

**pinball**

*Fantasy*



**21ST CENTURY  
ENTERTAINMENT**

# **pinball fantasies**

**DE DIGITAL ILLUSIONS**  
POUR LES ORDINATEURS  
**COMMODORE AMIGA**

## **LE CHARGEMENT**

Disquette 1 protégée contre l'écriture. Débranchez tout le matériel externe sauf la souris et une deuxième unité de disquette (si vous en utilisez une). Introduisez la disquette 1 dans l'unité interne et la disquette de jeu de votre choix dans la deuxième unité, si celle-ci est branchée. Si vous n'utilisez pas une deuxième unité de disquette, introduisez votre disquette de jeu dans l'unité interne, au moment où l'ordinateur la sollicite.

## MENUS DE TABLE

Pour charger une table utilisez les touches de fonction 1 à 2 :

### Disquette de jeu 1

F1	Table Partyland
F2	Table Speed Devils

### Disquette de jeu 2

F1	Table Billion Dollar Gameshow
F2	Table Stones 'N Bones

Pour changer la disquette de jeu, enlevez la disquette de jeu actuelle, appuyez sur HELP et suivez les instructions qui seront affichées à l'écran.

## LES COMMANDES DU JEU

### CLAVIER

F1 - F8	Nombre de joueurs (F1 = 1 joueur, F8 = 8 joueurs)
Flèche vers le bas	Tirez sur le ressort (relâchez pour envoyer la balle)
P	Pause (n'importe quelle touche pour recommencer le jeu)
ESC	Sortie vers le menu principal (après pause)
ESC	Recommencez la table (lorsqu'une balle est dans le couloir)
SHIFT/ALT/AMIGA droite	Actionnez flipper droit
	Faire avancer/changer les diverses lumières de la table
SHIFT/ALT/AMIGA gauche	Actionnez flipper gauche
	Faire avancer/changer les diverses lumières de la table
BARRE D'ESPACEMENT	Tilt
M	Marche/arrêt de la musique

## SOURIS

Tirez vers le bas	Tirez sur le ressort
Bouton de gauche	Envoyez la balle

Si à la fin d'un jeu vous avez obtenu un des meilleurs scores (high-score), tapez votre nom (3 caractères maximum) lorsque l'ordinateur vous le sollicite. La touche d'effacement peut être utilisée pour corriger vos erreurs éventuels. Les meilleurs scores sont sauvegardés sur chaque disquette de jeu lorsque vous quittez une table, pour retourner au menu. Si vous voulez sauvegarder vos meilleurs scores sur disquette, vérifiez que la disquette de jeu ne soit pas protégée contre l'écriture.

## INFORMATIONS GENERALES

Le JACKPOT est un score accumulé par tous les joueurs au cours du jeu. Il est remis à zéro à chaque fois qu'un joueur marque le JACKPOT.

Des caractères sont imprimés sur certaines lumières des tables, ils donnent droit à des caractéristiques spéciales :

XB =	Extra Ball	JP =	Jackpot
DB =	Double Bonus	xM =	Marquez x millions de points
SB =	Score Bonus	x/xK =	Marquez x/x milles points
HB =	Hold Bonus	5x =	Marquez 5 fois les points affichés
MB =	Multiplicateur de bonus		

Une lumière clignotante indique souvent l'endroit où vous pourrez augmenter votre score et obtenir des bonus.

A la fin du jeu l'avant dernier chiffre de votre score sera affiché dans le panneau. Des chiffres sont affichés au hasard dans le panneau, un de ces chiffres sera choisi. Si votre chiffre correspond au chiffre affiché au hasard vous obtiendrez une balle supplémentaire et vous pourrez continuer avec votre jeu.

## LES TABLES

### TABLE 1 PARTYLAND

#### DUCK TARGETS

Allumez tour à tour tous les DUCKS afin d'obtenir des SNACKS (ICECREAM, SODA, et POPCORN). Envoyez la balle dans le TRAP qui se trouve sous le flipper en haut de la table afin de manger le SNACK allumé. Lorsque tous les SNACKS ont été mangés le HOLD BONUS et le DOUBLE BONUS sur la boucle SENS ANTI-HORAIRE seront validés. Le DOUBLE BONUS est activé pendant dix secondes seulement. Si tous les SNACKS sont mangés par la suite, le DOUBLE BONUS sera validé.

