

Intellivision® **MATTEL ELECTRONICS®**
A Inteligência na Televisão

PINBALL



CARTUCHO PARA VIDEO GAME
INSTRUÇÕES DE USO

- Para 1 ou 2 jogadores
- Somente para TV em cores PAL-M

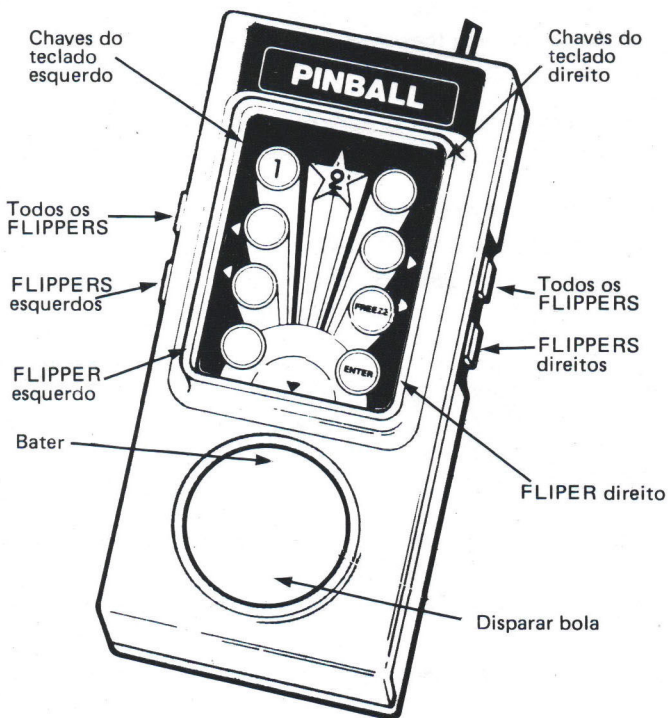


OBJETIVO DO JOGO

Marcar mais pontos do que o seu adversário. Ou então conseguir bater o seu próprio recorde. Há 3 telas diferentes, cada uma com uma disposição de jogo diferente. Você tentará passar de uma tela para outra com a mesma bola. Descuide-se e retornará rapidamente. Você dispõe de 5 bolas por jogo. Haverá bolas extras e pontos de bonificação para os grandes ganhadores. Aponte para os alvos, faça a bolinha ricochetear nos "pára-choques". Da mesma forma que nos Flipperamas, a dica é manter a bolinha marcando pontos tanto tempo quanto for possível.

SEUS CONTROLES

Insira os painéis flexíveis PINBALL nos comandos, de maneira a cobrir o teclado. Insira o cartucho do jogo na fenda correspondente do Console (veja o Manual de Instruções do console para maiores detalhes de conexão).



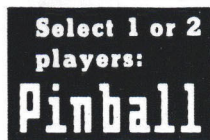
PARTE SUPERIOR DO DISCO. Aperte a parte superior do Disco uma vez para "bater" na "máquina". Cuidado, se "bater" com muita frequência será MULTADO. Perderá a sua vez e os pontos de bonificação que tenha ganho. A parte exterior da tela fica de cor púrpura.

PARTE INFERIOR DO DISCO. Aperte a parte inferior do Disco a fim de fazer a mola retroceder e lançar a bolinha. Quanto mais tempo mantiver o Disco apertado, maior será a velocidade da bola (nas telas de jogo 2 e 3 não há mais disparador).

PARA INTERROMPER O JOGO: aperte a tecla **[1]** seguida de **[FREEZE]** em qualquer um dos 2 teclados.

MODO "DEMONSTRAÇÃO" – A MÁQUINA JOGA SOZINHA:

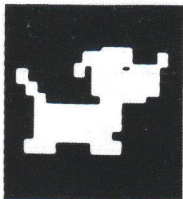
Ao aparecer o título na tela, **NÃO FAÇA NADA**. A máquina dispara a bola, bate nos alvos, marca os pontos.



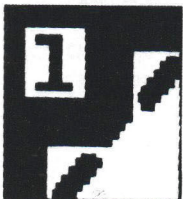
Para acabar com a DEMONSTRAÇÃO, aperte QUALQUER controle, e aparecerá na tela:
"SELECT 1 OR 2 PLAYERS"
(Escolha 1 ou 2 jogadores).

- Para tentar bater o seu próprio recorde, aperte a tecla **[1]** ...a seguir aperte **[ENTER]** .
- Para jogar entre 2 jogadores, aperte a tecla **[2]** ...seguida de **[ENTER]** .

Comece a jogar de VERDADE!



