

SEGA™

SEGA™ SATURN™



PIHOBALL

9r0z FzFzti



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

©1995

PHOENIX

ENGLISH	2
DEUTSCH	17
FRANÇAIS	26

LIMITED GUARANTEE
JVC reserves the right to make improvisations in the product described in this manual at any time and without notice. JVC makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided 'as is') return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE LIMITÉE
JVC se réserve le droit d'apporter des modifications au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. JVC ne fait aucune garantie explicite ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si le produit (pas le logiciel qui est fourni "tel quel") s'avérait défectueux dans la période de garantie limitée de quatre-vingt-dix jours, veuillez le retourner dans son emballage, au lieu d'achat.

BEGRENZTE GARANTIE
JVC behält sich das Recht vor, an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt jederzeit und unangekündigt Veränderungen vorzunehmen. JVC übernimmt keinerlei ausdrücklichen oder implizierten Garantien bezüglich dieses Handbuchs, seiner Qualität, handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Sollte während der auf neunzig Tage begrenzten Garantie ein Schaden am Produkt selbst auftreten (d.h. nicht am Softwareprogramm, das "im gegenwärtigen Zustand" verkauft wird), geben Sie es bitte im Originalzustand an Ihren Händler zurück.

WARNINGS

READ BEFORE USING YOUR SEGA SATURN

Epilepsy Warning

Please read before using this video games system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had an epileptic seizure.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room you are playing in is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

SEGA SATURN VIDEO GAME USE

This CD-ROM can only be used with the Sega Saturn. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player, doing so may damage the headphones and speakers.

This game is licensed by Sega for home play on the Sega Saturn only. Unauthorised copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws.

The characters and events portrayed in this game are purely fictional. Any similarity to other persons, living or dead, is purely coincidental.

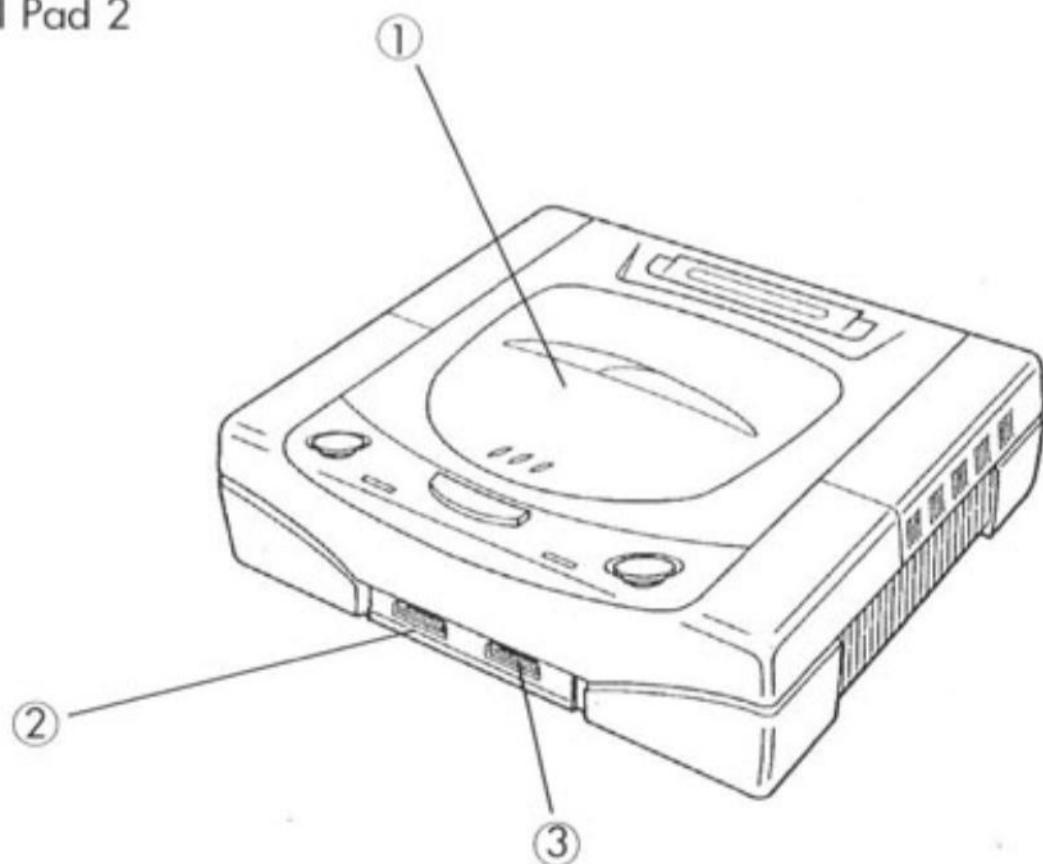
Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player** - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega System by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For 2-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A,B,C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



