



Contents

English	(Windows 95™)	2	Français	(Windows 95™)	16
	(DOS)	6		(DOS)	20
	(Windows 95™ & DOS)	9		(Windows 95™ & DOS)	24
Deutsch	(Windows 95™)	30			
	(DOS)	34			
	(Windows 95™ & DOS)	38			

THE WEB



MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

486 66Mhz or equivalent

8 MB RAM

SVGA Graphics card with 1 MB RAM

CD ROM drive

Soundcard (optional)

512K Hard Disk space

WINDOWS 95™ VERSION

Installation

Place your Pro Pinball : The Web CDROM into your CDROM drive.

Follow the on screen instructions. You will be prompted for a directory to store the game in, and asked whether to create a program group to store an icon to run the game. The machine may need to reboot after it has installed the Windows 95 DirectX components. Once installed, to play the game you can just insert "The Web" CD into your drive. The game should start automatically, if it doesn't then you probably don't have AutoPlay enabled for that CD drive. In that case just use the icon to run the game normally (make sure you still have "The Web" CD in your drive first). When you run the game you will be presented with the Start Up Menu;

Menu

Go to the "back box" menu screen:

Play

Go straight into the game.

Options

Calls up a window showing the current defined keys and allows you to change other options. To redefine a key, click on its button and press the key you want to use. You will be warned if you pick a key that is already in use.

Quit

Exit back to Windows

Once the backboard appears you will come to the main menu:

PLAY

Starts the game. When you see the table, press <S> to start a game.

OPTIONS

There are many options to enable you to configure "The Web" for optimal play. When you quit the game these options will be automatically saved.

SCREEN MODE

You can select from the following list of modes. NOTE: some modes will not be available depending on your graphics card, amount of video memory, monitor, and whether you have screen flipping disabled (see below)

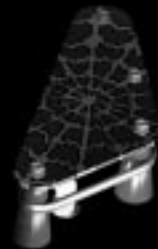
640 x 480 x 256 colours
800 x 600 x 256 colours
1024 x 768 x 256 colours
640 x 480 x 32,768 colours
800 x 600 x 32,768 colours
1024 x 768 x 32,768 colours





SCREEN FLIP

Selecting "flip disabled" will allow you to select more of the above modes. However, disabling screen flipping can cause the game to run less smoothly on some machines.



GRAPHIC DETAIL

Choose between LOW, NORMAL and HIGH graphic detail modes. Selecting a LOW mode may smooth the movement of the ball. Selecting HIGH mode may slow the game during a Frenzy session.

TABLE VIEW

Choose between one of six different table views. The icons shown represent the angle of the view and the position of the Dot Matrix display.

MUSIC RESTART

Instant Restart

In this mode the game will play the music instantly. On some machines this may cause the ball to jerk occasionally.

Quick Restart

In this mode the game will wait for the ball to be clear of the flippers and moving slowly before changing tracks.

Slow Restart

Music will only be restarted when there are no balls on the table.



SLIDESHOW

This shows high quality views of the table taken from a variety of angles.
Use the flipper keys to navigate the screens, <ESC> to exit the slideshow.

QUIT

Quit and save options.

GAME CONTROLS

The following keys are redefinable (default settings shown):

Left flipper	<F>
Right flipper	<J>
Nudge table up	<SPACE>
Nudge table to right	<G>
Nudge table to left	<H>

The other keys are fixed:

Start game / Add player	<S> or <F1>
Continue game	<C>
Launch ball	<ENTER>
Volume control	ARROW KEYS
Pause game	<PAUSE> or <P>
Quit game	<ESC>





DOS VERSION

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

486

4 MB RAM

SVGA Graphics card with 1 MB RAM

CD ROM drive

Soundcard (Soundblaster compatible) or Gravis

2 MB Hard Disk space

INSTALLATION

Place your Pro Pinball : The Web CDROM into your CDROM drive.

Change directory to your CDROM drive

(e.g. D: <RETURN>)

Type INSTALL <RETURN>

Follow on screen instructions.

After installation, do not remove your Pro Pinball : The Web CD from the drive.

Type WEB<RETURN> to play the game.
Each time you play the game you will need the Pro Pinball : The Web CDROM in the drive before starting game and during play.

Once the game has loaded you'll come to the MAIN MENU:

PLAY

Starts the game. When you see the table, press <S> to start a game.

OPTIONS

There are many options to enable you to configure "The Web" for optimal play.
When you quit the game these options will be automatically saved.

SCREEN MODE

Depending on the amount of Video Memory you have, you can select one of the following display modes

1MB Video Memory

640 x 480 x 256 colours

800 x 600 x 256 colours

2MB Video Memory

1024 x 768 x 256 colours

640 x 480 x 32,768 colours

800 x 600 x 32,768 colours

4MB Video Memory

1024 x 768 x 32,768 colours

GRAPHIC DETAIL

Choose between LOW, NORMAL and HIGH graphic detail modes. Selecting a LOW mode may smooth the movement of the ball. Selecting HIGH mode may slow the game during a Frenzy session.

TABLE VIEW

Choose between one of six different table views. The icons shown represent the angle of the view and the position of the Dot Matrix display.

THE WEB

MUSIC RESTART

Instant Restart

In this mode the game will play the music instantly. On some machines this may cause the ball to jerk occasionally.

Quick Restart

In this mode the game will wait for the ball to be clear of the flippers and moving slowly before changing tracks.

Slow Restart

Music will only be restarted when there are no balls on the table.



SLIDESHOW

This shows high quality views of the table taken from a variety of angles.
Use the flipper keys to navigate the screens, <ESC> to exit the slideshow.

QUIT

Quit and save options.

GAME CONTROLS

Start game /	<S> or <F1>
Add player	<C>
Continue game	<ENTER>
Launch ball	<SHIFT> or <CTRL>
Flipper controls	<SPACE>
Nudge table up	LEFT <ALT>
Nudge table to right	RIGHT <ALT>
Nudge table to left	ARROW KEYS
Volume control	<PAUSE> or <P>
Pause game	<ESC>
Quit game	



WINDOWS 95™ and DOS VERSIONS

PLAYING THE GAME

Press the <S> key to start a ONE player game, press <S> again if you wish to add additional players. You start each game with 3 balls. Controls operate just as they do on a real pinball machine. Launch the balls with the <ENTER> key then use the flippers controls to keep the ball in play as long as possible. You can nudge the table, but be careful as too much nudging can cause the game to TILT, losing the current ball.

