

# PINBALL MAGIC

PINBALL MAGIC est constitué de 12 tableaux. Le passage d'un niveau à un autre est autorisé par 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.

## BONUS

A chaque tableau, les points de bonus sont visualisés à l'aide d'un système de lumières vertes. 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 est alors à son maximum), celle-ci étant nommée : SCORE BONUS.

## EXTRA BALL

Il existe deux moyens d'obtenir une extra-ball :

- lorsqu'une lumière nommée EXTRA BALL s'allume, il suffit d'envoyer la balle dans le trou correspondant,
- au 5ème tableau, si la balle est envoyée dans le trou nommé JACKPOT, les 3 roulettes se mettent à tourner. Si lorsqu'elles s'arrêtent vous obtenez 3 figures identiques, vous obtenez une balle supplémentaire.

## SPECIAL

Pour obtenir une partie supplémentaire, il faut envoyer la balle dans les trous nommés "SPECIAL", repérés par une lumière rouge.

## LANCEMENT DE LA BALLE

Tirez la souris vers vous, tout en appuyant sur le bouton gauche, ou appuyez sur la touche RETURN. Les graduations vous indiqueront avec quelle puissance vous lancez la balle. Lorsque vous relâchez le bouton, la balle est lancée.

## REGLAGE DU FLIPPER

Afin de régler les différents paramètres du jeu, il vous suffit d'appuyer sur la touche F3 (ou 3). Le tableau de contrôle apparaît pour sélectionner et régler les caractéristiques du flipper.

# COMMANDES

ACTION	AMIGA	PC	ST	CPC AZERTY	CPC QWERTY
FLIP DROIT	ALT DROIT	SHIFT DROIT	CAPS LOCK	\	\
FLIP GAUCHE	ALT GAUCHE	SHIFT GAUCHE	ALT	W	Z
ENVOI BALLE	RETURN ALT DROIT	RETURN SHIFT DROIT	RETURN CAPS LOCK	\	\
TAPER MILIEU	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
TAPER GAUCHE	AMIGA GAUCHE	Z/W	SHIFT GAUCHE	X	X
TAPER DROITE	AMIGA DROIT	+	SHIFT DROIT	+	?
PARTIES	F1	F1	F1		
NOMBRE DE JOUERS	F2		F2		
DEBUTER PARTIE	F2	F2	F2		
REGLAGES	F3	F3	F3		
CHANGER TABLEAU	F4	F4	F4	TAB	TAB
PAUSE	F3	F3	F3	P	P
ANNULE	ESC	ESC	ESC	ESC	ESC