CONTENTS

GAME CONTROLS	4
MACHINES AND PART NAMES	5
STARTING THE GAME	6
STORY PLAY	7
PINBALL PLAY	8
OPTIONS	8
BASIC TECHNIQUES	11



HOW TO PLAY THE GAME

Note: These are the controller button default functions (Type A).

Control of the Pinball Machine

Button functions differ depending on the status of the game; during "in play" or "in pause". Unspecified buttons are not used in Pinball Graffiti.

L button In play Shake the table

In pause Reduce the size of the screen

R button In play Shake the table In pause Enlarge the size of the screen

Directional buttons In play Left flipper (Left button only)

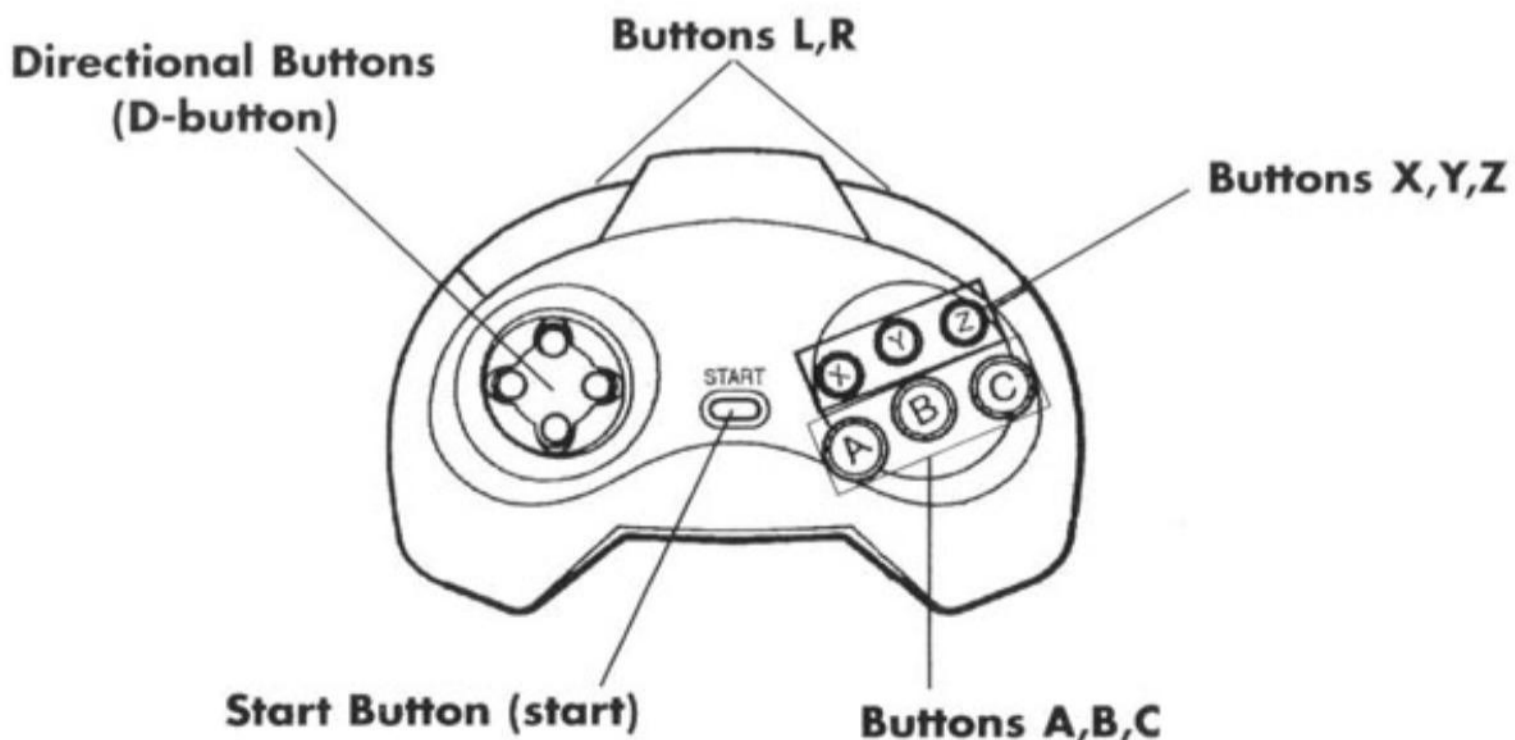
In pause Change angle

B button In play Move to the other balls

In pause Change View Mode

START button In play Pause game

In pause Resume game



A button In play Plunge shot
In pause Change Dramatic Angle
C button In play Right flipper
In pause Display data

Six Virtual "View Modes"

As you push B button in pause, it toggles the view of the player through six view modes, namely Standard, Active, Scroll, Top, Camera and Ball.

Dramatic Angle.

This mode automatically adjusts the player's view to the most dramatic angle as the ball passes certain locations on the table. You must use this option when in Standard, Active and Scroll modes.

Control of Story Play

L and R buttons Fast forward the text displayed in the box on the screen

A and C buttons Make selections

Directional buttons Move cursor

B buttons Cancel selections

About the Tables.

There are three different Tables, Refer to diagrams on pages 37-39.

Basketball Legend

This machine is designed based on the story of the main character in Story Play. It is the most difficult of the three, but it guarantees you a real pinball challenge.

First step to master this table

Practice aiming at the left hole, center hole and right/left lamp lanes accurately. This is essential to boost your score!

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1 Left target | 2 Left return lane |
| 3 Left outer lane | 4 Ball save/Extra lights |
| 5 Flippers | 6 Top lanes |
| 7 Center hole | 8 Left hole |
| 9 Bumper | 10 Multiple point lights |
| 11 Right lamp lane | 12 Left lamp lane |
| 13 Shoot target | 14 Mini game lights |
| 15 Right outer lane | 16 Right return lane |
