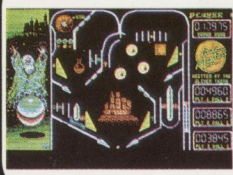
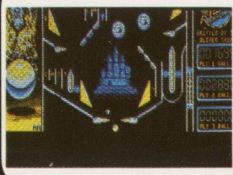


Screen Shots:
Amstrad



A fast, furious and incredibly addictive
pinball game featuring — Trapdoors,
Rollover Lanes, Mega-bumpers, 4 flippers,
Bonus Lanes, extra balls, Ball Trap, Mystery Tube,
realistic movement and MUCH MORE!!!

Un jeu de flipper rapide, passionnant et impossible à
lâcher: des trappes, des méga-bumpers, 4 flippers, et
tous les accessoires du billard électrique. Plus: des billes
additionnelles, un tube mystère, des mouvements
réalistes ET BIEN DAVANTAGE ENCORE!!!!

Un velocísimo juego de flippers, emocionante e
increíblemente adictivo. ¡Con trampas, pistas de
deslizamiento, megabaches, 4 flippers, pistas de puntos
de bonificación, bolas adicionales, la Trampa de la Bola,
el Tubo Misterioso, movimiento real y MUCHISIMO MAS!

Ein schnelles und ungeheuer spannendes Flipper-Spiel,
nach dem man richtig süchtig wird, mit Falltüren,
Überrollspuren, Mega- Puffern, 4 Flippern, Bonusspuren,
extra Bällen, Ballfalle, Mystery-Röhre, realistischem
Bewegungsablauf und VIELES MEHR!

Un flipper veloce, sfrenato, ed incredibilmente appassionante,
completo di botole, di corsie sulle quali va fatta rotolare la pallina,
di mega-respingenti, di 4 flipper, di corsie che regalano punti
addizionali "Bonus", di palline regalate, di una trappola per la
pallina e di un tubo misterioso, con dei movimenti del tutto realistici
e MOLTO DI PIU!!!

Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Amstrad	464/6128/+ Disk
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

ADVANCED
PINBALL
Simulator

Title Code

77



005



ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Amstrad (Cass) 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN"DISK

AMSTRAD/SPECTRUM CONTROL

Use the **SPACEBAR** to pull back the spring, release to fire the ball into play.
Z and **M** control the flippers (**Z** for the left pair and **M** for the right pair).
During the game press **P** to pause the action, then press it again to restart.
Press **Q** to quit the player on the table, or hold down **SHIFT** and press **Q** to quit all players.

COMMODORE 64 CONTROL

Use the **SPACEBAR** to pull back the spring, release to fire the ball into play.
The left and right SHIFT keys control the flippers (Left SHIFT key for the left pair and right SHIFT key for the right pair). Press A to quit back to the menu screen.

HINTS

- Knock down the targets to light up features. You're looking for a BUBBLING WEATHER POTION and a MAGIC COTTAGE.
- Some of the targets demolish the Evil Wizard's castle.
- Roll over the letters in the lanes and earn bonus points. Light up MAGIC to get the spell book, then again to open it.
- Rolling over L or R opens the trapdoors. Do it again to close them.
- **Extra ball awarded every 10,000 points.**

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Amstrad (Cass) 464	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)

AMSTRAD/SPECTRUM CONTROL

Appuyer sue la **BARRE D'ESPACE** pour cendre le ressort, lacher pour lancer la oille.
Flipper en appuyant sur **Z** et **M** (**Z** flipper gauche; **M** flipper droite).
Vous pouvez arreterle jeu momentanément en appuyant sur **P**, en appuyant à nouveau sur **P**, le jeu repart où vous en étiez.
Appuyer sur **Q** pour changer de joueur et simultanément sur **SHIFT** et **Q** pour quiter le jeu.

COMMODORE 64 CONTROL

Appuyer sur la **BARR D'ESPACE** pour cendre le ressort, lacher pour lancer la oille.
Flipper en appuyant sue **Left Shift** et **Right Shift** (**Left Shift** flipper gauche; **Right Shift** flipper droite).
Appuyer sur **A** pour quiter le jeu.

MODE D'EMPLOI

- Faites tomber les cibles pour allumer les "specials". Vous devez trouver une POTION MAGIQUE et un MANOIR MAGIQUE.
- Certaines cibles démolisent le chateau des sorcières diaboliques.
- Passez au dessus des lettres dans les passages pour gagner les bonus.
- Allumez une première fois MAGIC pour avoir le livre enchanté et une deuxième fois pour l'ouvrir.
- En passant sur L ou R, vous ouvrez les portes en repassant dessus, vous les refermer.
- **Vous gagner une bille supplémentaire tous les 10,000 points.**

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase) 464	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN"DISK
Commodore 64 (Kase)	LOAD

AMSTRAD/SPECTRUM KONTROLLEN

Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um den Ball ins Spiel zu feuern.
Z und **M** kontrollieren die Fipper (**Z** für das link Paar und **M** für das rechte Paar).
Während des Spiels drücken Sie **P** um eine Pause einzulegen, dann drücken Sie **P** wieder, um das Spiel von neuen zu beginnen.
Drücken Sie **Q**, und der Spieler muss den Tisch verlassen, oder halten Sie **SHIFT** herunter und drücken **Q**, und alle Spieler müssen gehen.