At the end of each ball, a bonus score is tallied (press <ENTER> or both flippers to bypass this). If your score at the end of the game is higher than previous scores, you will be prompted to enter your initials. Use the flipper keys and the <ENTER> key to enter your initials.

Credits

During a game you may gain credits, which is signified by a loud 'thwack'. You can use the credits at the end of a game, to 'buy' extra balls. Credits are carried over from one game to the next. The maximum number of credits allowed is nine.

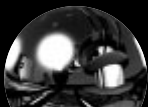
Restarting the current game

If you have completed ball one and wish to restart the game, simply press <S> to start the new game. Be careful not to do this accidentally during a game!

Replays

When a players score exceeds the replay level a credit is awarded.

THE WEB



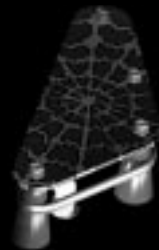


High score tables

If you get a high score you may earn one or more credits. If you have 'bought' an extra ball or more during the previous game, your high score will go into the 'buy in' high score table.

Match

At the end of the game is the match sequence. If the match number is the same as the last two digits of your score, a credit will be awarded.



RULE CARD FOR 'THE WEB'

Space Station Frenzy

Shoot all drop targets to light dock.
Dock three balls to start frenzy and score jackpots.

Fast Frenzy

Shoot the web ramp repeatedly to light lock.
Shoot lock to start frenzy and score fast jackpots.

Missions

Shoot the centre sinkhole to activate missions.

Power Levels

Light all light spinners.
Shoot lit spinners to advance power levels and light awards.

The Arena

Shoot consecutive loops to light extra ball and bonus held.

The Ultimate Showdown

Complete Missions, Combos, Power, Bonus and Ultra to begin the Ultimate Showdown.

TIPS



On more powerful machines you can use higher refresh rates to make the game play even smoother. Consult the manual for your graphics card on how to do this.

If the game displays a period after the number of credits when playing, then the game is not running optimally. In which case you may like to try one of the following:

- Try one of the other views.
- Select lower graphic detail.
- Select lower screen resolution / fewer colours.
- Select lower quality audio from the installation program.
- Select a view with the backbox visible

BASIC TROUBLESHOOTING

No CD Music

You may not have a lead which connects the CD-ROM drive to your sound card.

This should have been supplied with your PC. Ask your retailer for a suitable lead and fit it according to the instructions supplied with your CD-ROM drive and Soundcard. If a lead has been fitted and no music is heard, you may need to enable the CD Audio input or adjust the relative volume controls in the mixer program supplied with the Soundcard. Make sure you save these settings.





GRAPHICS (DOS only)

The program will attempt to determine whether to use 256 or 32,768 colours for the option screen. It is possible that it will use 32,768 on machines that don't support it. If this is the case then you can force the game to use 256 colours by typing WEB X to start the game. If you are getting no output to the screen at all, or the display is garbled, you may not have installed the correct graphics driver for your system. Install the program again, choosing the UNIVBE option in the installation program. Some graphics cards and monitors require that you set them up correctly using a set-up utility. Check the documentation that came with your monitor and graphics card. Set the refresh rate to 60 frames per second, non-interlaced, for optimum performance.

WINDOWS 95™ ONLY

If you experience any problems with graphics or sound, it may be due to not having the latest drivers for your computer. Please contact the manufacturer to find out if you have old drivers, and if so how to get the latest ones.

If the game doesn't move smoothly, try reducing the display resolution, or go to the Start Up menu and reduce the audio quality.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience any problems with this product, please call our technical support department on one of the numbers below.

UK 0181 343 9143
USA (301) 916 9303

Be sure to check our Web Site for upgrades, world wide highscores and other items of interest at:

<http://www.empire.co.uk>

CREDITS

Game Designed by
Adrian Barritt
Graham Rice, Champie

Programming
Adrian Barritt
Champie
Adrian Page

Graphics
Graham Rice

Animation
Minds Eye, namely:
Chris Parlor
John Parker
Andy Evans
Isobel Jones

Music Written, Produced and
Performed by
Jake Burns and Bruce Foxton

Voice Artists
Framboise Gommendy
Monica Buford
Adam Longworth

Audio Engineering
Peter Kieley
Adrian Page

Play Testing
Andy Mullins
Rik Yapp
Andrew Schofield
Martin Ayub
Ian Cottee
Geoff Campbell
Philip Morris
Chris Jordan
Saul Marchese
Gareth Jones
Tim Gosling
Mike Van Slooten
Simon Harrison
Walt Bayer

Artwork and Artwork Production
Sharon O'Neil
Clare Brown, A.J. Bond

Produced by
Adrian Barritt
Mark Havens

THE WEB

ADDITIONAL RULES AND CLUES

(If you need them!)

Power Levels

The inlanes at the bottom of the table lights the Spinner lanes. Shoot these when lit to increase the power levels. Various bonuses are awarded for each power level. The power levels are reset after you lose a ball. Power levels range from 1 to 8.



Combos

A combo (or combination shot) is awarded when you make one loop, orbit or ramp shot quickly followed by another. Hitting combos in succession awards a Combo, Double Combo or Triple Combo for increasing amounts of points.

Missions

Hitting the centre hole at the top middle of the table when lit starts a Mission. The instructions for each Mission is indicated on the dot Matrix display. The Spider lights indicate what you need to hit. The dot matrix display will also indicate the progress of each mission. You have a limited time to complete each mission. There are six possible missions. If you complete a mission a Showdown Sphere is awarded.





Skill Shot

You will see a spider briefly light up when you plunge a ball. Shoot this to get a skill shot and a large bonus score.

Video Mode

The Dot Matrix will tell you when the video mode can be activated. Use the flipper keys to shoot the mines on the Dot Matrix Display. Don't shoot the numbered balls - these award bonuses. If you're really skilled you may even earn an extra ball.

Space Station Frenzy

Shoot all the drop targets at the top of the table to light dock, (indicated by a green arrow). Get three balls in the dock to start Space Station Frenzy. This will give you three or balls in play simultaneously. Score jackpots to hugely increase your score.

Fast Frenzy

Shoot the left ramp repeatedly to light the lock hole. Shoot the lock hole to activate Fast Frenzy (two, three or four balls on the table simultaneously).

The Ultimate Showdown

This is activated when you have completed all the Missions and sub-themes of the table. It is only available to the best players. Six balls will be fired onto the table. Hit the lit ramps, holes and lanes to score huge points and defeat the enemy!