| 17 Plunger | |

Card Master

This is the one for beginners. High scores can be obtained without breaking your neck!

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1 Top lanes | 2 Release hole |
| 3 Rollover stars | 4 Slot hole |
| 5 Card drop targets | 6 Jackpot lights |
| 7 Slot light | 8 Left return lane |
| 9 Left outer lane | 10 Flippers |
| 11 Extra light | 12 Outer hole |
| 13 Bumper | 14 Lamp lane |
| 15 Special/Extra target | 16 Multiple point lights |
| 17 Card spot targets | 18 Right outer lane |
| 19 Right return lane | 20 Ball save light |

First step to master this table

Practice aiming at the release hole, slot hole and card targets. Once you master these basics, challenge the lamp lane for high scores!

Tips for higher scores

If a ball comes between the flippers, try shaking the table and using the flippers at the same time. This is an advanced technique for high scores. Be sure not to shake the table too much or you may cause the game to tilt.

Circus Fantasia

Enjoy a circus in a fantasy land with this machine. Try multi-balls for higher scores.

First step to master this table

Let's start with the route called "Orbit" that contains left and right spinners and the center lamp lane. Then to obtain high scores, practice aiming at the upper playing field, where upper flippers and animal drop targets are located.

Tips for higher scores

Left and right out/return lanes contain lights activated when balls pass through. When you push the flipper buttons, you can move the lights to the right. This is a technique called "lane change".

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1 Left spinner | 2 Bumper |
| 3 Left targets | 4 Ball save light |
| 5 Left return lane | 6 Left outer lane |
| 7 Extra light | 8 Flippers |
| 9 Right hole | 10 Animal drop targets |
| 11 Left hole | 12 Right spinner |
| 13 Upper flippers | 14 Mini loop |
| 15 Right targets | 16 Center lamp lane |
| 17 Right outer lane | 18 Right return lane |
| 19 Plunger | |

STARTING THE GAME

There are three options:-

1 Story Play

You can be part of the success story of a young guy who tries to become the world pinball champion. You will play the character and travel around the United States to polish your skills. Overcome numerous hardships and win tournaments to prove yourself.

