

## TWILIGHT ZONE

**OBJECT:** Explore the strange world of the Twilight Zone. BATTLE THE POWER using MAGNA-FLIP™. Try to Unlock THE DOOR by lighting all of the DOOR PANELS. Stop TIME by using THE CLOCK.

**EXTRA BALL:** Shoot the ball multiple times around The LEFT RAMP to light extra ball.

**MULTI-BALL™:** Spell GUM-BALL by shooting the LEFT and RIGHT ramps. LOCK balls by shooting into the LOCK AREA located above the PLAYER PIANO.

**THE DOOR:** Shooting the LEFT RAMP lights the PLAYER PIANO. Shooting the RIGHT RAMP lights THE SLOT MACHINE. The PLAYER PIANO awards the currently FLASHING DOOR PANEL. The SLOT MACHINE awards a RANDOM DOOR PANEL.

**POWER BALL:** Get the POWER BALL out of the GUMBALL MACHINE by shooting up the right side of the game when the GUMBALL ARROW is flashing. When the WHITE POWER BALL is on the playfield RETURN IT to the GUMBALL MACHINE to begin POWER BALL MANIA. In POWER BALL MANIA shoot at the right ramp to BATTLE THE POWER!

**BATTLE THE POWER:** Shooting HITCH-HIKER TUNNEL multiple times lights BATTLE THE POWER.

**BUY EXTRA BALL:** At the end of a game you may buy 1 extra ball for 1 credit. All features and score remain as they were at the end of game!

16-50020-2

## TWILIGHT ZONE

**DOEL:** Doorzoek de vreemde wereld van de Twilight Zone. BATTLE THE POWER via MAGNA-FLIP™. Probeer DE DEUR te openen door alle deurpanelen te verlichten. Stop de TIJD door de KLOK te gebruiken.


**EXTRA BAL:** Schiet de bal meerdere keren via de linkerhelling om extra bal te verlichten.

**MULTIBAL:** Spel GUM-BALL door de linker- en rechterhelling op te schieten. LOCK ballen door in de LOCK AREA te schieten, boven de PLAYER PIANO.

**DE DEUR:** Schiet de linkerhelling om de PLAYER PIANO te verlichten. Schiet de rechterhelling om de SLOT MACHINE te verlichten. De PLAYER PIANO beloning is de knipperende deur. De SLOT MACHINE beloning is een willekeurige deur.

**POWER BAL:** Probeer de WITTE POWER BAL uit de GUMBALL MACHINE te krijgen door naar de rechter zijde te schieten zodra de GUMBALL PIJL knippert. Schiet de WITTE POWER BAL dan weer in de GUMBALL MACHINE om POWER BALL MANIA te beginnen. Schiet tijdens POWER BALL MANIA de rechterhelling om BATTLE THE POWER te spelen!

**BATTLE THE POWER:** Schiet de HITCH-HIKER TUNNEL meerdere keren om BATTLE THE POWER te verlichten.

16-50020-2-Du 

## TWILIGHT ZONE Spielbeschreibung

**ZIEL:** Grenzzonen von TWILIGHT ZONE erforschen.

**EXTRA BALL:** Linke Rampe 9x getroffen, beleuchtet Extra Ball.

**POWER BALL:** GUM BALL DISPENSER wird aktiviert, wenn beide Rampen und rechte Bahn getroffen wurden.

**POWER BALL MANIA:** POWER BALL zurück in GUM BALL DISPENSER schießen und Anweisungen befolgen!

**3 KUGEL-MULTI-BALL:** Beide Rampen treffen und 3 Kugeln in LOCK AREA speichern.

**6-KUGEL-MULTI-BALL:** Alle Türpaneele beleuchten! Dazu linke Rampe und "PIANO" treffen!

**SUPER-BALL:** Mit Super-Ball in Grenzbereiche vordringen! Bei Spielende nachmünzen und/oder Taste neben dem Kugelabzug drücken.

16-50020-3-GER

## TWILIGHT ZONE

**OBJETIVO:** EXPLORAR EL EXTRAÑO MUNDO DE LA ZONE GRIS. VENZA AL PODER UTILIZANDO EL MAGNA-FLIP™. INTENTE ABRIR LA PUERTA ENCENDIENDO TODOS LOS PANELES DE LA MISMA. PARE EL TIEMPO CON EL RELOJ.