SYSTEME MINIMUM REQUIS

Processeur 486 66 Mhz ou
similaire

8 Mo de RAM

Carte graphique SVGA avec 1
Mo de RAM

Lecteur de CD-ROM

Carte son (en option)

512 Ko d'espace disque

WINDOWS 95™ INSTALLATION

Placez le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions données à l'écran. On vous demandera d'entrer le répertoire où vous souhaitez mettre le jeu et d'indiquer s'il faut créer un groupe de programme pour son icône. Vous devrez peut-être relancer votre ordinateur après avoir installé les composants DirectX de Windows 95.

Pour jouer, après l'installation, il ne vous reste qu'à mettre le CD de "The Web" dans votre lecteur de CD-ROM, le jeu démarre automatiquement. Si ce n'est pas le cas, l'option "Autoplay" (Lecture automatique) pour le lecteur de CD-ROM n'est probablement pas activée. Utilisez donc son icône pour lancer le jeu (vérifiez d'abord que le CD de "The Web" se trouve toujours dans votre lecteur).

Lorsque vous lancerez le jeu, vous aurez les choix suivants:

Menu

Pour aller à l'écran de menu "back box" (arrière-plan de Web):

Play (Jouer)

Pour commencer immédiatement à jouer.

Options

Pour afficher une fenêtre vous donnant les touches actuellement définies et vous permettant de modifier d'autres options. Pour redéfinir une touche, cliquez sur son bouton et appuyez sur celle que vous voulez utiliser. On vous avertit quand vous en choisissez une qui est déjà utilisée.

Quit (Quitter)

Pour retourner au programme Windows.

PLAY

(JOUER) Pour commencer à jouer. Lorsque le tableau apparaît, appuyez sur <S> pour commencer une partie.

OPTIONS

Vous disposez d'un certain nombre d'options vous permettant de configurer "The Web" selon vos préférences. Lorsque vous quitterez le jeu, ces options seront automatiquement enregistrées.

SCREEN MODE

(MODE ECRAN) Faites votre choix sur la liste de modes suivante. REMARQUE: certains modes ne seront pas disponibles, selon la carte graphique que vous utilisez, la quantité de mémoire vidéo, l'écran et si le réglage automatique d'écran est désactivé (voir ci-dessous).

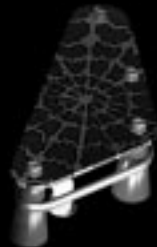
640 x 480 x 256 couleurs
800 x 600 x 256 couleurs
1024 x 768 x 256 couleurs
640 x 480 x 32 768 couleurs
800 x 600 x 32 768 couleurs
1024 x 768 x 32 768 couleurs





SCREEN FLIP (REGLAGE AUTOMATIQUE D'ECRAN)

Sélectionnez l'option "flip disabled" (réglage automatique désactivé) pour avoir la possibilité de choisir parmi un plus grand nombre de modes. Néanmoins, le jeu pourra fonctionner de façon moins fluide sur certains ordinateurs.



GRAPHIC DETAIL (DETAIL GRAPHIQUE)

Choisissez parmi les niveaux de détail graphique, "LOW" (FAIBLE), "NORMAL" et "HIGH" (ELEVE). Si vous sélectionnez un mode FAIBLE, les mouvements de la bille seront peut-être plus fluides. Le mode ELEVE pourrait ralentir l'exécution pendant la séance "Frenzy" (Frénésie).

TABLE VIEW (VUE DU TABLEAU)

Choisissez parmi six vues différentes du tableau. Les icônes affichées représentent l'angle de vue et la position de la matrice.

MUSIC RESTART (CHANGER LA MUSIQUE)

Instant Restart (Changement Immédiat)

Dans ce mode, le jeu joue la musique immédiatement. Sur certains ordinateurs, cela peut parfois causer le tremblement de la bille.

Quick Restart (Changement Rapide)

Dans ce mode, le jeu attend que la bille soit loin des flips et qu'elle se déplace plus lentement pour changer de morceau de musique.



Slow Restart (Changement Lent)

La musique ne sera changée que lorsqu'il n'y aura aucune bille sur le tableau.

SLIDESHOW (DIAPOSITIVES)

Cette option permet d'obtenir des vues du tableau de grande qualité sous des angles variés. Servez-vous des touches de flips pour parcourir les écrans et de la touche <ECHAP> pour quitter les diapositives.

QUIT (QUITTER)

Vous obtenez les options vous permettant de quitter et d'enregistrer.

GAME CONTROLS (CONTROLES DU JEU)

Vous pouvez redéfinir les touches suivantes (réglages par défaut indiqués):

Flip gauche	<F>
Flip droit	<J>
Soulever le tableau	<ESPACEMENT>
Secouer à droite	<G>
Secouer à gauche	<H>





Les autres touches sont fixes:

Commencer partie /
Ajouter joueur
Continuer partie
Lancer bille
Contrôle du volume
Partie en pause
Quitter partie

<S> ou <F!>
<C>
<ENTREE>
TOUCHES FLECHES
<PAUSE> ou <P>
<ECHAP>

DOS

SYSTEME MINIMUM REQUIS

Processeur 486, 4 Mo de RAM
Carte graphique SVGA avec 1 Mo de RAM
Lecteur de CD-ROM
Carte son (compatible avec Soundblaster ou Gravis)
2 Mo d'espace disque

INSTALLATION

Placez le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur de CD-ROM.
Positionnez-vous sur votre lecteur de CD-ROM (c.à.d. D: <RETOUR>).
Tapez INSTALL <RETOUR>
Suivez les instructions données à l'écran.
Après l'installation, laissez le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur.
Tapez WEB <RETOUR> pour commencer à jouer.
Lorsque vous jouez, vous devez laisser le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur de CD-ROM, avant et pendant la partie.

Lorsque le jeu est chargé, vous voyez le "MAIN MENU" (MENU PRINCIPAL):



PLAY (JOUER)

Pour commencer à jouer. Lorsque le tableau apparaît, appuyez sur <S> pour commencer une partie.

OPTIONS

Vous disposez d'un certain nombre d'options vous permettant de configurer "The Web" selon vos préférences. Lorsque vous quitterez le jeu, ces options seront automatiquement enregistrées.