CARICATURA DE ANIMAIS. Uma caricatura de animal na parte inferior da tela indica de quem é a vez. Quando o animal da esquerda começa a piscar, é a vez do jogador da esquerda, etc. No jogo entre 2 pessoas, os JOGADORES REVESAM-SE após cada bola.



QUE NÚMERO DE BOLA É? Um mostrador digital indicará que número de bola você está usando, das 5 com as quais começou. Na tela AZUL, você poderá ganhar bolas EXTRAS e ter mais chances de marcar pontos extras. (O número do mostrador muda para VERMELHO.)

“GAME OVER” (O JOGO ACABOU). Ao perder a quinta bola ou a bola cair fora dos limites do jogo, acabou o jogo. Aparecerão os totais do placar. O seu PLACAR MÁXIMO aparecerá na tela dos títulos após apertar RESET.

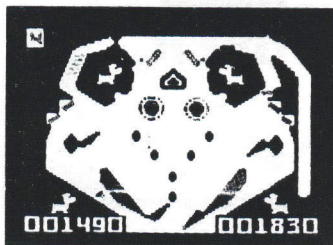


VAMOS JOGAR

1. **APERTE QUALQUER** tecla para acabar com a **DEMONSTRAÇÃO**.
2. Responda a "Select 1 or 2 players" (escolha 1 ou 2 jogadores). Aperte **1** ou **2**.
3. Aperte **ENTER** para começar o jogo.
4. Use a parte inferior do Disco para lançar a BOLA. As teclas "FLIPPER" ou os BOTÕES LATERAIS, movimentam os FLIPPERS. Use a parte superior do Disco para "bater" (mover) na "máquina" (cuidado com as MULTAS).
5. Tente manter cada bola em jogo tanto tempo quanto for possível.
6. Quando o jogo acabar (GAME OVER), aperte QUALQUER UM dos botões laterais para trazer os títulos. Depois aperte QUALQUER tecla para trazer "ESCOLHA 1 OU 2 JOGADORES".

TELA VERDE – NÍVEL INFERIOR

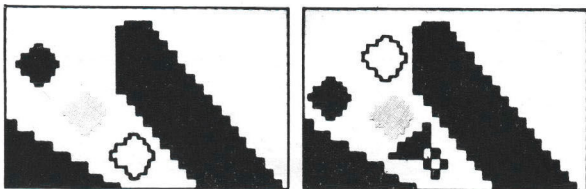
Na tela verde você marca pontos da seguinte forma: Bater nos alvos "giratórios", "pára-choques" e "túmulos". Fazer a bola passar pelas fendas no centro da tela também é uma maneira de aumentar o seu total de pontos. Bater nos "pára-choques"



aumenta a velocidade da bola e dá pontos extras. Quando os "pára-choques" estão acesos, você ganha ainda mais pontos. Bata em cada par de alvos cadentes para iluminar um "pára-choques". Faça o portão azul "oscilar" mandando a bola através dele.

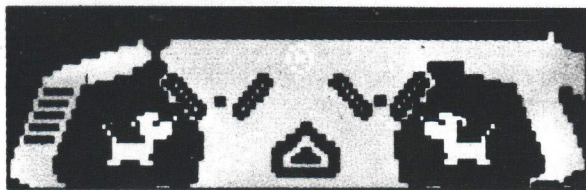
PARA AUMENTAR SEU PLACAR...

- Aponte para os alvos PÚRPURA.
- Aponte para as fendas dos "pára-choques" para fazer com que as caricaturas de animais apareçam. Isto também fará aparecer as defesas do corredor de saída, evitando que as bolas saiam por eles. A bolinha faz carambola voltando à ação, continue somando pontos 3 vezes mais. Cada "defesa do corredor" pode ser batida 3 vezes antes de desaparecer. A "defesa" fica VERMELHA quando resta só uma batida. Faça a bolinha passar entre as fendas NOVAMENTE e obterá mais 3 ricochetes nas "defesas".



- Derrube um ALVO TÚMULO no canto superior esquerdo e ganhe uma bonificação. Derrube TODOS OS ALVOS TÚMULOS e mandará a bola para uma MINA DE OURO. A bola fica DOURADA. Todos os pontos daí em diante valem o DOBRO.

O jogo continua até que a bolinha "caia". Você perde o controle dela no jogo.



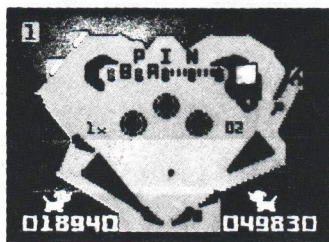
PARA PASSAR PARA TELA VERMELHA:

Mude de uma tela para outra com a mesma bola:

1. Lance a bolinha através da passagem em forma de V na parte superior da tela.
2. Aparecerá então uma TAÇA BRANCA. Lançando a MESMA BOLA dentro da TAÇA BRANCA, conseguirá automaticamente passar ao PRÓXIMO NÍVEL (VERMELHO) com maior número de chances de PONTOS EXTRAS.