2 Pinball Play

Choose your machine from among the three. A two player match can also be played.

3 Options

On this screen, you can change the settings of the control pad, background music (BGM) or sound effects.

STORY MODE

First select the name of the main character (player). Following the opening sequence, the game starts. If you have game data saved from before, you can load it as well.

Story

Once a star college basketball player, this promising young athlete badly injured his legs when he tried to save a child from a car accident. Although his legs healed, he could no longer play basketball as he used to. He became desperate.... until he discovered the world of pinball. In an attempt to regain his glory days, he now embarks on a quest to become the world pinball champion.

The game's goal and how to achieve

The goal of this game is to become the world pinball champion. However, you must start from E rank, which is the lowest. To become a champion, you need to win the tournaments which only A rank players (highest) can participate in. So naturally your first goal is to win the tournaments which accept E rank players and move up to a higher rank.

There are two parameters for this mode which display your physical strength and money. With each of your actions, these parameters are affected and when their levels become too low, you will get sick or become buried in debt. It is wise to always pay attention to them.

Screen

- | | |
|---------------------|----------------|
| 1 Visual window | 2 Text window |
| 3 City you are in | 4 Current date |
| 5 Physical strength | 6 Money |
| 7 Action Command | |

Action Commands.

There are eight action commands.

1 Game Expense.

This is a command that you use when you move from city to city. Available means of transportation are car and plane. To use them, you need to purchase a car or a plane ticket. When you choose a car, your physical strength and money decrease according to the mileage of the trip. On the other hand, when you choose a plane, you can travel within a day without losing any of your physical strength. However, when you take a plane, you must leave your car in the city from which you depart.

2 Accommodation

3 Hotel expense

When you have almost used up all of your physical strength, this is the command you want. It will take one day, but you can fully regain your strength. You don't need to spend money on accommodation in your hometown of Los Angeles, since you have a house there.

Extra Income

You can earn some money by playing a 1 on 1 basketball street match. You will receive \$100 if you win, but you lose \$100 if defeated. The rules are; 1) make 4 successful shots out of 5 tries OR 2) get 15 points within a specified time limit. You can even play dunk shots if your timing is right.

4 Tournaments

You can participate in a pinball tournament only if there is a tournament scheduled on the day for which you used this command, otherwise nothing will happen. There are 5 types of tournaments according to rank. Since dates, locations and rules vary, you will need to collect the information about the tournaments ahead of time. When you achieve a high record, you can obtain a higher rank as well as hefty prize money!

5 City Explore

This is a command to investigate the city you are in. You may reunite with old friends or find useful information depending on where you are. When you arrive at a new city, try exploring it.

6 Pubs

This command is used to play pinball against opponents in pubs. You can not earn any money even if you win but it is a good warm-up before the tournament. Also, if you can get any tips about beating the machine, try them here. Upon winning, sometimes you will be able to engage in a conversation with other customers in the pub.

7 Shopping

This command lets you buy items including medicine, pinball magazines or plane tickets. The items vary depending on the city.

Examples of items

Ordinary medicine	Gain +50 to physical strength
Beat-up car	Most affordable car
Plane ticket	One-way ticket
CD	To change BGM
Pinball table	Add to your collection
"Pinball Life" magazine	To obtain information and news

8 System

Use this command to use items or save your game data. Here are the list:

Item	Use items
Map	Check the location of the city
Status	Check your current rank and winning rate
Key Assign	Change the function of Pad
Save	Save game data
Load	Load saved data
Quit	Exit from System Mode

SEATTLE	GREAT FALLS	FARGO	PORTLAND
BOISE	CASPER	RAPID CITY	SALT LAKE CITY
OMAHA	REMO	DENVER	SAN FRANCISCO
LAS VEGAS	OKLAHOMA CITY	LOS ANGELES	PHOENIX
ALBUQUERQUE	SAN DIEGO	TUCSON	DALLAS
SAN ANTONIO	MINNEAPOLIS	BURLINGTON	BANGOR
CHICAGO	DETROIT	BUFFALO	BOSTON
KANSAS CITY	CINCINNATI	NEW YORK	ST. LOUIS
LOUISVILLE	WASHINGTON, D.C.	NASHVILLE	CHARLOTTE
LITTLE ROCK	ATLANTA	HOUSTON	ORLANDO
NEW ORLEANS	MIAMI		

Unexpected Events

Whilst you are travelling around the USA several events may occur. Here are a few examples.