SCREEN MODE

(MODE ECRAN) Selon la quantité de Mémoire Vidéo dont vous disposez, vous pouvez sélectionner l'un des modes d'affichage suivants:

1 Mo de Mémoire Vidéo

640 x 480 x 256 couleurs

800 x 600 x 256 couleurs

2 Mo de Mémoire Vidéo

1024 x 768 x 256 couleurs

640 x 480 x 32 768 couleurs

800 x 600 x 32 768 couleurs

4 Mo de Mémoire Vidéo

1024 x 768 x 32 768 couleurs



GRAPHIC DETAIL

(DETAIL GRAPHIQUE) Choisissez parmi les niveaux de détail graphique, "LOW" (FAIBLE), "NORMAL" et "HIGH" (ELEVE). Si vous sélectionnez un mode FAIBLE, les mouvements de la bille seront peut-être plus fluides. Le mode ELEVE pourrait ralentir l'exécution pendant la séance "Frenzy" (Frénésie).



TABLE VIEW

(VUE DU TABLEAU) Choisissez parmi six vues différentes du tableau. Les icônes affichées représentent l'angle de vue et la position de la matrice.

MUSIC RESTART (CHANGER LA MUSIQUE)

Instant Restart (Changement Immédiat)

Dans ce mode, le jeu joue la musique immédiatement. Sur certains ordinateurs, cela peut parfois causer le tremblement de la bille.

Quick Restart (Changement Rapide)

Dans ce mode, le jeu attend que la bille soit loin des flips et qu'elle se déplace plus lentement pour changer de morceau de musique.

Slow Restart (Changement Lent)

La musique ne sera changée que lorsqu'il n'y aura aucune bille sur le tableau.



SLIDESHOW (DIAPOSITIVES)

Cette option permet d'obtenir des vues du tableau de grande qualité sous des angles variés. Servez-vous des touches de flips pour parcourir les écrans et de la touche <ECHAP> pour quitter les diapositives.

QUIT (QUITTER)

Vous obtenez les options vous permettant de quitter et d'enregistrer.

GAME CONTROLS (CONTROLES DU JEU)

Commencer partie /

Ajouter joueur

<S> ou <F1>

Continuer partie

<C>

Lancer bille

<ENTREE>

Contrôle des flips

<MAJ> ou <CTRL>

Soulever le tableau

<ESPACEMENT>

Secouer à droite

<ALT> GAUCHE

Secouer à gauche

<ALT> DROITE

Contrôle du volume

TOUCHES FLECHES

Partie en pause

<PAUSE> ou <P>

Quitter partie

<ECHAP>

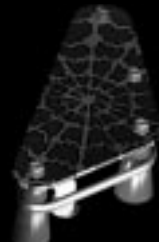
THE WEB





WINDOWS 95™ ET DOS

JOUER



Vous disposez de 3 billes au début de chaque partie.
Les contrôles sont les mêmes qu'avec un vrai flipper.

Vous lancez les billes à l'aide de la touche <ENTREE>, puis vous utilisez les flaps pour la garder en jeu aussi longtemps que possible. Vous pouvez secouer le tableau, mais n'oubliez pas que si vous le faites trop, le jeu fera tilt et vous perdrez la bille actuelle.

Après avoir joué chaque bille, un score bonus est calculé (appuyez sur <ENTREE> ou sur les deux flaps pour passer cette séquence). Si votre score de fin de partie est meilleur que les précédents, vous pourrez entrer vos initiales. Servez-vous des touches de flaps et de la touche <ENTREE> pour le faire.

Crédits

Au cours de la partie, vous pourrez gagner des crédits, ce qu'on vous indiquera à l'aide d'un "claquement". Vous pouvez vous servir des crédits, en fin de partie, pour "acheter" des billes supplémentaires. Vous pouvez également garder vos crédits pour les parties suivantes. Le nombre maximum de crédits autorisés est neuf.

Recommencer la partie actuelle

Si vous avez terminé la première bille et vous souhaitez recommencer la partie, appuyez simplement sur <S>. Evitez d'appuyer de façon accidentelle pendant une partie!

Niveaux

Lorsque le score d'un joueur atteint un certain niveau, il gagne un crédit.

High score tables (Tableaux des meilleurs scores)

Si vous obtenez un bon score, vous gagnerez peut-être un ou plusieurs crédits. Si vous avez "acheté" une ou plusieurs billes supplémentaires au cours de la partie précédente, votre score sera placé dans le tableau des meilleurs scores "buy in" (achats effectués).

Paire

A la fin de la partie, vous assistez à la séquence des paires. Si les chiffres de la paire correspondent aux deux derniers chiffres de votre score, vous gagnerez un crédit.

LES REGLES DE "THE WEB"

Space Station Frenzy (Frénésie Spatiale)

Tirez sur toutes les cibles tombantes pour allumer la "dock" (station d'arrimage). Arrimez trois billes pour déclencher la frénésie et gagner le "jackpot" (gros lot).

Fast Frenzy (Frénésie Vitesse Grand V)

Tirez de façon répétée sur la rampe "web" (toile) pour allumer le "lock" (blocage). Tirez sur le blocage pour déclencher la frénésie et gagner le "jackpot" (gros lot).

Missions

Tirez sur le trou du centre pour activer les missions.

Power Levels (Niveaux de Puissance)

Allumez les tourniquets se trouvant dans les couloirs. Tirez sur les tourniquets allumés pour obtenir un niveau de puissance supérieur et allumer "awards" (récompenses).





The Arena (L'Arène)

Tirez plusieurs fois de suite dans les "loops" (boucles) pour allumer "extra ball" (bille supplémentaire) et "bonus held" (bonus accumulé).

The Ultimate Showdown (Epreuve de Force)

Terminez les "Missions", "Combos" (Combinaisons), "Power" (Puissance), Bonus et Ultra pour commencer "Ultimate Showdown" (Epreuve de Force).

CONSEILS

Sur les ordinateurs plus puissants, vous pouvez utiliser une vitesse de rafraîchissement plus élevée pour rendre le jeu encore plus fluide. Consultez le manuel de votre carte graphique pour savoir comment faire. Si le jeu affiche un point après le nombre de crédits au cours de la partie, il ne fonctionne pas parfaitement. Si c'est le cas, essayez ce qui suit:

Essayez l'une des autres vues.

Sélectionnez un niveau de détail plus bas.

Sélectionnez une résolution d'écran plus basse / moins de couleurs.

Sélectionnez un accompagnement sonore de moindre qualité dans le programme d'installation.

Sélectionnez une vue où la "back box" (arrière-plan de Web) est visible.

