

"SUPER"

PINBALL MAGIC



"SUPER" PINBALL MAGIC

Manuel FrançaisP1

English Manual.....P4

Manual Español.....P7

“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-Ball.
- 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	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
Lancement de la balle	TIR	\	\
Changement de tableau	Joystick HAUT	RETURN	RETURN
PAUSE	Bouton gris GX 4000	P	P

Touches par défaut	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
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

Copyright LORICIEL 1991.

“SUPER” PINBALL MAGIC

English Manual

1 THE GAME :

“SUPER” PINBALL MAGIC is divided into **12 levels**. In order to move from one level to another, you must go through a door. To open the door, you must switch off a series of lights which are identified by different letters of the alphabet. When all the lights are switched off, the door opens. For levels **4 & 8**, the door opens when all the bricks are destroyed.

2 PLAYING :

Firing the ball : Press the “FIRE” button of your joystick for the GX 4000 or on the / key of your keyboard for cpc/+

Bonus : The bonus points are shown by lights.
There are two ways to get a bonus :

- When you fire the ball without tilting the ball.
- Or when the ball goes into the hole indicated by a flashing light (meaning that the bonus is at its maximum).

EXTRA-BONUS :

- Happy Face = Extra-Ball.
- Angry Face = Shakes the Pinball.
- Lamp = Switches the light off.
- Key = Opens the exit door.

Getting to the following level :

When the door is open :

- Using the flips, get the ball through the door.
- With the joystick upwards or pressing on **RETURN** (for CPC+). You will then lose a ball and you will have 4 balls left instead of 5 to finish the following level.

The keys	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
Firing the ball	FIRE	\	\
Changing level	Joystick UP	RETURN	RETURN
PAUSE	Grey button GX 4000	P	P

DEFAULT KEYS	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
LEFT FLIP	Joystick DOWN	W	Z
RIGHT FLIP	FIRE	\	\
LEFT FIRE	Joystick LEFT	X	X
RIGHT FIRE	Joystick RIGHT	+	?
FRONT FIRE	Joystick UP	SPACE	SPACE

Copyright LORICIEL 1991.

"SUPER" PINBALL MAGIC

Manual Español

1 EL JUEGO :

"SUPER" PINBALL MAGIC consta de **doce niveles**. El modo para pasar de un nivel a otro, se hace por una puerta. El mecanismo de dicha puerta se pone en marcha cuando se apaga la luz indicada con una letra del alfabeto. Cuando todas las luces estén apagadas, la puerta se abre. Para los niveles **4 y 8**, la puerta se abre cuando todos los ladrillos estén destruidos.

2 PARA JUGAR :

Lanzamiento de la bola : Pulsar el botón **FUEGO** del Joystick para la GX 4000 o la tecla / del teclado para el CPC+.

Los BONUS : Los puntos de bonus se visualizan gracias a un sistema de luces. El BONUS se calcula de la manera siguiente :

- Cuando pierde la bola sin hacer falta a la máquina.
- Cuando la bola cae en el hueco indicado por una luz encendida (el BONUS es maximum).

Los EXTRA-BONUS :

- Happy face = Bola extra.
- Angry face = Hacer falta con el flipper durante 10 segundos.
- Lámpara = Apaga la luz.
- Llave = Abertura de la puerta de salida.

Para pasar al siguiente nivel : Una vez que la puerta está abierta :

- Con los "flips", hacer pasar la bola por la puerta.
- Con el joystick, dirigiéndolo hacia arriba o pulsando la tecla **RETURN** (CPC+). Esta segunda opción le quita la bola. En efecto, en vez de tener 5 bolas, solo le quedará 4 para acabar el nivel siguiente.

Las teclas	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
Lanzamiento de la bola	FUEGO	\	\
Cambio de nivel	Joystick ALTO	RETURN	RETURN
PAUSA	Boton gris GX 4000	P	P

Teclas iniciales	GX 4000	CPC+ AZERTY	CPC+ QUERTY
Flip IZQUIERDO	Joystick BAJO	W	Z
Flip DERECHO	FUEGO	\	\
BOUM IZQUIERDO	Joystick IZQUIERDA	X	X
BOUM DERECHO	Joystick DERECHA	+	?
BOUM FRENTE	Joystick ARRIBA	BARRA ESPACIADORA	BARRA ESPACIADORA