**BOLA EXTRA:** LANCE LA BOLA REPETIDAS VECES POR LA RAMPA IZQUIERDA PARA ENCENDER LA BOLA EXTRA.

**MULTI-BOLA™:** DELETREE GUM-BALL LANZANDO LA BOLA POR LAS RAMPAS IZQUIERDA Y DERECHA. ENCIERRE LAS BOLAS LANZANDOLAS DENTRO DEL AREA CERROJO, SITUADA SOBRE **PLAYER PIANO**.

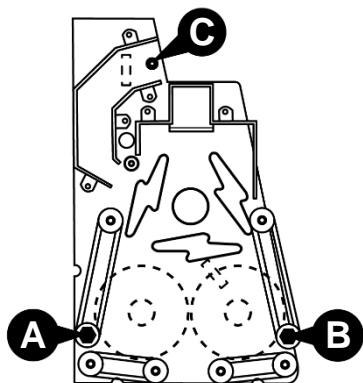
**LA PUERTA:** LANZANDO LA BOLA CONTRA LAS LUCES DE LA RAMPA DE LA IZQUIERDA: **PLAYER PIANO**. LANZANDOLA CONTRA LAS LUCES DE LA RAMPA DERECHA: **MAQUINA SLOT**. EL **PLAYER PIANO** CONCEDE EL **PANEL INTERMITENTE**. LA **MAQUINA SLOT** CONCEDE EL **PANEL DE LA PUERTA FORTUITA**.

**LA BOLA DEL PODER:** SAQUE LA **BOLA DEL PODER** DE LA MAQUINA DE CHICLES, LANZANDO LA BOLA POR LA PARTE DERECHA DEL TABLERO CUANDO LA FLECHA DE LOS CHICLES ESTE ENCENDIDA. CUANDO LA **BOLA BLANKA DEL PODER** ESTE EN JUEGO, LANCELA A LA MAQUINA DE CHICLES PARA COMENZAR LA **"BOLAMANIA" DEL PODER**. ENTONCES, LANCE LA BOLA POR LA RAMPA DE LA DERECHA PARA **COMBATIR EL PODER!**

**LA BATALLA DEL PODER:** LANCE LA BOLA POR EL **TUNEL DEL AUTOSTOPISTA** REPETIDAS VECES, PARA ENCENDER LA **BATALLA DEL PODER**.

**COMPRA DE BOLA EXTRA:** A LA FINALIZACION DEL JUEGO, PUEDE COMPRAR UNA BOLA EXTRA POR UN CREDITO. TODOS LOS CARACTERES Y LA PUNTUACION PERMANECERAN TAL Y COMO QUEDARON AL FINAL DE LA PARTIDA.

16-50020-1-SP



16-9512

### **REMOVING MINI-PLAYFIELD**

1. Loosen nuts, **A** and **B**.
2. Remove the screw, at **C**, holding the Wire Chute Ramp to Mini-Playfield.
3. Slide Mini-Playfield forward.

### **Demontage der Mini-Spielfläche Für Servicezwecke:**

- 1) Muttern **A** und **B** lösen.
- 2.) Schraube **C** herausdrehen.
- 3.) Mini-Spielfläche nach vorn herausnehmen.

Zusammenbau in umgekehrter Reihenfolge.

### **DEMONTAGE MINI-PLATEAU**

- 1.) Devissez les ecrous **A** et **B**.
- 2.) Retirez la vis en **C** qui relie la Rampe métallique au Mini-Plateau.
- 3.) Glissez le Mini-Plateau vers l'avant.

Font used: Helvetica

#### **Cards status:**

16-50020-2 confirmed.  
 16-50020-2-Du is my own Dutch translation.  
 16-50020-3-GER (German) confirmed.  
 16-50020-1-SP (Spanish) confirmed.  
 16-9512 Removing the Mini-Playfield confirmed.

If you have any other information about these cards, please send a readable picture or scan to me.

Enjoy and have fun,  
 Peter

[www.inkochnito.nl](http://www.inkochnito.nl)

If you like my work, please send me a donation via PayPal.