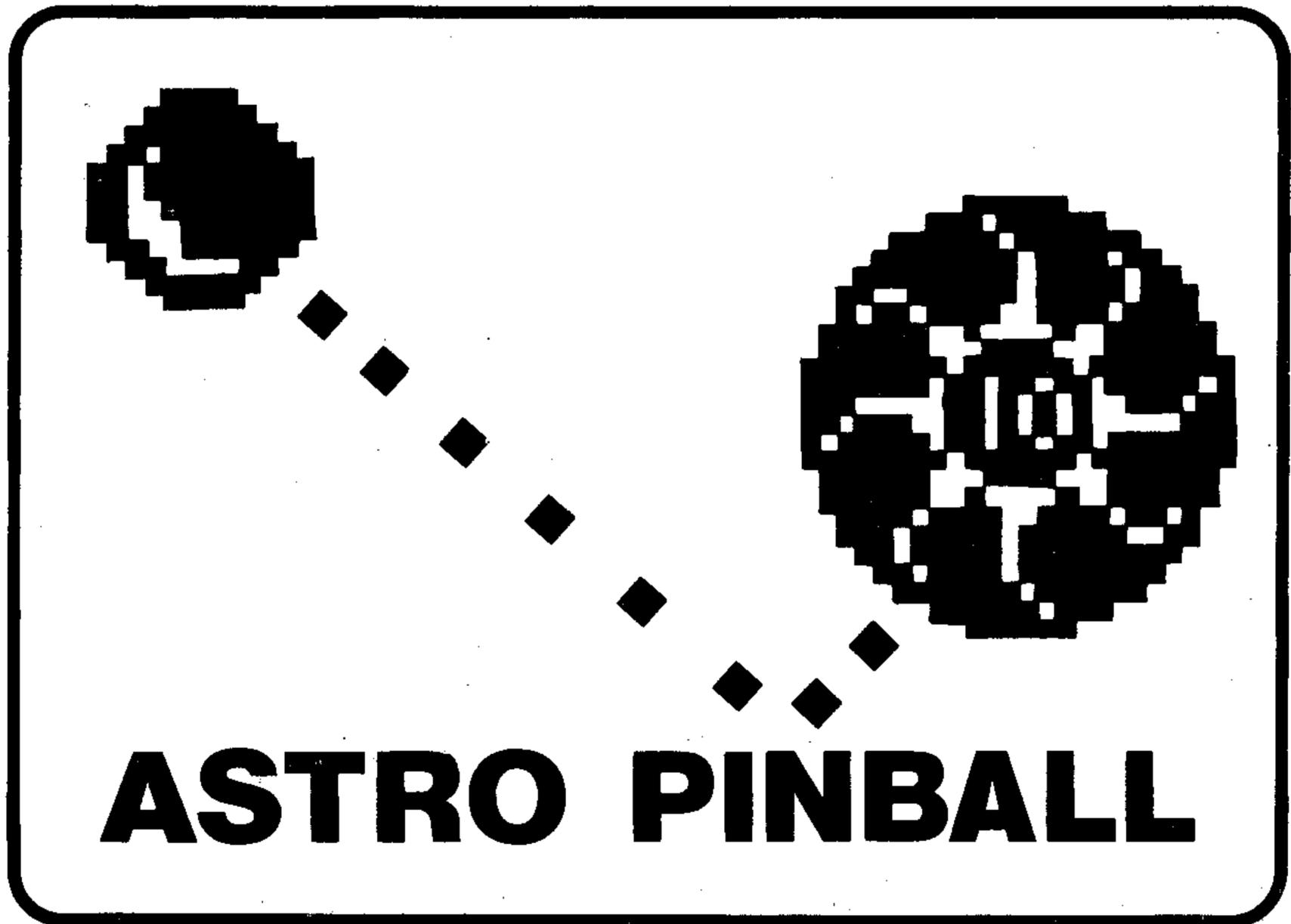


© **CREATIVISION**

**Unterhaltung Zu Haus &
Heimcomputeranlage**



BEDIENUNGSANLEITUNG



Sie können sich glücklich schätzen! Sie haben sich eines der wirklichkeitsnahesten Spiele der Welt aus der Spiel-Arkade ausgesucht, mit über 30 Spiel-Varianten.

CREATIVISION's ASTRO-KUGELSPIEL

Genau wie das wahre Ding

Sie haben all die Licht- und Klangeffekte, die Spielfreude und die Aufregung eines echten Kugelspiel-Automaten direkt in Ihrem eigenen Heim. Der eingebaute Computer berechnet den genauen Anschlagwinkel und erlaubt Ihnen superschnelle Reaktion mit Ihren Abwehrflügeln, den Flippern. Einer flinken Aktion steht also nichts im Wege.

So wird gespielt

Jeder Spieler bekommt zu Beginn 5 Kugeln und bedient den Schussbolzen, mit dem die Kugeln ins Spiel geschossen werden. Es wird nur eine Kugel auf einmal gespielt. Rollt die Kugel in die Nähe eines der Flipper, versucht der Spieler, die Kugel anzuschiesen, damit sie im Spiel bleibt.

32 Spiel-Varianten

Sie können sich aussuchen, mit wie vielen Pinnen, welcher Kugel-Geschwindigkeit und welcher Spielanordnung Sie spielen wollen. Wählen Sie einfach die entsprechende Spiel-Nummer.

Vorbereitung des Spiels

Damit alles spielbereit ist, folgen Sie sorgfältig folgender Kontrollliste:

1. Antennenkabel des Hauptgerätes . . . richtig am Fernseher angeschlossen?
2. Stromkabel des Hauptgerätes . . . richtig eingesteckt?
3. Fernsehgerät . . . Stromkabel richtig eingesteckt?
4. Ein-/Aus-Schalter des Hauptgerät . . . ausgestellt?
5. Spielkassette . . . richtig eingelegt?

