



ARABIAN

Begeben Sie sich auf eine fantastische Reise ins alte Persien und retten Sie eine Prinzessin.

Mit Hilfe des Steuerhebels können Sie nach rechts oder links laufen. Sie können ebenfalls springen, klettern, sich ducken und kriechen.

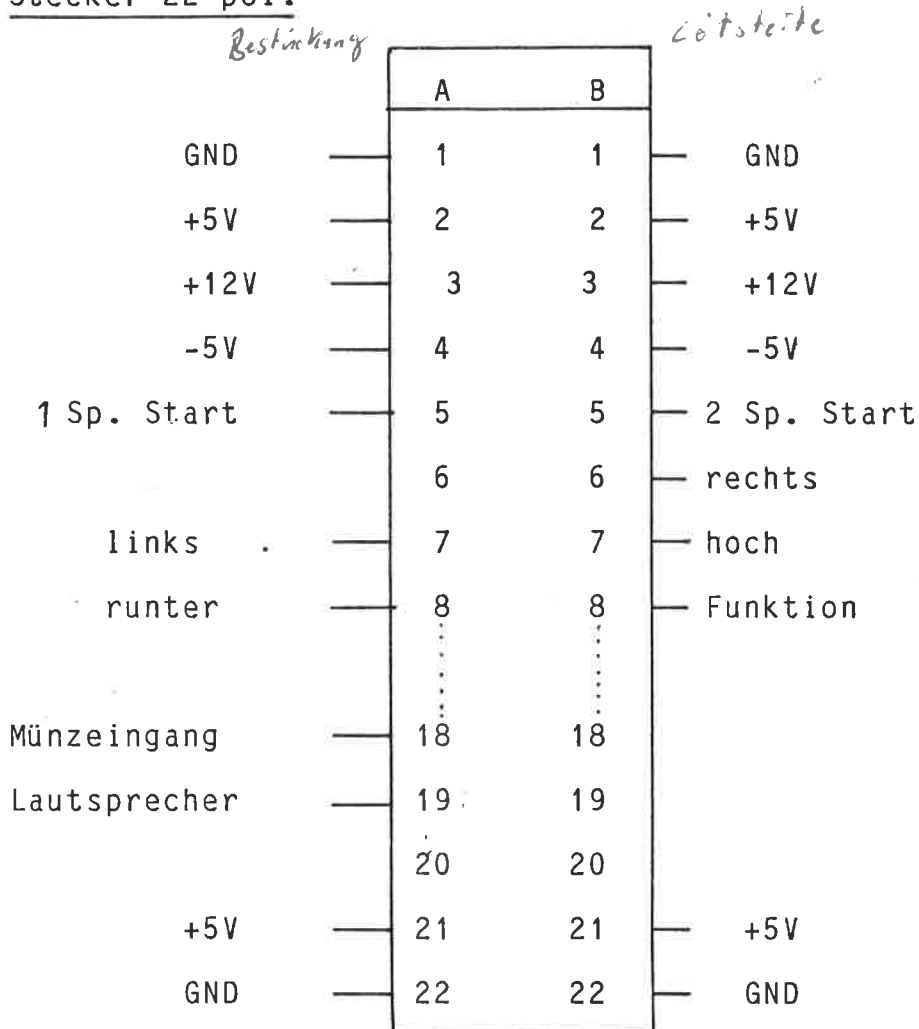
Durch Druck der roten Taste können Sie boxen.

Sammeln Sie die Krüge ein, daß das Wort ARABIAN zu lesen ist, dann gibt es Bonuspunkte.