PUKE	Allumez toutes les lettres du mot PUKE puis envoyez la balle dans la bouche du dragon pour obtenir tour à tour 5 millions de points, EXTRA BALL et JACKPOT.
CYCLONE	Envoyez la balle dans CYCLONE pour ajouter 1 au compteur de BONUS.
DRAGON	Envoyez la balle dans la bouche du DRAGON lorsque aucune lumière n'est allumée pour marquer 250.000 points.
JACKPOT	Sera obtenu de la bouche du DRAGON après avoir : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Epelé PUKE 3 fois</li> <li>2. Validé HAPPY HOUR</li> <li>3. Validé MEGA LAUGH</li> </ol> Le JACKPOT ne dure que 30 secondes pendant HAPPY HOUR et MEGA LAUGH.
MULTIPLICATEUR DE BONUS	Envoyez la balle dans SKYRIDE 3 fois et dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE pour obtenir le prochain MULTIPLICATEUR DE BONUS
ARCADE	Elle est validée en touchant la cible qui se trouve juste sous l'entrée. Donne un des bonus ci-dessous : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rien</li> <li>2. 500.000 points</li> <li>3. 1 MILLION de points</li> <li>4. 5 MILLIONS de points</li> <li>5. Validation de lumière EXTRA BALL du SIDE LANE</li> <li>6. Une CRAZY LETTER supplémentaire</li> </ol>
LUMIERES DE ROCKET	Allumez la totalité des lumières de rocket pour marquer tour à tour 2, 4, 6 et 8 MULTIPLICATEURS DE BONUS. Marquez tour à tour EXTRA BALL et 1 MILLION de points après avoir allumé tous les MULTIPLICATEURS DE BONUS.
EXTRA BALL	Celle-ci est obtenue de la bouche du DRAGON après avoir épelé PUKE deux fois.
SIDE-LANE XB	Lorsque la lumière XB est validée, une EXTRA BALL est obtenue suite à une sortie par un SIDE-LANE
TUNNEL	Passer par le TUNNEL plusieurs fois de suite après que la balle soit tombée de la DROP ZONE marque le TUNNEL BONUS clignotant et valide le prochain BONUS pendant dix secondes.
SKILL SHOT	Il est marqué en envoyant la balle dans le CYCLONE ou le TUNNEL juste après que la

HALL CACHE  
MEGA-LAUGH

balle ait été envoyée par le ressort.

Bonus surprise qui valide 5 bonus sur le CYCLONE.

Allumez les lettres MAD pour épeler CRAZY. 1 lettre MAD est allumée à chaque fois que la balle est envoyée dans la boucle SENS HORAIRE. 1 lettre CRAZY est allumée lorsque toutes les lettres MAD sont allumées.

MEGA-LAUGH marque 5 MILLIONS de points pour toutes les rampes et tous les passages pendant 25 secondes.

HAPPY-HOUR

Epelez PARTY de la manière suivante :

1. P - envoyez la balle dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE puis dans le TUNNEL
2. A - mangez les 3 SNACKS
3. R - envoyez la balle dans la boucle SENS ANTI-HORAIRE puis dans le CYCLONE
4. T - envoyez la balle dans toute combinaison SKYRIDE/LOOP deux fois en dix secondes
5. Y - épelez PUKE

HAPPY-HOUR marque 1 MILLION de points pour toutes les CIBLES (tampons, drop targets etc...) pendant 25 secondes.

## TABLE 2 SPEED DEVILS

GEAR

Epelez GEAR de la manière suivante :

1. Envoyez la balle dans la rampe JUMP pour allumer le 'G'.
2. Envoyez la balle dans la rampe OFFROAD pour allumer le 'E'.
3. Touchez les cibles B, U, R pour allumer le 'A'.
4. Touchez les cibles N, I, N, pour allumer le 'R'.

Ces lettres peuvent être complétées dans un ordre quelconque.

POSITION

Chaque fois que le mot GEAR est épelé 2 POSITIONS OVERTAKE, qui sont obtenues en envoyant la balle dans les rampes DROITE et GAUCHE (ou vice-versa) l'une après l'autre, sont validées.

EXTRA BALL

Validée après 20 MILES. Obtenue en envoyant la balle dans le passage en haut à DROITE lorsque la lumière est allumée.