DEPANNAGE DE BASE

Pas de musique provenant du CD

Vous n'avez peut-être pas de câble reliant votre lecteur de CD-ROM à votre carte sonore.

Il aurait dû vous être fourni avec votre PC. Adressez-vous à votre revendeur pour en acquérir un et installez-le selon les instructions accompagnant votre lecteur de CD-ROM et votre carte sonore. S'il y a un câble et vous n'entendez pas de musique, vous devrez peut-être activer l'entrée CD Audio ou régler les contrôles de volume du programme de mixage fourni avec la carte son. N'oubliez pas d'enregistrer ces paramètres.

Graphismes (DOS uniquement)

Le programme tentera de déterminer s'il faut utiliser 256 ou 32 768 couleurs pour l'écran d'options. Il est possible qu'il utilise 32 768 sur des ordinateurs qui ne le prennent pas en charge. Si c'est le cas, vous pouvez forcer le jeu à utiliser 256 couleurs en tapant WEB X pour lancer le jeu. Si vous n'obtenez aucune sortie sur l'écran ou si l'affichage est brouillé, vous n'avez peut-être pas installé le gestionnaire graphique adapté à votre système. Installez de nouveau le programme et choisissez l'option UNIVBE. Certaines cartes graphiques et écrans impliquent l'utilisation d'un programme de configuration spécifique. Consultez la documentation de votre écran et de votre carte graphique. Réglez la vitesse de rafraîchissement à 60 images par seconde, non entrelacées, pour de meilleurs résultats.

WINDOWS 95™

Si les graphismes ou les effets sonores vous posent des problèmes, il est possible que vous ne possédiez pas les derniers gestionnaires pour votre système. Veuillez contacter le fabricant pour savoir si vous possédez des gestionnaires anciens et comment en obtenir de nouveaux.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si ce produit vous pose des problèmes, veuillez contacter notre service d'assistance technique à l'un des numéros suivants.

ROYAUME-UNI 0181 343 9143
ETATS-UNIS (301) 916 9303

N'oubliez pas de vous rendre sur notre Site Web pour obtenir les mises à niveau, les meilleurs scores du monde et bien d'autres choses encore, à l'adresse:

<http://www.empire.co.uk>





REGLES ET INDICES SUPPLEMENTAIRES

(si vous en avez besoin!)

Power Levels (Niveaux de Puissance)

Les couloirs au bas du tableau allument les couloirs des Tourniquets. Tirez lorsqu'ils sont allumés pour augmenter les niveaux de puissance. A chacun d'entre eux, vous recevez des bonus variés. Les niveaux de puissance sont remis à zéro quand vous perdez la bille. Ils vont de 1 à 8.

Combos (Combinaisons)

On vous accorde une combinaison ou un tir combiné lorsque vous tirez dans une boucle, une orbite ou une rampe plusieurs fois de suite rapidement. Des combinaisons successives vous rapportent une "Combo" (Combinaison), "Double Combo" (Double Combinaison) ou "Triple Combo" (Triple Combinaison) et augmentent le total de vos points.

Missions

Tirez dans le trou au centre du haut du tableau pour commencer une Mission. Les instructions la concernant sont données sur l'affichage de la matrice. Les voyants "Spider" (Araignée) vous montrent ce que vous devez frapper. L'affichage suivra également votre progression dans chaque mission. Vous disposez d'un certain temps pour accomplir la mission. Il en existe six. Lorsque vous réussissez une mission vous gagnez une "Showdown Sphere" (Sphère d'Epreuve de Force).

Skill Shot (Tir de Précision)

Vous verrez une araignée s'allumer brièvement lorsque vous ferez tomber une bille. Tirez dessus pour effectuer un tir de précision et gagner un gros score bonus.



Video Mode (Mode Vidéo)

La matrice vous indiquera quand le mode vidéo pourra être activé. Servez-vous des boutons des flaps pour tirer dans les mines de l'affichage de la matrice. Ne tirez pas sur les billes numérotées, elles vous rapportent des bonus. Si vous êtes vraiment doué, vous gagnerez peut-être une bille supplémentaire.



Space Station Frenzy (Frénésie Spatiale)

Tirez sur toutes les cibles tombantes en haut de l'écran pour allumer "dock" (station d'arrimage), indiqué par une flèche verte. Mettez trois billes dans la station d'arrimage pour déclencher la "Space Station Frenzy" (Frénésie Spatiale). Vous jouerez avec les trois billes en même temps. Gagnez des "jackpots" (gros lots) pour augmenter votre score de façon considérable.

Fast Frenzy (Frénésie Vitesse Grand V)

Visez plusieurs fois la rampe de gauche pour allumer le "lock hole" (trou de blocage). Tirez dedans pour activer la "Fast Frenzy" (Frénésie Vitesse Grand V), vous aurez deux, trois ou quatre billes en même temps sur le tableau.

The Ultimate Showdown (L'Epreuve de Force)

Elle est activée quand vous terminez toutes les Missions et autres séquences du tableau. Elle n'est ouverte qu'aux meilleurs joueurs et elle comporte six billes simultanées. Visez les rampes, les trous et les couloirs allumés pour marquer des tas de points et vaincre l'ennemi!





SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

486 66 MHz oder ähnliches Gerät

8 MB RAM

SVGA-Grafikkarte mit 1 MB RAM

CD-ROM-Laufwerk

Soundkarte (optional)

512 KB Festplattenspeicherplatz



WINDOWS 95™ INSTALLATION

Legen Sie die 'Pro Pinball : The Web'-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Sie werden gebeten, das Verzeichnis anzugeben, in das das Spiel installiert werden soll, und gefragt, ob Sie zur Speicherung eines Spiel-Icons eine Programmgruppe einrichten möchten. Nach Installation der Windows 95 DirectX-Komponenten muß Ihr Computer möglicherweise neu gestartet werden.

Möchten Sie das Spiel nach Abschluß der Installation starten, legen Sie die 'The Web'-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Sollte das Spiel daraufhin nicht automatisch starten, ist die automatische Wiedergabefunktion 'AutoPlay' Ihres CD-ROM-Laufwerks möglicherweise nicht aktiviert. Klicken Sie in diesem Fall einfach das Spiel-Icon an (versichern Sie sich aber zuerst, daß Sie die 'The Web'-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben!).

Nach Starten des Spiels haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Menu (Menü)

Bringt Sie direkt zum WEB-Hintergrunddisplay:

Play (Spielen)

Bringt Sie direkt zum Spiel.