"My parent got hospitalized!?"

If you are away from hometown Los Angeles too long, you may receive a telegram saying your parent became hospitalized. His/her condition will improve if you go see them. On the other hand, if you ignore this he/she may die. Well, you have to choose between parent or pinball.

"Hey, here's a hitchhiker."

You may come across hitchhikers when you are on the road. And they are not necessarily good looking chicks....

Cast of Characters

Bobby Good friend from college. Resides in San Francisco, he gives you a helping hand.

Eric A traveling salesman who sells some unique items which you never find in ordinary stores.

Catharin Well informed about pinball scene.

PINBALL PLAY

Choose the number of the player, and then pick your machine of your choice. The best three high scores are displayed on the bottom of the Machine Selection Screen. These scores are stored in back-up RAM.

Game Screen

1 Player's (1P) current score

2 Number of balls out on the table

3 The ball you are currently following

*Shown only with Ball View, Camera View or Top View. Colours indicate the distance between ball and flippers; Red (Danger), Yellow (Attention) and Green (Safe). When you are playing with multi-balls, push B button to move to other balls.

4 Mini-game time

5 Opponent's (2P) score

6 Basket points/Number of the cards/Lamp lane times

*depends on the machine

OPTIONS

Pinball Pad

You can change the control settings of your machine here. Use Left/right button on your Control Pad to select Type A or B. Use C button to confirm your current status.

Story Pad

You can change the control settings of the Story Play. Use Left/right button on your Control Pad to select Type A or B. Use C button to confirm your current status.



Machine Settings

This will let you select the difficulty level. Use Left/right button to select from Easy, Normal, Hard, Competition and Custom. If you choose Custom, you can also change the settings of the machine's parts by pushing the C button. (See "Custom Settings" for detail)

View

This will let you set View mode of your game. You can also set View mode by pausing a game, however, you don't have to interrupt the game if you set it here before the game starts.

BGM

You can turn on/off the BGM through the game. However you cannot turn off the sound effects.

Dramatic Angle

Here you can select whether you want Dramatic Angle on or off. You can also set Dramatic Angle by pausing a game, however, you don't have to interrupt the game if you set it here before the game starts.

Sound Test

You can sample the BGM and sound effects in the game. Use Left/right button to toggle then C button to select.

Custom Settings

Here are the settings you can change if you choose "Custom" from Machine Settings:

Balls Per Game

To choose the numbers of balls - 1, 3, or 5.

Kickback

To turn on/off Kickback when the ball is plunged.
(Basketball and Circus only)

Out-hole Bonus

To turn on/off Out-hole Bonus.

Special Award

To set the description of Special Award by setting Display/Score.

Extra Ball Award

To set the description of Extra Ball Award by setting Extra Ball/Score.

Flipper Space

To choose the width of flipper space from Narrow or Wide.

Ball Save Timer

To choose the time length of Ball Save from Long, Normal, Short or Off.

Circus Mystery

To choose the order of "Mysteries" appearing on Circus Fantasia from Random or Random Off.

BASIC TECHNIQUES

Here are the basic techniques by situation which you can use for real pinball tables as well:

Hitting Point

One of the basic rules of using flippers is to hit the ball which is coming down with good speed. Wait cautiously until the ball comes closer to the "Down" position of the flipper, then hit it. It is not wise to move flippers unnecessarily beforehand, even if you are afraid of losing the ball.

Holding

It is very important to be able to hit a ball in control. Start practicing by hitting a ball which is still. The basic technique to use here is called "Holding", which is to hold a ball at the base of the flipper when in the "Up" position. It may seem difficult when you start, however you will find it gets easier by using the "Dead flipper bounce" or the "Return lane transfer" described later.