Jetzt ist alles für Ihr Astro-Kugelspiel bereit.

Stellen Sie den Ein-/Aus-Schalter des Hauptgerätes auf . . . ON.

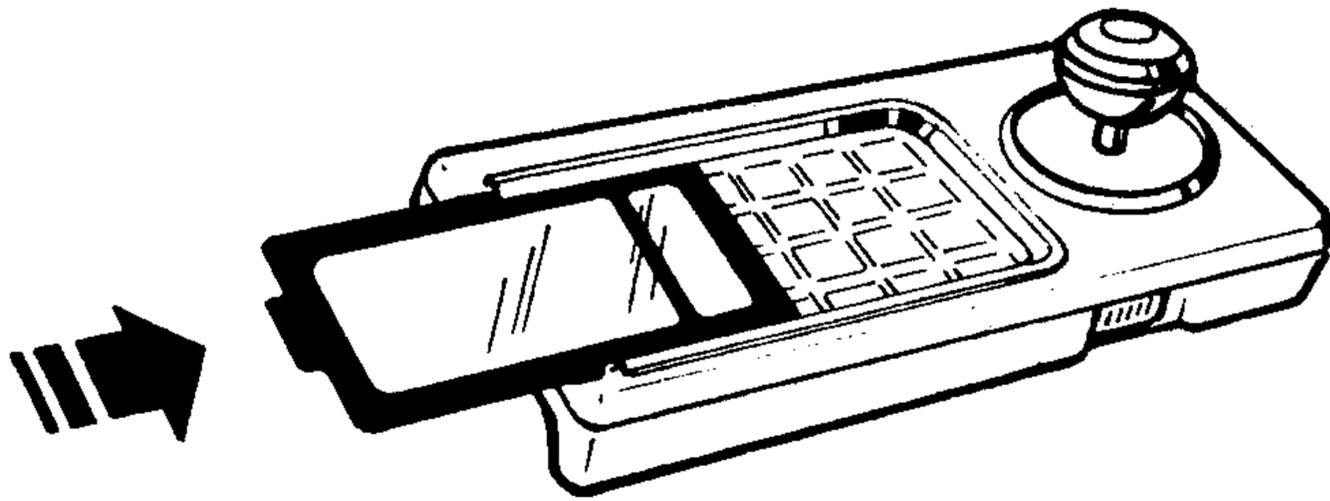
Auf Ihrem Bildschirm erscheinen nun zur Demonstration des Spiels das gesamte Spielfeld. Falls nicht, das Fernsehbild so lange regulieren, bis es klar und deutlich erscheint.

Fertigmachen zum Spiel

- 1) Schieben Sie die Spielvorlagen in jeden Handbedienungsanschluss, wie auf der Abbildung gezeigt.
- 2) Drücken Sie die Taste für Spielneueinstellung am Hauptgerät.
- 3) Wählen Sie eine der 32 Spielvarianten durch entsprechende Bedienung der Taste SELECT/FLIPPER an Ihren Handbedienungsanschlüssen. Die Spiel-Nummer erscheint im unteren rechten Abschnitt Ihres Bildschirms.

Das Spiel beginnt

- 1) START-Taste am Handgerät drücken.



Bringen Sie die Kugel in Aktion

SERVE-Taste am Handgerät drücken. Die Kraft, mit der die Kugel abgeschossen wird, ist proportional zu der Anzahl des Tastendrucks, mit dem die Taste bedient wird. Je länger die Taste gedrückt wird, desto kräftiger ist der Abstoss der Kugel.

Spiele für einen Spieler (für den linken Handbedienungsanschluss)

- Spiel 1 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 5 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 9 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 13 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 17 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 21 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 25 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 29 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen

Spiel für zwei Spieler (1. Spieler – linkes Handgerät, 2. Spieler – rechtes Handgerät)

- Spiel 2 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 6 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 10 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 14 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 18 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 22 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 26 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 30 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen

Spiele für drei Spieler (1. + 2. Spieler – linkes Handgerät, 3. Spieler – rechtes Handgerät)

- Spiel 3 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 7 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 11 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 15 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 19 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 23 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 27 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 31 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen

Spiele für vier Spieler (1. + 2. Spieler – linkes Handgerät, 3. + 4. Spieler – rechtes Handgerät)

- Spiel 4 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen

- Spiel 8 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen
- Spiel 12 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 16 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen
- Spiel 20 Schnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 24 Superschnelle Kugel, drei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 28 Schnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen
- Spiel 32 Superschnelle Kugel, zwei Roulette-Pinnen, Stopper an den Seitenrinnen

Spielstand

Roulette-Pinnen	10 Punkte
Rückstoss-Pinnen	20 Punkte (manchmal 50 Punkte)
Rinnen	50 Punkte (manchmal 100 Punkte)

Jeweiliger Punkstand bei Kugelanprall wird angezeigt.

Sonderpunkte

Erreicht einer der Spieler 1000 Punkte, leuchtet das Bonus-Licht auf. Trifft der Spieler das Bonus-Licht, so lange es leuchtet, erscheint auf der Anzeige ein Bonus-Faktor von 2 bis 5. Für eine gewisse Zeit wird dann jeder Treffer mit dem entsprechenden Bonus-Faktor multipliziert.

Zusätzliche Kugeln

Trifft ein Spieler das Zusatzkugel-Licht, so lange es leuchtet, erhält er automatisch eine zusätzliche Kugel.