Options (Optionen)

Öffnet ein Fenster, das die aktuelle Tastenzuteilung und weitere Optionen aufführt, die Sie ändern können. Möchten Sie eine Tastenzuteilung neu bestimmen, klicken Sie die entsprechende Taste an und drücken dann die gewünschte neue Taste. Wird diese Taste schon anderweitig benutzt, erscheint eine dementsprechende Meldung.

Quit (Beenden)

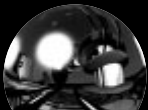
Bricht zu Windows ab.

PLAY (SPIELEN)

Startet das Spiel. Warten Sie, bis der Flippertisch erscheint, und drücken Sie <S>.

OPTIONS (OPTIONEN)

Ihnen stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung, dank der Sie die Spielleistung optimieren können. Beenden Sie das Spiel, werden diese Optionen automatisch gespeichert.

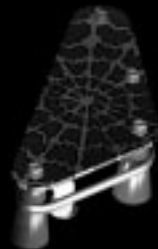




SCREEN MODE (BILDSCHIRMMODUS)

Wählen Sie einen der folgenden Modi. HINWEIS: Abhängig davon, welche Grafikkarte, wieviel Videospeicher und welchen Monitor Sie haben und ob die Modusumschaltfunktion (siehe unten) aktiviert ist, können einige Modi möglicherweise nicht gewählt werden.

640 x 480 x 256 Farben
800 x 600 x 256 Farben
1024 x 768 x 256 Farben
640 x 480 x 32.768 Farben
800 x 600 x 32.768 Farben
1024 x 768 x 32.768 Farben



SCREEN FLIP (MODUSUMSCHALTFUNKTION)

Wählen Sie 'FLIP DISABLED' (Modusumschaltfunktion deaktiviert), haben Sie zwar eine größere Modusauswahl, doch kann sich der Spielfluß auf einigen Geräten damit verschlechtern.

GRAPHIC DETAIL (GRAFIKDETAIL)

Wählen Sie einen der folgenden drei Grafikdetailmodi: LOW (NIEDRIG), NORMAL oder HIGH (HOCH). Wählen Sie LOW, sind die Kugelbewegungen möglicherweise glatter; wählen Sie HIGH, läuft das Spiel während der FRENZY-Runde möglicherweise langsamer.

TABLE VIEW (TISCHPERSPEKTIVE)

Wählen Sie eine von sechs verschiedenen Tischperspektiven. Die hier aufgeführten Icons repräsentieren die Blickperspektive und die Position auf der Punktmatrix.

MUSIC RESTART (MUSIK-NEUSTART)

Instant Restart (Sofortiger Neustart)

In diesem Modus spielt das Programm die Musik sofort ab. Auf einigen Geräten können die Kugelbewegungen dabei gelegentlich etwas ruckartig ausfallen.

Quick Restart (Schneller Neustart)

In diesem Modus wartet das Programm, bis die Kugel geflippet wurde und langsamer geworden ist, bevor es zum nächsten Track umschaltet.

Slow Restart (Langsamer Neustart)

Die Musik wird erst abgespielt, wenn keine Kugeln mehr im Spiel sind.

SLIDESHOW (DIASHOW)

Wählen Sie diese Option, um sich den Tisch aus einer von mehreren erstklassigen Blickperspektiven anzusehen. Drücken Sie die Flippertasten, um durch die verschiedenen Ansichten zu schalten, und <ESC> , um die Diashow zu beenden.

QUIT (BEENDEN)

Beenden und Optionen speichern.





SPIELSTEUERUNGEN

Die folgende Standardtastenzuteilung kann geändert werden:

Linke Flippertaste	<F>
Rechte Flippertaste	<J>
Tisch nach oben stoßen	<LEERTASTE>
Tisch nach rechts stoßen	<G>
Tisch nach links stoßen	<H>

Die folgende Tastenzuteilung kann nicht geändert werden:

Spiel starten/	
Spieler hinzufügen	<S> oder <F1>
Spiel fortsetzen	<C>
Kugel starten	<EINGABETASTE>
Lautstärke einstellen	PFEILTASTEN
Spiel unterbrechen	<PAUSE> oder <P>
Spiel beenden	<ESC>

DOS

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

486, 4 MB RAM, SVGA-Grafikkarte mit 1 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte (Soundblaster-kompatibel) oder Gravis, 2 MB Festplattenspeicherplatz

INSTALLATION

Legen Sie die 'Pro Pinball : The Web'-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Schalten Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk um (z.B. D: <EINGABETASTE>).

Geben Sie INSTALL <EINGABETASTE> ein. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.



Nehmen Sie die 'Pro Pinball : The Web'-CD nach der Installation bitte NICHT aus dem CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie WEB<EINGABETASTE> ein, um das Spiel zu starten. Möchten Sie ein Spiel spielen, muß die 'Pro Pinball : The Web'-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein und darf auch während des Spiels nicht entfernt werden.

Nach Laden des Spiels erscheint automatisch das HAUPTMENÜ:

PLAY (SPIELEN)

Startet das Spiel. Warten Sie, bis der Flippertisch erscheint, und drücken Sie <S>.

OPTIONS (OPTIONEN)

Ihnen stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung, dank der Sie die Spielleistung optimieren können. Beenden Sie das Spiel, werden diese Optionen automatisch gespeichert.

SCREEN MODE (BILDSCHIRMMODUS)

Abhängig davon, wieviel Videospeicher Sie haben, können Sie einen der folgenden Anzeigemodi wählen:

1 MB Videospeicher

640 x 480 x 256 Farben
800 x 600 x 256 Farben

2 MB Videospeicher

1024 x 768 x 256 Farben
640 x 480 x 32.768 Farben
800 x 600 x 32.768 Farben

4 MB Videospeicher

1024 x 768 x 32.768 Farben





GRAPHIC DETAIL (GRAFIKDETAIL)

Wählen Sie einen der folgenden drei Grafikdetailmodi: LOW (NIEDRIG), NORMAL oder HIGH (HOCH). Wählen Sie LOW, sind die Kugelbewegungen möglicherweise glatter; wählen Sie HIGH, läuft das Spiel während der FRENZY-Runde möglicherweise langsamer.

TABLE VIEW (TISCHPERSPEKTIVE)

Wählen Sie eine von sechs verschiedenen Tischperspektiven. Die hier aufgeführten Icons repräsentieren die Blickperspektive und die Position auf der Punktmatrix.