JACKPOT	Obtenu en envoyant la balle dans la rampe JUMP lorsque la lumière du JACKPOT est allumée. Le JACKPOT est allumé pendant 20 secondes seulement.
SUPER-JACKPOT	Marquez le SUPER JACKPOT dans le PIT-STOP après avoir marqué le JACKPOT de la rampe JUMP.
MILES	Envoyez la balle dans les rampes GAUCHE ou DROITE pour marquer 1 MILE.
MILLION	Envoyez la balle dans les rampes DROITE et GAUCHE (ou vice versa) dans les 5 secondes afin de marquer 1 MILLION de points.
VITESSE	Envoyez la balle dans les rampes GAUCHE et DROITE puis dans la rampe JUMP afin de faire monter le COMPTEUR DE VITESSE d'un pas. Chaque rampe marque alors la VITESSE, multipliée par 1000 points.
CARACTERISTIQUES AUTOMATIQUES	Chaque deuxième pas de VITESSE valide un BONUS PART pour votre CAR. Le BONUS PART est obtenu en touchant les lumières clignotantes 1 à 5. Une partie de la CAR clignote lorsqu'elle est touchée.
GOAL	Il est validé lorsque la POSITION 1 est atteinte. Ceci valide aussi le JACKPOT pendant 20 secondes. Marquez le GOAL dans le PIT STOP.
MULTI-BONUS	Allumez toutes les lumières de PIT et envoyez la balle dans la rampe OFFROAD afin d'obtenir le prochain MULTI-BONUS. Après avoir obtenu tous les bonus, allumez PIT pour marquer 1 MILLION de points.
OFF-ROAD	Validé après 10, 40, 60 ... miles. Toutes les cibles marquent 100.000 points pendant 25 secondes.
TURBO-MODE	Il est validé lorsque le GOAL est marqué. Donne 5 MILLIONS de points sur toutes les rampes pendant 25 secondes.
JUMP	Il est validé après avoir marqué 30, 50, 70... miles etc..., et est obtenu sur la rampe JUMP. JUMP marque 10 MILLIONS de points.

## TABLE 3 BILLION DOLLAR GAMESHOW

RAMPE SKILL	Elle est indiquée par la flèche rouge en haut.
PASSAGE GAUCHE	Couloir circulaire qui commence près des CHAMPIGNONS et se termine au FLIPPER en haut.



PASSAGE DROIT	Le passage GAUCHE inversé.
MULTI-BONUS	Envoyez la balle dans le passage GAUCHE et la rampe SENS HORAIRE afin de marquer le prochain MULTI-BONUS.
EXTRA BALL	Envoyez la balle dans la rampe SKILL 12 fois afin de valider EXTRA BALL dans le passage GAUCHE.
JACKPOT	Ramassez 3 prix afin de valider JACKPOT pendant 25 secondes. Marquez celui-ci dans la rampe DROITE.
SUPER-JACKPOT	Marquez le JACKPOT afin de valider SUPER-JACKPOT (50M) pendant 5 secondes sur la rampe SENS HORAIRE.
PRIZES	<p>Validez les PRIZES de la manière suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SKILL, afin de valider la TV.</li> <li>2. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SENS HORAIRE, afin de valider CAR.</li> <li>3. Envoyez la balle dans le passage de GAUCHE, puis dans la rampe SKILL, afin de valider TRIP.</li> <li>4. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, dans la rampe SKILL, puis dans le passage de DROITE, afin de valider BOAT.</li> <li>5. Envoyez la balle dans la rampe de DROITE, puis dans la rampe SENS HORAIRE, et dans le passage de GAUCHE, afin de valider PLANE.</li> <li>6. Envoyez la balle dans le passage de GAUCHE, puis dans la rampe SKILL et le passage de DROITE, afin de valider HOUSE.</li> </ol> <p>Il est nécessaire de valider et de ramasser la TV, le CAR et le TRIP avec une seule balle avant de pouvoir viser le BOAT, le PLANE, et la HOUSE.</p>
COLLECT PRIZES	Envoyez la balle dans le LOOP MIL jusqu'au LEFT BALL TRAP afin de gagner un prix. Le deuxième ensemble de 3 prix et le JACKPOT sont validés lorsque les 3 premiers prix ont été remportés. Après avoir obtenu les 6 prix visiez LOCK. Ceci valide BILLION qui peut être obtenu en envoyant la balle dans le LEFT BALL TRAP.
LEFT BALL TRAP	<p>Celui-ci est ouvert de la manière suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validez TV, CAR et TRIP.</li> </ol>



	2. Validez BOAT, PLANE et HOUSE.
	3. Touchez toutes les cibles DOLLAR.
MILLIONS	Envoyez la balle dans la LOOP MIL plusieurs fois de suite lorsque le LEFT BALL TRAP est fermée, vous marquerez ainsi 1 MILLION de points chaque fois.
MILLION PLUS	Envoyez la balle dans la rampe de DROITE suivie de la rampe SENS HORAIRE pour marquer 1, 2, 3 ... MILLIONS.
CASH-POT	Envoyez la balle dans le LOCK pour marquer le CASH-POT actuel.
PETITE ROUE	Touchez les cibles DOLLAR pour valider la PETITE ROUE. Envoyez la balle dans le LEFT BALL TRAP pour faire tourner la ROUE et marquer un score au hasard.
5x CASH	Validez 5x CASH en envoyant la balle dans la rampe SENS HORAIRE. Envoyez la balle dans le LOCK pour toucher 5x la valeur du CASH-POT.

