

MKROBALL

Amstrad

Loading Instructions:—

Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

KEYS

Left Flipper	SHIFT
Right Flipper	RETURN
Pull Plunger	SPACE
Start Game	P
Tilt	TAB
Reset Game	R
5 balls per game.	

GETTING STARTED

Press P to start the game. Pressing P more than once will allow 2, 3 or 4 player games.

ACHIEVING BONUSES

Hitting various targets on the pin table will increase the bonus and hitting all 5 drop targets on the left of the table will advance the bonus multiplier.

If the bonus multiplier is on 5X and all 5 drop targets are hit, then an extra ball will be awarded. Other bonuses include: Lighting A B C scores 10,000. The right flipper rotates the A B C lights.

Lighting A B C or hitting the centre drop targets advances the bonus.

Landing on a saucer trap advances the bonus, but if the bonus already stands at 20,000, then the bonus, including the multiplier, will be collected.

Lighting 100 causes the bumpers to score 100 instead of 10 when hit.

Extra balls can be obtained at 250,000, 480,000 and 720,000.

Only one extra ball, per ball, is allowed.

The ball is returned if it is lost without scoring.

PLAYING HINTS

Try to advance the bonus multiplier.

5X any bonus is better than 1X.

If you manage to advance the bonus to 20,000, go for the saucer traps to collect the bonus.

Make good use of the rotating A B C lights.

© Alternative Software Limited 1987

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

MICROBALL

Instructions de chargement:

Amstrad—Appuyez simultanément sur CTRL ENTER, ensuite sur PLAY et finalement sur une touche quelconque.

Spectrum—Tapez LOAD "" et puis appuyez sur la touche ENTER.

CLES

Flippeur gauche

Flippeur droit

Piston

Démarrage jeu

Tilt

Remise jeu

5 balles par jeu

Amstrad

SHIFT

RETURN

ESPACE

P

TAB

R

Spectrum

Z

M

ESPACE

P

T

R

DEMARRAGE

Appuyez sur P pour commencer le jeu. Appuyez plus d'une fois en fonction du nombre de joueurs.

POINTS

Pour augmenter le score il faut toucher les diverses cibles sur l'écran, et pour faire avancer le multiplicateur de points il faut toucher toutes les 5 cibles descendantes à gauche.

Si le multiplicateur indique 5X et que toutes les 5 cibles ont été touchées, vous aurez une balle de plus. D'autres points comprennent : 10 000 points pour allumer les lumières ABC que le flippeur droit fait tourner.

Vous pouvez augmenter votre score en allumant les lumières ABC ou en touchant les cibles descendantes au centre de l'écran.

Un arrêt momentané sur une trappe-soucoupe augmente le score, mais si vous avez déjà marqué 20 000 points, alors les points ainsi que le multiplicateur seront ramassés.

Si vous allumez le 100 et que vous touchez les tampons ceux-ci indiqueront 100 au lieu de 10.

Vous pouvez obtenir des balles additionnelles en arrivant à : 250 000, 480 000 et 720 000. Vous ne pouvez obtenir qu'une balle additionnelle par balle.

Si la balle se perd sans marquer de points, elle vous sera rendue.

QUELQUES CONSEILS

Tâcher d'avancer le multiplicateur.

5X toute prime vaut mieux que 1X.

Si vous arrivez à augmenter le score jusqu'à 20 000, attaquez les trappes-soucoupes.

Exploitez bien les lumières tournantes ABC.

Avec tous les caractéristiques passionnants, la vitesse et la joie éniivrante de l'original, ce nouveau jeu de flipper est destiné à figurer parmi les classiques du genre.

MICROBALL

Instrucciones para Operar:

Amstrad—Pulsar CTRL ENTER a la vez, entonces apretar PLAY, luego cualquiera de las teclas.

Spectrum—Marque LOAD, entonces pulse tecla ENTER.

TECLES

Aleta izquierda
Aleta derecha
Embolo
Comenzar juego
Tilt
Jugar de nuevo
5 Bolas por juego

Amstrad

SHIFT
RETURN
SPACE
P
TAB
R

Spectrum

Z
M
SPACE
P
T
R

COMENZAR

Pulsar P para comenzar el juego. Pulsar P más de una vez permitirá jugar 2, 3 o 4 personas cada juego.

LOGRO DE PRIMAS

Conectar con varios blancos aumentará las primas, y dar a los 5 de caída a la izquierda de la mesa avanzará el multiplicador. Si el multiplicador de las primas indica 5 X y se dan a los 5 blancos de caída, se gana una bola adicional.

Otras primas son:—

Encender ABC marca 10.000. La aleta derecha gira las luces ABC.

Encender ABC o dar a los blancos centrales de caída, aumenta la prima.

Caer en una de las trampas de copa aumenta la prima, pero si la prima ya ha llegado a 20.000, entonces se anade la prima incluyendo el multiplicador.

Encender 100 hace que los topes marquen 100 en vez de 10.

Bolas adicionales pueden obtenerse al lograr 250.000, 480.000 y 720.000.

Solamente se permite una bola adicional por bola.

La bola que no marca se pierde.

SUGERENCIAS

Trate de avanzar el multiplicador de primas.

5 X cualquier prima es mejor que 1 X.

Si se consigue avanzar la prima a 20.000, intente las trampas de copa para conseguir la prima. Aprovechen las luces giratorias ABC.

Con todas las características, rapidez y fulminante emoción del juego original, este nuevo juego "pinball" de galería está destinado a ser uno de los más sensacionales de siempre.