COMMODORE 64 CONTROL

Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um den Ball ins Spiel zu feuern.
Left Shift und Right Shift kontrollieren die Fipper (Left Shift für das linke Paar und Right Shift für das rechte Paar).
Drücken Sir A, und der Spieler muss den Tisch verlassen.

HINWEISE

- Werfen Sie die Ziele um, die charakteristischen Merkmale aufleuchten zu lassen. Sie suchen einen brodelnden Wetter Arzneitrunck und ein Zauber-Häuschen.
- Einige der Ziele demolieren das Schloss des üblen Hexenmeisters.
- Rollen Sie über die Buchstaben auf den Wegen, um extra Punkte zu verdienen.
- Schalten Sie MAGIC an, um das Zauberbuch zu bekommen, dann noch einmal, um es zu öffnen.
- Wenn Sie L oder R umlegen, öffnen sich die Faltüren. Tuen Sie es wieder, um sie zu schliessen.
- **Für jede 10,000 Punkte erhalten Sie einen Extra-Ball.**

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel mode 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	LOAD
Amstrad (Cassetta) Premere 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disco)	RUN"DISK

COMANDI PER AMSTRAD/SPECTRUM

Premere la **BARRA DI SPAZIO** per caricare la molla e rilasciarla per scagliare la pallina e metterla in gioco.
Z ed **M** controllano i flipper (**Z** per la coppia sinistra ed **M** per la coppia destra).
Durante il gioco premere **P** per interrompere l'azione, quindi ripremerlo per riavviarlo.
Premere **Q** per terminare il giocatore sulla tavola, oppure tenere premuto il tasto delle **MAIUSCOLE** e premere **Q** per terminare tutti i giocatori.

COMANDI PER COMMODORE 64

Premere la **BARRA DI SPAZIO** per caricare la molla e rilasciarla per scagliare la pallina e metterla in gioco.
I tasti delle **MAIUSCOLE** di destra e di sinistra controllano i flipper (il tasto di sinistra per la coppia a sinistra e quello di destra per la coppia a destra).
Premere A per terminare il gioco e ritornare al menu.

SUGGERIMENTI

- Abbattere i bersagli per illuminare gli strumenti. Siete alla ricerca di una "BUBBLING WEATHER POTION" (meteo- pozione con bollicine) e di un MAGIC COTTAGE (casetta magica).
- Alcuni dei bersagli demoliscono il castello del Mago Malvagio.
- Fate passare la pallina sopra le lettere nelle apposite corsie per conquistare dei punti addizionali "Bonus". Accendete la scritta MAGIC per ottenere il libro degli incantesimi, quindi passateci sopra un'altra volta per aprirlo.
- Per aprire le botole occorre far passare la pallina sopra L o R (L=Sinistra, R=Destra). Ripetere questa operazione per chiudere le botole.
- Ogni 10.000 punti viene regalata una pallina.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	LOAD
Amstrad (cassette) 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (disco)	RUN"DISK

AMSTRAD/SPECTRUM CONTROLES

Usar la **TECLA DE LOS ESPACIOS** para tirar hacia atrás el resorte: soltar para lanzar el balón al campo de juego.
Z y **M** controlan las aletas (**Z** para el par de la izquierda y **M** para el derecha).
Durante el juego pulsar **P** para obtener una pausa en la acción; entonces, pulsar otra vez y volver a empezar.
Pulsar **Q** para dejar al jugador en el tablero o tener sujeto **SHIFT** y pulsar **Q** para dejar a todos los jugadores.

COMMODORES 64 CONTROLES

Usar la **TECLA DE LOS ESPACIOS** para tirar hacia atrás el reoste: soltar para lanzar el balón al campo de juego.
Izquierda y **derecha Shift** controlan las aletas (**Izquierda Shift** para el par de la izquierda y **Derecha shift** para el derecha).
Pulsar **A** para dejar al jugador en el tablero.

SUGESTIONES

- Derribar los blancos para iluminar los puntos notables. Estás buscando un BURBUJEANTE BREBAJE ATMOSFERICO y una Casita Magica.
- Algunos blancos arrasan el castillo del Mago Diabólico.
- Pasar el balón sobre las letras en los pasillos para ganar puntos de prima.
- Iluminar MAGIC para obtener el libro de los hechizos; entonces, otra vez para abrirlo.
- El pasar sobre L o R abre las trampas. Hazlo otra vez para cerrarlas.

This program, including code graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.