloze stroom punten op. Raak de bonussen en je zult je punten als een raket de hoogte in zien gaan.

Firing Range tol--Als je na het opstarten van Police Force de eerste bal wegschiet, dan raakt die de tol van de schietbaan. Elke draai van die tol verhoogt de waarde. De laagste waarde is 10.000 punten. Die wordt geleidelijk verhoogd naar 100.000 punten en gaat dan weer terug naar 10.000 punten. Raak de waarde 75.000 om een Police Letter te laten oplichten. Zodra de waarde van de schietbaan is bijgeteld, komt de bal in het spel.

Police Letters--Verzamel alle Police Letters en de Top Cop Bullseye licht op.

Top Cop Bullseye--Als dat lampje brandt, krijg je 3.000.000 punten als je hem raakt.

GUN Lanes--Voltooi alle GUN-doorgangen om de bonusfactor te verhogen. Als die factor 6 is geworden, schiet de bal dan door alle doorgangen om speciale bonussen te krijgen.

Machine Gun Croc Hole--Schiet de bal in dat gat om Machine Gun Croc in de bajes op te sluiten. Is het gat verlicht, dan krijg je een van de volgende bonussen:

- Police Letter
- Hot Score van 100.000 punten
- 1 extra bal
- Met meer ballen spelen
- 15 extra ballen

Gevangenis--Stop alle vier de misdadigers in de bak om de jackpot aan de rechterzijde te activeren.

Right Ramp--Als de Right Ramp Jackpot aan is en je de bal erin schiet, dan krijg je een bonus van 4 miljoen punten. Brandt het Police Letter lampje, dan krijg je een Police Letter. Als Ball Lock actief is, dan blijft de bal in de gevangenis geblokkeerd. Als je daar een tweede bal inschiet, dan komen beide ballen tegelijk terug in het spel. Dan moet je dus twee ballen tegelijk in de gaten houden. Als Ball Lock niet verlicht is, dan gaat die bal door de gevangenis heen en blijft in het spel.

Center Ramp--Schiet de bal door de middelste doorgang om de bijbehorende bonus te krijgen. Die begint met 10.000 punten. Schiet de bal er meermaals doorheen om die bonus op te voeren tot Unlimited Million. Bij die waarde gaat het lampje Top Cop Extra

Ball branden.

Drug Rat, Diamond Weasel en Loan Shark--Raak deze doelen om Drug Rat, Loan Shark of Diamond Weasel achter tralies te zetten. Rechts licht het lampje Spot Police op.

Handcuff Bonus Eject Hole--Als de bal in dit gat verdwijnt, krijg je de Handcuff Bonus. Telkens wanneer je deze handboeien-bonus raakt, levert hij meer punten op.

Extra Ball lampjes--De vier Extra Ball lampjes onder in de flipperkast lichten op als je score boven de 2.000.000 punten komt en je met de laatste bal speelt. Als de bal door de Flipper - of Drainlaan gaat en de bal raakt een van deze lampjes, dan krijg je een extra bal.

Drain--Als de bal de afvoer ingaat, dan ben je die bal kwijt. Dan krijg je wel de bonus voor die bal, vermenigvuldigd met de bonusfactor. Speel je op het makkelijkste niveau, dan blijven alle lampjes branden. Op het moeilijkste niveau gaan alle lampjes uit als een bal verdwijnt.

High Score scherm--Als je een van de drie hoogste scores in deze spelletjesronde haalt, kun je je naam in het scherm High Score invoeren. Dit doe je door het witte blokje op de gewenste letter te plaatsen en op A of B te drukken.

Nadat je je naam hebt ingevoerd, verplaats je het blokje naar "End" en druk je op A of B.

Je kunt de hoogste score vanaf elk titelscherm oproepen door boven op de joypad te drukken.

Strategie

Leer elk flipperspel kennen. Als je weet wat je moet raken, kun je enorm veel punten halen.

Leer de flippers nauwkeurig bedienen. Dan kun je gericht schieten. Waar de bal precies naar toe gaat, is afhankelijk van de hoek waaronder en de positie waarop hij de flipper raakt.

Schiet de bal niet altijd zo hard mogelijk in het spel. Soms is het beter met halve kracht te schieten.

Oefening baart kunst. Hoe meer je speelt hoe beter je wordt.

Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Niets uit dit document mag worden verveelvoudigd zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

Elvira handelsmerke van Queen B Productions. Elvira and the Party Monsters Copyright 1989 Midway Manufacturing Company. Alle rechten voorbehouden. Police Force Copyright 1989 Williams Electronics Games Inc. Alle rechten voorbehouden. Pinball Jam, Atari, het Atari-logo en Lynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden.



Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-055 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 8. 1992