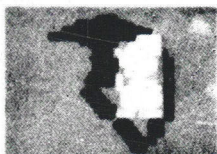
TELA VERMELHA – NÍVEL MÉDIO

O jogo na tela vermelha dará a você maiores chances de obter pontos extras e melhorar os seus totais de jogos. Bata nos "pára-choques" para aumentar a velocidade e obter pontos extras — enquanto estiverem acesos.



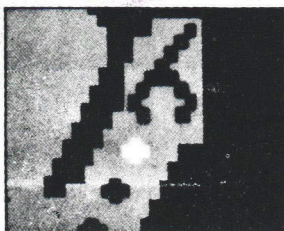
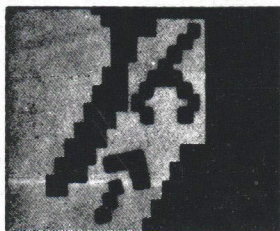
PARA AUMENTAR O SEU PLACAR...

- Aponte com cuidado e forme a palavra "PINBALL" nos corredores superiores, em passadas sucessivas.



- Derrube os ALVOS GÊMEOS, e acenderá a CARICATURA DO RATINHO E A TAÇA.

- Derrube os ALVOS QUADRIGÊMEOS para ativar o ALVO MÓVEL. Bata no ALVO MÓVEL dentro dos 10 segundos e ganhe 25.000 pontos.
- Mande a bola até a GARRA:
 - 1ª vez: ilumina um pára-choques
 - 2ª vez: ilumina um segundo pára-choques
 - 3ª vez: ilumina o terceiro pára-choques.



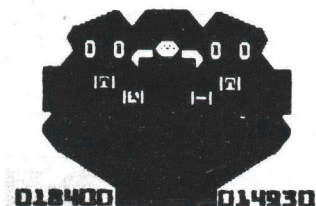


PARA PASSAR PARA TELA AZUL:

1. Bater nos ALVOS GÊMEOS no canto superior direito. Isto faz a TAÇA BRANCA aparecer.
2. Mande a mesma bola DENTRO DA TAÇA (flechas acesas indicarão o caminho).

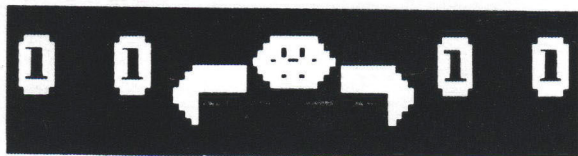
TELA AZUL – NÍVEL SUPERIOR

Você chegou. A Tela Azul lhe dará a maior chance de somar pontos, SE você FOR um bom jogador. As oportunidades de bonificação e de multiplicadores de pontos, são inúmeras na Tela Azul.

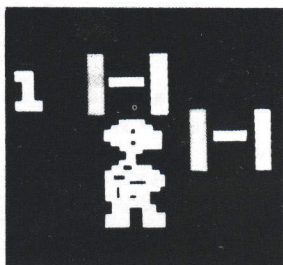
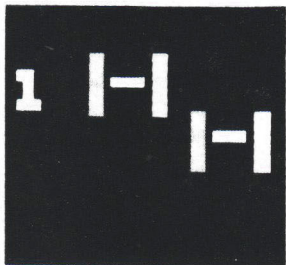


PARA AUMENTAR O SEU PLACAR:

- Aponte para o "pára-choques" de URÂNIO
- Aponte para os "pára-choques" NUMERADOS.



- Derrube os ALVOS LATERAIS VERMELHOS.
- Derrube os ALVOS SUPERIORES VERMELHOS.
- Derrube os ALVOS AMARELOS.
- Trabalhe nos ALVOS PULANTES COR DE ROSA.



GANHE UMA BOLINHA EXTRA. Derrube os ALVOS AMARELOS cinco vezes em ordem com a MESMA bola. Aparecerá a TAÇA BRANCA. Lance a bola para dentro da taça branca.