Defence

A pinball game is a combination of defence and offence. The bottom line is not to "lose the ball". The common mistake of beginners is "a double flip" which uses both flippers at the same time. This only makes it easier for the balls to fall through. When the balls approach the flippers, you need to determine which flipper to use.

Dead flipper bounce

The flippers are not just for hitting the balls. By using the bounce of the rubber on the flipper, you can receive the ball by not hitting it and pass it to the other flipper. This is a technique called "Dead flipper bounce" and quite effective if the timing is right. You can achieve the appropriate timing by practicing this over and over again.

Return lane transfer

If you hold the flipper in the "Up" position when a fast ball comes down, you can pass it to the another flipper. For slower balls, you can also stop them by "holding" them if they come down slowly enough. However, if the ball has too much speed it may slip through between the flippers. To stop this, quickly "Down" the other flipper and then hit the ball.

Deflection post transfer

You may often encounter a situation such as this; you were able to hold the ball but the point you want to aim at is on the other side. "Deflection post transfer" is the technique for you. First, you move down the flipper with which you are holding a ball, then immediately move the flipper up again. The ball bounces at the "Deflection post" which is the bottom post of the sling shot and then passes to the other flipper. This "Deflection post transfer" is a rather advanced technique, but you may find it useful once you get used to it. If you want to try this on actual pinball machines, be aware of the characteristics or angle of the tables which may make this technique difficult to use.

HANDLING YOUR SEGA SATURN CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.





Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmassnahmen Während Der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

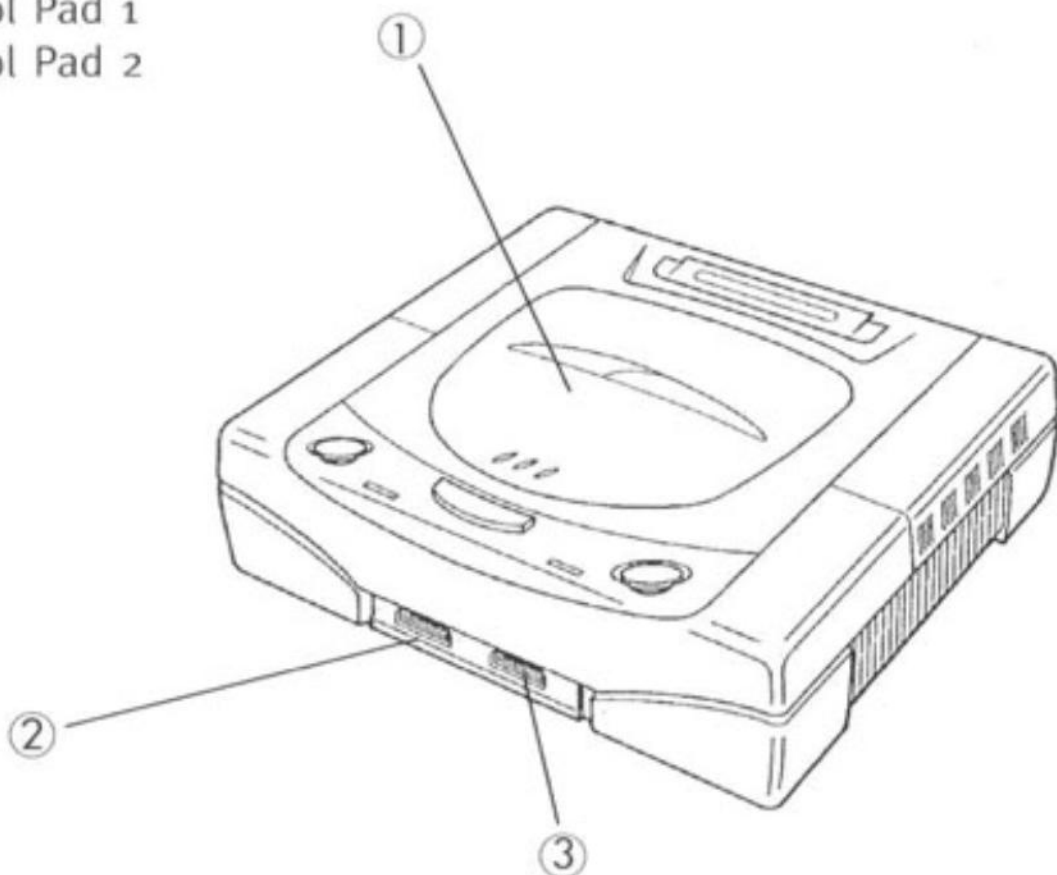
Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