## TABLE 4 STONES 'N BONES

SCREAMS RAMP	Rampe sur la droite
STONES & BONES	Epelez STONE et BONE pour valider le GHOST suivant.
KEY	Epelez KEY pour ouvrir la TOWER pour la valeur suivante de la TOWER.
EXTRA BALL	Envoyez la balle 10 fois dans la rampe SCREAMS pour valider EXTRA BALL, qui est obtenue dans la TOWER.
JACKPOT	Obtenu dans la TOWER pendant le TOWER HUNT, et GRIM REAPER.
SUPER-JACKPOT	Envoyez la balle dans la TOWER immédiatement après avoir obtenu le JACKPOT pour marquer 50 MILLIONS de points.
MULTI-DEMON	Valide un BALL LOCK dans le VAULT et le WELL. Marquez les points ci-dessous sur la rampe SCREAMS : <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Aucune balle enfermée - 5 MILLIONS de points</li> <li>2. 1 balle enfermée - 10 MILLIONS de points</li> <li>3. 2 balles enfermées - 20 MILLIONS de points</li> </ul>
TOWER	Marquez la valeur actuelle de la TOWER, et le bonus validé de la TOWER lorsqu'il est validé.
SCREAMS RAMP	Marquez 1 SCREAM

WELL	Marquez la valeur actuelle du WELL
MULTIPLICATEUR DE BONUS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR et dans le WELL pour marquer le prochain MULTIPLICATEUR DE BONUS.
MILLION	Envoyez la balle dans la rampe de GAUCHE plusieurs fois de suite, vous marquerez 1 MILLION de points à chaque fois.
MILLION PLUS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR puis dans le passage à l'extrême droite pour marquer 1, 2, 3 ... MILLIONS de points.
2x SCREAMS	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR puis dans la rampe SCREAMS pour obtenir 2 SCREAMS.
GHOST HUNTER	Toutes les CIBLES et les TAMPONS marquent 1 MILLION de points pendant 30 secondes.
GRIM REAPER	Tous les TRAPS et les RAMPS marquent 5 MILLIONS de points pendant 30 secondes.
TOWER HUNT	Envoyez la balle dans la TOWER pour marquer tour à tour 5, 10 et 20 MILLIONS de points en moins de 30 secondes.
LOOP COMBO	Envoyez la balle dans la rampe CLEAR jusqu'aux ROLL-OVERS, descendez jusqu'au FLIPPER GAUCHE et touchez la rampe SCREAMS et la rampe à l'extrême GAUCHE pour marquer 5 MILLIONS de points.
LEFT BALL TRAP	Marquez la valeur du GHOST validé et du VAULT.
GHOSTS	<p>Les GHOSTS sont allumés tour à tour lorsque STONE et BONE sont épelés, et les points ci-dessous sont accordés :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. BAT - 5 MILLIONS de points</li> <li>2. BLUE GHOST - valide le TOWER HUNT</li> <li>3. GREEN SMILER - valide EXTRA BALL</li> <li>4. RED DEVIL - 10 MILLIONS de points</li> <li>5. YELLOW POLTERGEIST - valide GHOST HUNTER</li> <li>6. BLUE OCTOPUSSY - valide MULTI-DEMON</li> <li>7. MUMMY HEAD - 15 MILLIONS de points</li> <li>8. GRIM REAPER - valide GRIM REAPER</li> </ol> <p>Un GHOST doit être obtenu avant que le prochain puisse être validé.</p>
R.I.P.	Epelez RIP pour valider le KICKBACK dans le LEFT BALL TRAP.

## NOUS REMERCIONS

Conception du jeu de Digital Illusions.

Programmé par Andreas Axelsson.

Graphiques de Markus Nystrom.

Musique et effets sonores créés par Olof Gustafsson.

Programmes de balles en temps réel d'Ulf Mandorff.

Directeur de Projet de D.I. - Fredrik Liliegren.

Produit par Barry Simpson

© 21st Century Entertainment Limited 1991/1992

Le programme et les données sont protégés par copyright et ne peuvent être reproduits ni en partie ni entièrement par quelque moyen que ce soit sans l'accord par écrit de 21st Century Entertainment Limited. Tous droits réservés. Aucune

responsabilité n'est acceptée pour les erreurs.

Nous appliquons une politique d'amélioration continue. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

21st Century Entertainment Limited  
Westbrook Street, Blewbury  
Oxfordshire OX11 9QB  
United Kingdom



21st Century Entertainment Limited.  
Westbrook Street, Blewbury, Oxon OX11 9QB  
Customer services 0235 851533