PONTOS

ALVOS

M/B* Pontos

TELA VERDE – NÍVEL INFERIOR

Alvos Púrpura		20
Portão Azul (cada vez que oscila)		10
Pára-choques triangular		30
Pára-choques Cogumelo		50
(Quando aceso)		200
Alvos Cadentes Laterais		100
(Os 4 caídos)	1B	
Alvos túmulos	1ª batida	1B 100
	2ª batida	1B 200
	3ª batida	1B 300
	4ª batida	1B 400
	5ª batida	1B 500
	6ª batida	1B 600
	7ª batida	1B 700
(Os 7 caídos)	1M	
Mina de Ouro (a bola muda para dourada, contagem dupla em cada batida)		100
Bola da fenda		50
(Se não houver defesas do corredor, mesmo lado)	1B	
Bola da taça		4000

TELA VERMELHA – NÍVEL MÉDIO

Letras alternadas BALL quando acesas		50
Formar PINBALL	1M	
(Todas as letras acesas)		
Pára-choques VERDE		50

ALVOS		M/B* Pontos
Alvos Gêmeos Cadentes (Ambos caídos)	2B	300
Alvos Quadrigêmeos Cadentes	1B	300
Bola na Garra	1ª vez	1000
	2ª vez	2000
	3ª vez	3000
Pára-choques Cogumelo (Quando aceso)	1B/1M	50
Alvo Móvel	1M	200
Bola na Taça Branca		25000
		7000

TELA AZUL – NÍVEL SUPERIOR

Pára-choques Cinza		50
Pára-choques de URÂNIO		200
Pára-choques numerados (x. nº no pára-choque)		1000
Alvos Vermelhos Laterais Cadentes (Cada Grupo)	3B	1000
Alvos Vermelhos Superiores Cadentes (Os 4 caídos)	4B/1M	1000
Alvos Amarelos Cadentes (Os 4 caídos)	4B	1000
Alvos Rosados Pulantes		200
Os 4 caídos em qualquer ordem	4B	5000
Os 4 caídos de esquerda à direita	4B/1M	50000
Aumenta o valor do pára-choques numerado em 1		
Bola na Taça Branca	1ª vez	Bola extra
	2ª vez	Ganha bonificação prêmio

* M = multiplicador/B = bonificação.

BONIFICAÇÕES E MULTIPLICADORES DE PONTOS

Os números pequenos que aumentam na sua tela durante o jogo são para BONIFICAÇÕES (direita da tela) e MULTIPLICADORES de pontos (esquerda da tela). Eles não serão computados até que a sua vez (nessa bola) tenha acabado (no FIM da sua vez, as BONIFICAÇÕES e os MULTIPLICADORES afetarão o seu placar).

Por exemplo: digamos que você ganhou 650 pontos lançando sua bola. Se você também ganhou 4 números BONIFICAÇÃO e 2 MULTIPLICADORES, o SEU PLACAR TOTAL será de 8650 pontos ($1000 \times 4 \times 2$ mais 650).



Os números BONIFICAÇÃO não podem ser superiores que 30 vezes.

Os MULTIPLICADORES não podem ser superiores que 5 vezes.

MAS, se você conseguir introduzir a bola na TAÇA BRANCA 2 vezes na TELA AZUL, ganhará BONIFICAÇÕES e MULTIPLICADORES imediatamente. Sem demora. Esta é a BONIFICAÇÃO PRÊMIO. Oportunidade de muitos pontos extras.

LEMBRE-SE: "Bata" na "máquina" com muita frequência e será MULTADO. PERDERÁ os PONTOS BONIFICAÇÃO.

DICAS PARA GANHAR!

- Veja o MODO DEMONSTRAÇÃO diversas vezes. Vale a pena para perceber os detalhes deste jogo.
- Não dispare a toa. Aprenda a SEGURAR a bolinha num dos FLIPPERS. Segure a bola até poder controlá-la. Agora você pode APONTAR seus tiros e fazê-los valer pontos.
- No início, jogando na tela VERDE, a primeira coisa a fazer é passar a bola entre as fendas. Isto faz com que apareçam as “defesas do corredor”, mantendo a bola em jogo por mais tempo, sem que “caia”.
- Tente passar para os níveis superiores rapidamente. As telas VERMELHA e AZUL são as que realmente dão pontos. Tente chegar nelas na primeira bola.
- Arme um ESQUEMA DE JOGO. A maneira de marcar muitos pontos no PINBALL INTELLIVISION é começando uma seqüência. Derrube uma série completa de alvos ou tente uma nova chance com o alvo móvel (dá muitos pontos). Monte o seu placar total com uma seqüência de pontos.

Novo Endereço
Av. Açaí, 2045-Bloco B

DIGIPLAY
EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS DA AMAZÔNIA LTDA.
Rua Acará, 203 / Bloco "B" – Parte /
Distrito Industrial / CGC - 04.155.123/0001-52
Produzido na Zona Franca de Manaus/AM
Indústria Brasileira
Distribuição e Assistência Técnica: **TECMACHINE**
COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE MÁQUINAS
LTDA.