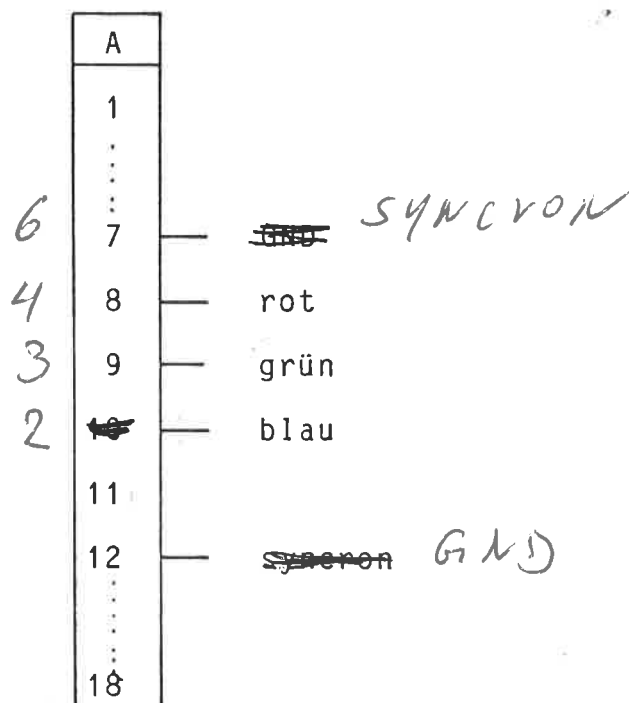
1. Bild Auf dem Segelboot
2. Bild In der unterirdischen Höhle
3. Bild Auf der Schloßmauer
4. Bild Im Königspalast

Versuchen Sie die Raben, die Sie behindern, aus dem Bild zu schubsen.

Stecker 22 pol.



Stecker 18 pol.



Dip - Schalter A

Schalter	1	2	3	4
Zahl der Spielfiguren 3 5	OFF ON			
Tisch Stand		OFF ON		
Bild normal Bild invertiert			OFF ON	
Krüge werden in d. nächste Bild übertragen nicht übertragen				OFF ON

COIN SW1	COIN SW2	GAME DIP SW			
		5	6	7	8
1 COIN 1PLAY	1 COIN 1PLAY	OFF	OFF	OFF	OFF
2 COIN 1PLAY	2 COIN 1PLAY	ON	OFF	OFF	OFF
2 COIN 1PLAY	1 COIN 3PLAYS	OFF	ON	OFF	OFF
1 COIN 1PLAY	1 COIN 2PLAYS	ON	ON	OFF	OFF
1 COIN 1PLAY	1 COIN 3PLAYS	OFF	OFF	ON	OFF
1 COIN 1PLAY	1 COIN 4PLAYS	ON	OFF	ON	OFF
1 COIN 1PLAY	1 COIN 5PLAYS	OFF	ON	ON	OFF
1 COIN 1PLAY	" 6 "	ON	ON	ON	OFF
1 COIN 2PLAYS	" 2 "	OFF	OFF	OFF	ON
"	" 4 "	ON	OFF	OFF	ON
"	" 5 "	OFF	ON	OFF	ON
"	" 10 "	ON	ON	OFF	ON
"	" 11 "	OFF	OFF	ON	ON
"	" 12 "	ON	OFF	ON	ON
"	" 6 "	OFF	ON	ON	ON
FREE PLAY	(DEMO MODE)	ON	ON	ON	ON

Dip - Schalter B

Schalter	1	2	3	4
	OFF			
Vorspiel mit Ton ohne Ton		OFF ON		
<u>Bonus Punkte</u> keine ab 20000 P. + 1 Spielfigur ab 40000 P. + 1 Spielfigur ab 30000 P. + 1 Spielfigur je 40000 P. weitere Spielfiguren			OFF ON OFF ON	OFF OFF ON ON

ARABIEN

Begeben Sie sich auf eine fantastische Reise ins alte Persien und retten Sie eine Prinzessin.

Mit Hilfe des Steuerhebels können Sie nach rechts oder links laufen. Sie können ebenfalls springen, klettern, sich ducken und kriechen.

Durch Druck der roten Taste können Sie boxen.

Sammeln Sie die Krüge ein, daß das Wort ARABIEN zu lesen ist, dann gibt es Bonuspunkte.

1. Bild Auf dem Segelboot
2. Bild In der unterirdischen Höhle
3. Bild Auf der Schloßmauer
4. Bild Im Königspalast

Versuchen Sie die Raben die Sie behindern aus dem Bild zu schubsen.