

# PIN•BOT™



## MANUAL DE INSTRUCCIONES

*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.*



\*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

**Gracias por comprar el cartucho Pin Bot<sup>★</sup>™ para tu consola Nintendo Entertainment System™.**

**Por favor, lee detenidamente este libro de instrucciones y después guárdalo para futuras consultas.**

## **DESCRIPCION DEL JUEGO**

Pin Bot, uno de los mejores pinball nunca vistos, ha sido llevado al videojuego. Aquí está toda la acción del juego real: voces robotizadas, opción de multi-bolas, jet bumpers y el misterioso visor del robot. También se han añadido algunas nuevas características: 6 niveles de dificultad progresiva, enemigos que atacan a los flippers o tratan de robar la bola del campo de juego y diferentes tipos de bola.

Pin Bot te habla. Pin Bot te observa. Pin Bot te reta.

## **PRECAUCIONES**

- 1) Este es un juego de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o fríos. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
- 2) No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan o ensucien, ya que esto podría dañar el juego y/o la consola.
- 3) No lo limpies con bencina, alcohol u otros disolventes similares.
- 4) Guarda el juego en su funda protectora mientras no lo estés usando.

### **Nota:**

En interés del producto, el diseño y especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetos a modificaciones sin previo aviso.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

©1991 Nintendo Co., Ltd.

★Trademark of Williams Electronics Games, Inc.

## NOMBRE DE LOS CONTROLES Y SU USO

### Control 1



### Control 2



## COMO JUGAR



Comienza el juego pulsando el botón START, selecciona el número deseado de jugadores y vuelve a pulsar START. Aparecerá el mensaje «Activados los circuitos de Pin Bot».

Entonces, pulsa el Botón B para colocar la bola en juego. Cuanto más tiempo mantenga pulsado el Botón B, más fuerte saldrá la bola.

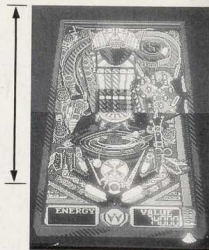


Intenta mantener la bola en juego tanto como sea posible usando para ello los flippers. Si parece que la bola se va a colar, usa el botón START y/o SELECT para mover la máquina y cambiar el recorrido de la bola.

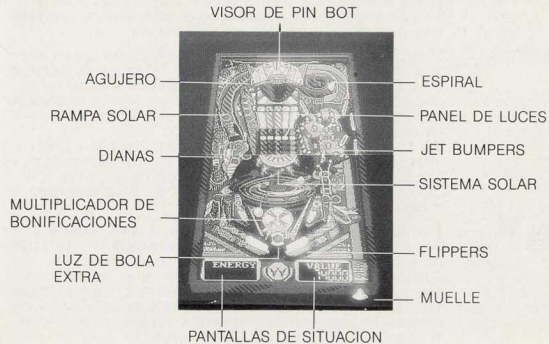
La pantalla se desplazará para mostrar siempre la bola. A causa de la longitud del panel de Pin Bot, la pantalla se dividirá para mostrar siempre los flippers. Esto te será muy útil cuando la bola caiga deprisa, ya que no tendrás que perder tiempo buscando los flippers.

Tienes un total de tres bolas (además de las bolas extras que consigas), después de las cuales se acaba el juego.

En medio del tablero verás un mapa del Sistema Solar con los nueve planetaś. Comenzarás en Plutón, y tendrás que abrirte camino hacia el planeta que se encuentre iluminado (lo que activará los pasillos de la bola extra), y luego viaja hacia el Sol para encender el ESPECIAL.



## EL CAMPO DE JUEGO



## PANTALLAS DE SITUACION

En la parte inferior del tablero, hay dos pantallas de situación. Te darán información referente a la puntuación, el valor de los bonos, el valor de la espiral, el valor solar o el valor de la energía. Las pantallas de situación cambian automáticamente para mostrar la información más importante.

## LA ESPIRAL

Cuando pones una bola en juego, el primer sitio que va es a la espiral. Dependiendo de la potencia del saque, la espiral te dará diferentes puntuaciones. Si la potencia de saque no es muy grande y la bola cae por el primer agujero, la espiral te da 5.000 puntos. El segundo agujero vale 100.000 puntos y el tercero vale 20.000 puntos.