MUSIC RESTART (MUSIK-NEUSTART)

Instant Restart (Sofortiger Neustart)

In diesem Modus spielt das Programm die Musik sofort ab. Auf einigen Geräten können die Kugelbewegungen dabei gelegentlich etwas ruckartig ausfallen.

Quick Restart (Schneller Neustart)

In diesem Modus wartet das Programm, bis die Kugel geflippt wurde und langsamer geworden ist, bevor es zum nächsten Track umschaltet.

Slow Restart (Langsamer Neustart)

Die Musik wird erst abgespielt, wenn keine Kugeln mehr im Spiel sind.



SLIDESHOW (DIASHOW)

Wählen Sie diese Option, um sich den Tisch aus einer von mehreren erstklassigen Blickperspektiven anzusehen. Drücken Sie die Flippertasten, um durch die verschiedenen Ansichten zu schalten, und <ESC>, um die Diashow zu beenden.

QUIT (BEENDEN)

Beenden und Optionen speichern.

SPIELSTEUERUNGEN

Spiel starten/Spieler hinzufügen

Spiel fortsetzen

Kugel starten

Flippersteuerung

Tisch nach oben stoßen

Tisch nach rechts stoßen

Tisch nach links stoßen

Lautstärke einstellen

Spiel unterbrechen

Spiel beenden

<S> oder <F1>

<C>

<EINGABETASTE>

<UMSCHALTTASTE> oder <STRG>

<LEERTASTE>

LINKE <ALT-TASTE>

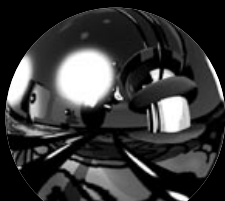
RECHTE <ALT-TASTE>

PFEILTASTEN

<PAUSE> oder <P>

<ESC>

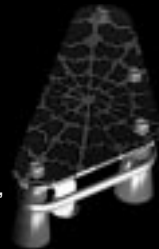
THE WEB





WINDOWS 95™ und DOS-Versionen

DAS SPIEL



Jedes Spiel beginnt mit 3 Kugeln. Die Steuerungen funktionieren genauso wie bei einem richtigen

Flippertisch. Starten Sie die Kugeln, indem Sie die <EINGABETASTE> drücken, und versuchen Sie, sie mittels der Flippertasten so lange wie möglich im Spiel zu halten. Sie können den Tisch auch anstoßen, doch sollten Sie vorsichtig sein, daß Sie ihn nicht zu stark anstoßen, da er sonst auf Kosten der derzeitig gespielten Kugel KIPPEN könnte.

Nach Abschluß jeder Kugel wird die Bonuspunktzahl berechnet (drücken Sie die <EINGABETASTE> oder beide Flippertasten, um diesen Vorgang zu überspringen). Ist Ihre Punktzahl am Ende des Spiels höher als eine der zuvor erreichten Höchstpunktzahlen, dürfen Sie Ihre Anfangsbuchstaben eingeben. Drücken Sie dazu die Flippertasten und die <EINGABETASTE>.

Kredite

Während des Spiels können Sie sog. Kredite gewinnen, die durch einen lauten Knall angekündigt werden. Sie können mittels dieser Kredite am Ende des Spiels Extrakugeln 'kaufen'. Kredite werden von einem Spiel auf das nächste übertragen, doch können maximal nur neun Kredite gesammelt werden.

Neustart des aktuellen Spiels

Haben Sie die erste Kugel abgeschlossen und möchten das Spiel erneut starten, drücken Sie einfach die Taste <S>, woraufhin das Spiel von vorn beginnt. Passen Sie auf, daß Sie diese Taste nicht versehentlich während des Spiels drücken!

Replays - Wiederholungsspiele

Übersteigt die Punktzahl des Spielers den REPLAY-Level, wird er mit einem Kredit belohnt.



'High Score'-Tabellen

Erreichen Sie eine Höchstpunktzahl, werden Sie mit einem oder mehreren Krediten belohnt. Haben Sie während des vorherigen Spiels eine Extrakugel 'gekauft', geht Ihre Höchstpunktzahl in die sog. 'BUY IN'-High Score-Tabelle ein.

Match

Am Ende des Spiels erscheint die Matchfolge. Stimmt die Matchnummer mit den letzten beiden Ziffern überein, erhalten Sie zur Belohnung einen Kredit.

REGELKARTE FÜR 'THE WEB'

Space Station Frenzy - Raserei im Weltraum

Treffen Sie alle Klappziele, um DOCK aufleuchten zu lassen. Docken Sie drei Kugeln ein, um das Space-Rennen zu starten und Jackpots zu gewinnen.

Fast Frenzy - Schneller Amoklauf

Treffen Sie mehrmals die WEB-Rampe, um LOCK (SPERRE) aufleuchten zu lassen. Treffen Sie dann die SPERRE selbst, um dem Amoklauf den Startschuß zu geben und schnelle Jackpots zu gewinnen.

Missions - Missionen

Treffen Sie das in der Mitte gelegene Senkloch, um MISSIONS zu starten.





Power Levels - Power-Levels

Die Innengassen bringen die Propeller zum Leuchten. Treffen Sie die erleuchteten Propeller, um höhere Power-Levels zu erreichen und Bonusse aufleuchten zu lassen.

The Arena - Die Arena

Schießen Sie aufeinanderfolgende Loopings, um EXTRA BALL (EXTRAKUGEL) und BONUS HELD (ANFANGSBONUS) aufleuchten zu lassen.

The Ultimate Showdown - Die ultimative Herausforderung

Schließen Sie MISSIONS, COMBOS, POWER, BONUS und ULTRA ab, um sich der ultimativen Herausforderung zu stellen!

TIPS

Auf schnelleren Geräten kann eine höhere Bilderneuerungsrate gewählt werden, um den Spielablauf noch flüssiger zu gestalten. Schlagen Sie dazu bitte im Handbuch Ihrer Grafikkarte nach.

Wird während des Spiels nach der Kreditpunktzahl ein Punkt aufgeführt, läuft das Spiel nicht mit optimaler Leistung. In diesem Fall haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Schalten Sie eine andere Blickperspektive ein.
- Wählen Sie einen niedrigeren Grafikedetaillevel.
- Wählen Sie eine niedrigere Bildschirmauflösung / weniger Farben.
- Wählen Sie über das Installationsprogramm eine niedrigere Tonqualität.
- Wählen Sie eine Ansicht mit Hintergrunddisplay.

