

BONOS:

En cada nivel, los bonos se indican mediante luces verdes. Hay dos maneras de conseguir un bono:

- debes lanzar la bola sin cometer falta
- debes introducir la bola en el agujero indicado por una luz intermitente (que significa que el bono está en la cantidad máxima), llamado marcador de BONOS.

BOLA EXTRA:

Hay dos formas distintas de obtener una bola extra:

- Cuando el indicador luminoso llamado EXTRA BALL parpadea, todo lo que tienes que hacer es enviar la bola dentro del agujero correspondiente llamado JACKPOT, y las tres pequeñas norias empezarán a girar. Si se paran en 3 imágenes idénticas, consigues una bola extra.

ESPECIAL:

Para obtener una partida especial, tienes que enviar una bola a los agujeros distinguidos por el indicador luminoso rojo ESPECIAL.

LANZANDO LA BOLA:

Arrastra el ratón hacia tí mientras pulsas el botón izquierdo, o pulsa la tecla RETURN. La escala te indica el grado de potencia con el que estás tirando.

VALORES DE PINBALL

Para establecer los parámetros de Pinball utiliza la tecla F3. La pantalla de control aparecerá para que puedas seleccionar y configurar las características de Pinball.

TECLAS

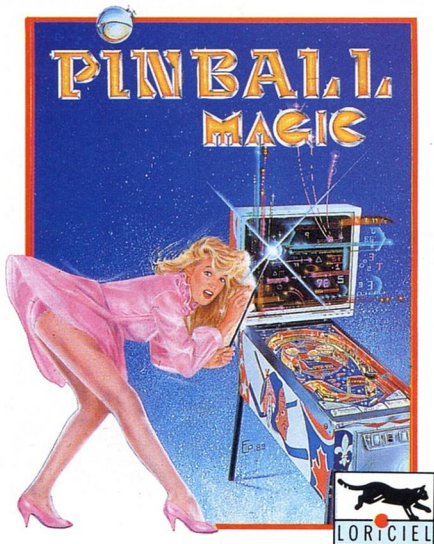
TECLAS POR DEFECTO	ATARI ST	AMIGA	IBM PC	AMSTRAD CPC
MANDO IZQUIERDO	ALT	ALT IZQ	SHIFT IZQ	SHIFT IZQ
MANDO DERECHO	CAPS LOCK	ALT DER	SHIFT DER	SHIFT DER
TIRO A IZQUIERDA	SHIFT IZQ	AMIGA IZQ	</> ó W	Z ó W
TIRO A DERECHA	SHIFT DER	AMIGA DER	+/=	/ ó S
TIRO AL FRENTE	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO

INDICACIONES

Para conseguir una partida extra, pulsa la tecla F1.

Para elegir el número de jugadores, pulsa F2 tantas veces como jugadores haya.

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE.
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA DE PROEIN, S.A
PROEIN SOFT LINE, MARQUES DE MONTEAGUDO, 22, BAJO - 28028 MADRID



PINBALL MAGIC

AMSTRAD

AMSTRAD

PINBALL
MAGIC

PINBALL
MAGIC

PINBALL MAGIC está dividido en 12 niveles. Para ir de un nivel a otro debes pasar a través de una puerta. Para abrir la puerta, debes apagar una serie de luces identificadas por distintas letras del alfabeto: cuando todas la luces están apagadas, la puerta se abre. En los niveles 4 y 8 la puerta se abre cuando todos los ladrillos han sido destruidos.