¡Es muy difícil sacar con la potencia justa para que la bola entre justo por el segundo agujero, pero el esfuerzo merece la pena! La espiral también multiplica el valor (desde  $\times 1$  hasta  $\times 10$ ) cada vez que sacas la bola (se coloca en  $\times 1$  al comienzo de cada bola).

## PANEL DE LUCES

Este panel de luces contiene dianas en la parte superior y derecha. Si golpeas estas dianas se encenderán las luces del panel a la vez que aumentará el valor de los bonos. Cuando hayas logrado encender todo el panel, aparecerá el mensaje «Estoy bajo tu control», y se abrirá el visor. Si logras introducir dentro una bola, aparecerá el mensaje «Colocación parcial». En este momento aparecerá otra bola para efectuar el saque.

Si puedes introducir esta otra bola en el otro agujero del visor, aparecerá el mensaje «¡Ya lo tengo!», y te atacará disparando ambas bolas entrando en un juego multi-bolas. Durante el juego multi-bolas, las puntuaciones se doblan.

## RAMPA SOLAR

Normalmente, si logras hacer subir una bola por esta rampa, el multiplicador de los bonos avanzará y añadirá 50.000 puntos al Valor Solar. Si te encuentras en la opción multi-bolas y colocas una de las bolas dentro del visor de Pin Bot, aparecerá el mensaje «Intenta conseguir el Valor Solar». Si haces pasar una bola por la rampa solar mientras hay otra bola «encerrada» el panel de juego avanzará hasta el próximo nivel y conseguirás el Valor Solar.

## AGUJERO

Aumenta su valor en 25.000 (hasta un máximo de 75.000) cada vez que atraviesas el pasillo interior derecho. Una vez que alcances la puntuación de 75.000, se activará la opción de bola extra.

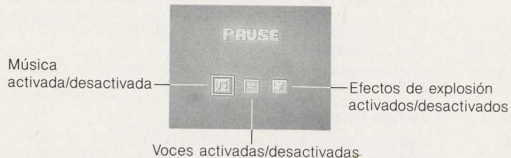
## DIANAS

Cada vez que golpees una de las dianas, la luz que está colocada delante comenzará a parpadear. Si golpeas el resto de las dianas antes de que la luz deje de parpadear, avanzarás un planeta. Si llegas al Sol, la diana que está colocada debajo de los Jet Bumpers se encenderá, activando así la opción del ESPECIAL.

Justo delante de las tres dianas, hay tres luces pequeñas. Si golpeas una diana cuando la luz de delante esté encendida, se abrirá la entrada de la Rampa Solar durante un cierto período de tiempo. Si logras hacer que la bola pase por ella te anotarás el Valor de la Energía (el Valor de la Energía aumenta al golpear los Jet Bumpers).

## PANTALLA DE SELECCION DE PAUSA/OPCION

Cuando pulses el botón B en el control 2 para detener el juego, aparecerán tres símbolos en la pantalla:



Puedes activar o desactivar estas opciones seleccionándolas con el bloque de control y pulsando el botón A. Si encuentras un símbolo encendido, significará que está activado. Cualquier símbolo que no esté iluminado se encuentra desactivado.

Vuelve a pulsar el botón B para volver al juego.

## INTRODUCIR RECORDS

Si tu puntuación está dentro de las 10 primeras, podrás introducir tus iniciales. Utiliza el bloque de control para seleccionar las letras y el botón A para introducirlas. Selecciona END cuando hayas terminado. Los records vuelven a su valor original cuando se apaga la consola.



## CONSEJOS

- ★ Utiliza los botones START y SELECT para mover la máquina si crees que vas a perder la bola.
- ★ ¡Intenta conseguir los ESPECIALES! Cuando llegues al Sol, la diana de ESPECIAL colocada debajo de los Jet Bumpers se iluminará. ¡Golpea esta diana y ocurrirá algo ESPECIAL!
- ★ Cuando estés en la opción multi-bolas concéntrate en el área próxima a los flippers. Si empiezas a mirar hacia otras partes del panel, probablemente perderás una bola.
- ★ Pin Bot es una máquina compleja. Hay muchos más secretos además de los explicados en estas instrucciones. ¡Buena suerte!

### PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



**MEMO**.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





 **SPACO, S.A.**

POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS  
C/LA INDUSTRIA NO 8  
28760 TRES CANTOS  
MADRID-ESPAÑA

PRINTED IN JAPAN