ALLGEMEINE FEHLERBEHEBUNG

Keine CD-Musik

Ihnen fehlt möglicherweise das Kabel, das das CD-ROM-Laufwerk mit Ihrer Soundkarte verbindet. Dieses Kabel hätte im Lieferumfang Ihres PCs enthalten sein sollen. Fragen Sie Ihren Händler nach einem passenden Kabel, und schließen Sie es den Anleitungen Ihres CD-ROM- und Soundkartenhandbuchs entsprechend an. Sollte ein Kabel vorhanden aber trotzdem keine Musik zu hören sein, müssen Sie möglicherweise den CD-Audioeingang aktivieren oder die entsprechenden Lautstärkeregler im Mixerprogramm Ihrer Soundkarte justieren. Vergessen Sie bitte nicht, Ihre Einstellungen zu speichern.

Grafiken (nur DOS)

Das Programm versucht zu ermitteln, ob für den Optionensschirm 256 oder 32.768 Farben verwendet werden können. Dabei kann es passieren, daß es 32.768 Farben wählt, obwohl Ihr Gerät diesen Modus nicht unterstützt. Sie können den 256-Farbenmodus in diesem Fall manuell wählen, indem Sie zum Spielstart WEB X eingeben. Sollte gar nichts auf dem Bildschirm erscheinen oder die Anzeige fehlerhaft sein, haben Sie möglicherweise nicht den für Ihr System korrekten Grafiktreiber geladen. Installieren Sie das Programm in diesem Fall noch einmal, und wählen Sie während der Installation die UNIVBE-Option. Einige Grafikkarten und Monitore setzen eine korrekte Einstellung mittels eines SetUp-Dienstprogramms voraus. Schlagen Sie dazu bitte in der Dokumentation Ihres Monitors und Ihrer Grafikkarte nach. Für eine optimale Leistung stellen Sie die Bilderneuerungsrate am besten auf 60 Bilder pro Sekunde und 'non-interlaced', d.h. ohne Zeilensprungverfahren ein.

WINDOWS 95™

Sollten Sie bezüglich der Grafiken oder des Sounds Schwierigkeiten haben, sind auf Ihrem Computer möglicherweise nicht die neuesten Treiber geladen. Fragen Sie Ihren Händler, ob Sie die neuesten Treiber geladen haben, und wenn nicht, wo die neuesten Treiber erhältlich sind.





TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Sollten Sie Schwierigkeiten mit diesem Produkt haben, wenden Sie sich bitte unter folgender Nummer an unseren Technischen Kundendienst:

UK 0181 343 9143

USA (301) 916 9303

Schauen Sie auch mal auf unseren WEB-Seiten nach den neusten Upgrades, weltweiten High Scores und anderen interessanten Themen nach:

<http://www.empire.co.uk>





ZUSÄTZLICHE REGELN UND TIPS

Power-Levels

Die Innengassen im unteren Tischabschnitt bringen die Propellergassen zum Leuchten. Treffen Sie diese Gassen, wenn sie erleuchtet sind, erhöht sich der Power-Level, wofür Sie mit verschiedenen Bonussen belohnt werden. Bei Verlust einer Kugel werden die Power-Levels jedoch wieder in Grundstellung gebracht. Die Power-Levels reichen von 1 bis 8.

Kombos

Einen KOMBO (oder Kombinationsschuß) gewinnen Sie immer dann, wenn Ihnen zweimal schnell hintereinander ein Looping, ein Orbit- oder Rampenschuß gelingt. Schießen Sie mehrere KOMBOS hintereinander, werden Sie mit einem KOMBO, DOPPELKOMBO oder TRIPELKOMBO und damit einer Menge Extrapunkten belohnt.

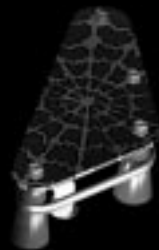
Missionen

Treffen Sie das in der Mitte des oberen Tischabschnitts gelegene Loch, wenn es erleuchtet ist, beginnt eine MISSION. Anweisungen zu jeder Mission sind auf dem Punktmatrixdisplay aufgeführt. Die Spinnenlampen zeigen an, was Sie treffen müssen. Über das Punktmatrixdisplay können Sie auch den Fortschritt jeder Mission verfolgen. Jede Mission muß in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. Es gibt sechs verschiedene Missionen. Haben Sie eine Mission abgeschlossen, werden Sie mit einer SHOWDOWN-Kugel belohnt.



Geschicklichkeitsschuß

Lochen Sie eine Kugel ein, leuchtet kurzweilig eine Spinne auf. Treffen Sie diese Spinne, gewinnen Sie einen Geschicklichkeitsschuß und eine Menge Extrapunkte!



Video-Modus

Der Punktmatrix können Sie entnehmen, wann der Videomodus eingeschaltet werden kann. Drücken Sie die Flippertasten, um die Minen auf der Punktmatrix unter Beschuß zu nehmen. Treffen Sie jedoch nicht die nummerierten Kugeln, da sich hinter diesen weitere Bonusse verbergen. Wenn Sie ein ganz großer Könnner sind, gewinnen Sie vielleicht sogar eine Extrakugel!

Space Station Frenzy

Treffen Sie alle im oberen Tischabschnitt gelegenen Klappfelder, um DOCK aufleuchten zu lassen (was durch einen grünen Pfeil angezeigt wird). Docken Sie drei Kugeln ein, um der RASEREI IM WELTRAUM den Startschuß zu geben, wobei Sie gleich drei Kugeln im Spiel halten müssen! Holen Sie sich die Jackpots, um Ihre Punktzahl richtig hochzuschrauben!

Fast Frenzy

Treffen Sie mehrmals die linke Rampe, um das Sperrloch aufleuchten zu lassen. Treffen Sie dann das Sperrloch selbst, beginnt ein SCHNELLER AMOKLAUF (zwei, drei oder vier Kugeln gleichzeitig im Spiel!).

The Ultimate Showdown

Diese Runde beginnt, wenn Sie alle Missionen und alle untergeordneten Spiele abgeschlossen haben. Natürlich sind nur die besten Spieler dabei und nehmen es hier gleich mit sechs Kugeln gleichzeitig auf! Treffen Sie die erleuchteten Rampen, Löcher und Gassen, um enorme Punktzahlen zu erzielen und den Gegner zu besiegen!

