

**"SUPER"**

# PINBALL MAGIC



# **"SUPER" PINBALL MAGIC**

**Manuel Français**

## **1. LE JEU :**

**"SUPER" PINBALL MAGIC est constitué de 12 tableaux. Le passage d'un niveau à un autre est autorisé par le passage à travers une porte. Le mécanisme de celle-ci est déclenché par l'extinction de chacune des lumières repérées par une lettre de l'alphabet. Lorsque toutes ces lumières sont éteintes, la porte s'ouvre. Pour les tableaux 4 et 8, la porte s'ouvre quand toutes les briques sont détruites.**

## **2. COMMENT JOUER :**

**LANCEMENT DE LA BALLE : En appuyant sur le bouton TIR du joystick pour la GX 4000 ou sur la touche / du clavier pour le CPC +.**

**Les BONUS : Les points de bonus sont visualisés à l'aide d'un système de lumière. Le bonus est comptabilisé :**

- Soit lorsque vous perdez la balle sans tilter.**
- Soit lorsque la balle va dans le trou indiqué par une lumière allumée (le bonus étant à son maximum).**

### **Les EXTRA-BONUS :**

**Happy face** = **Extra-Bail.**

**Angry face** = **Agite le flipper pendant 10 secondes.**

**Lampe** = **Eteint une lumière.**

**Clé** = **Ouverture de la porte de sortie.**

**PASSAGE AU TABLEAU SUIVANT : Une fois que la porte est ouverte :**

**– A l'aide des flips, faites passer la balle par la porte.**

**– A l'aide du joystick en dirigeant le joystick vers le HAUT ou en appuyant sur la touche RETURN (sur CPC+). Cette seconde option vous retire une balle. En effet, au lieu d'avoir 5 balles vous en aurez que 4 pour finir le tableau suivant.**

Les touches	GX4000	CPC+AZERTY	CPC+QUERTY
Lancement de la balle	TIR	\	\
Changement de tableau	Joystick HAUT	RETURN	RETURN
PAUSE	Bouton gris GX4000	P	P

Touches par défaut	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QWERTY
Flip GAUCHE	Joystick BAS	W	Z
Flip DROIT	TIR	\	\
BOUM GAUCHE	Joystick GAUCHE	X	X
BOUM DROIT	Joystick DROIT	+	?
BOUM de FACE	Joystick HAUT	SPACE	SPACE