INHALT

SPIELSTEUERUNG	16
GERÄTE UND BEZEICHNUNGEN	17
SPIELSTART	18
PINBALL-PLAY	18
STURZ-PLAY	18
OPTIONEN	21
GRUNDLEGENDE SPIELZEICHEN	23



SPIELANLEITUNG

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um die für die Controller-Tasten vorgegebenen Funktionen (Typ A).

Steuerung des Flippergeräts

Die Funktionen der einzelnen Tasten sind je nach Spielstatus ("Spiel" oder "Spielpause") unterschiedlich. Tasten ohne eindeutig bestimmte Funktionen werden in Pinball Graffiti nicht verwendet.

L-Taste Spiel Flippertisch schütteln

Pause Bildschirm verkleinern

R-Taste Spiel Flippertisch schütteln

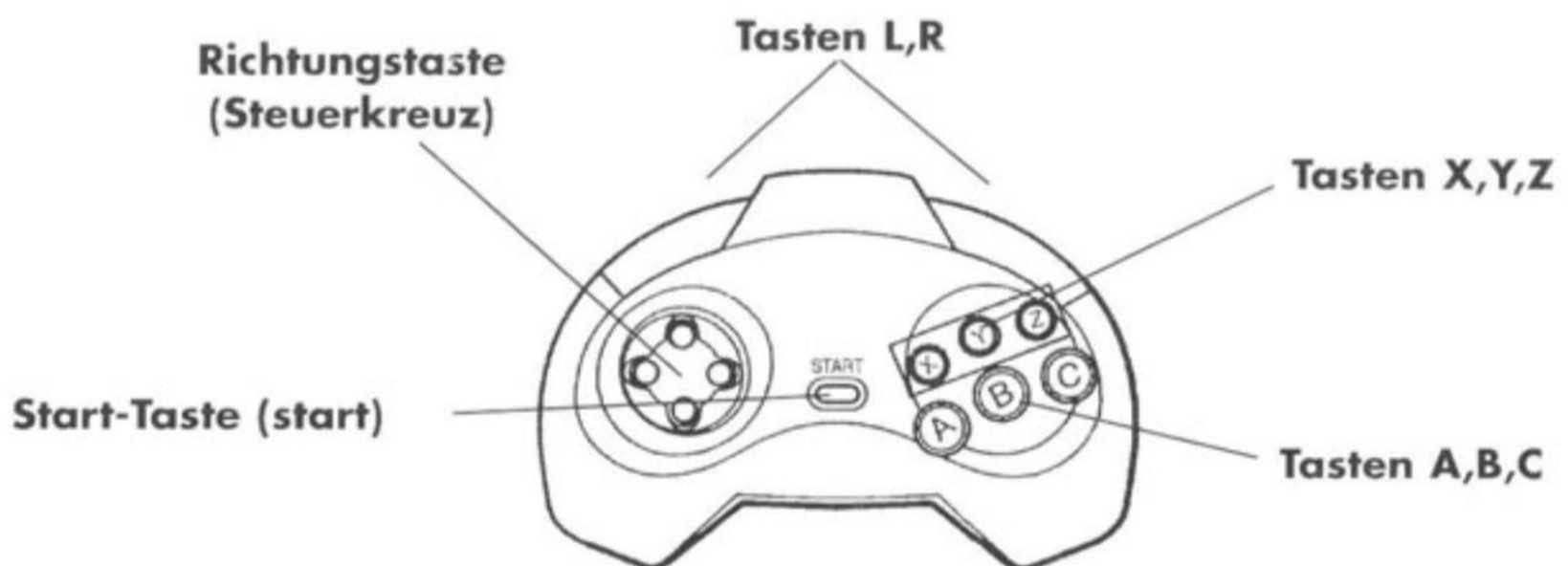
Pause Bildschirm vergrößern

Richtungstasten Spiel Linker Flipper (Nur linke Taste)

Pause Winkel ändern

B-Taste Spiel Zu anderen Kugeln weitergehen

Pause Sichtmodus ändern



START-Taste Spiel Spiel anhalten

Pause Spiel wiederaufnehmen

A-Taste Spiel Ball abschießen

Pause "Dramatischen Blickwinkel" ändern

C-Taste Spiel Rechter Flipper

Pause Daten anzeigen

Sechs virtuelle "Sichtmodi"

Wird die B-Taste während einer Spielpause gedrückt, so können die verschiedenen Sichtmodi für den Spieler im Wechsel angewählt werden, nämlich "Standard", "Active", "Scroll", "Top", "Camera" und "Ball".

Dramatic Angle

Hier wird automatisch der Blickwinkel ausgewählt, der die größte Dramatik verspricht, wenn die Kugel bestimmte Orte auf dem Flipper passiert. Diese Option muß in den Modi "Standard", "Active" und "Scroll" verwendet werden.

Steuerung von Story-Play

L- und R-Taste Auf dem Bildschirm Text im Kasten scrollen

A- und C-Taste Auswahl treffen

Richtungstasten Cursor bewegen

B-Taste Wahl rückgängig machen

Die einzelnen FlippergerRte

In diesem Spiel gibt es drei verschiedene Flipper.

Basketball-Legende

Dieser Flipper beruht auf der Geschichte der Hauptperson im Story-Play. Er ist der schwierigste der drei GerRte, bietet dem Spieler aber auch eine echte Herausforderung.

Spieltips für diesen Flipper

Linkes Loch, Mittelloch und die rechten bzw. linken Lichtbahnen sollten präzise getroffen werden können. Damit läßt sich die Zahl der Treffer drastisch erhöhen!

- | | |
|--|--|
| 1. Left target - Linke Bahn | 2. Left return lane - Linke Rücklaufbahn |
| 3. Left outer lane - Linke Außenbahn | 4. Ball save/Extra lights - Freikugel/Extralicht |
| 5. Flippers - Flipperarme | 6. Top lanes - Obere Bahnen |
| 7. Center hole - Mittelloch | 8. Left hole - Linkes Loch |
| 9. Bumper - Spielturm | 10. Multiple point lights - Multiplikatorlichter |
| 11. Right lamp lane - Rechte Lichterbahn | 12. Left lamp lane - Linke Lichterbahn |
| 13. Shoot target - Shootziel | 14. Mini game lights - Minispiellichter |
| 15. Right outer lane - Rechte Außenbahn | 16. Right return lane - Rechte Rücklaufbahn |
| 17. Plunger - Abschuflampe | |

Card Master

Dieser Flipper ist für Anfänger gut geeignet. Hier können hohe Trefferquoten erreicht werden, ohne daß man sich dabei den Hals bricht!

- | | |
|---|--|
| 1. Top lanes - Obere Bahnen | 2. Release hole - Auswerfloch |
| 3. Rollover stars - Rollover-Sterne | 4. Slot hole - Slotloch |
| 5. Card drop targets - Card-Droptargets | 6. Jackpot lights - Jackpotlichter |
| 7. Slot light - Slotlicht | 8. Left return lane - Linke Rücklaufbahn |
| 9. Left outer lane - Linke Außenbahn | 10. Flippers - Flipperarme |
| 11. Extra light - Extralicht | 12. Outer hole - Äußeres Loch |
| 13. Bumper - Spielturm | 14. Lamp lane - Lichterbahn |
| 15. Special/Extra target - Spezial/Zusatzziel | 16. Multiple point lights - Multiplikatorlichter |
| 17. Card spot targets - Card-Spottargets | 18. Right outer lane - Rechte Außenbahn |
| 19. Right return lane - Rechte Rücklaufbahn | 20. Ball save light - Ballsave-Licht |

Spieltips für diesen Flipper

Zielen auf Auswerfloch, Slotloch und Card-Targets üben. Beherrscht du diese grundlegenden Bewegungen, kannst du versuchen, per Lichterbahn höchste Punktzahlen zu erreichen!

So erzielt man eine besonders hohe Trefferquote

Befindet sich eine Kugel zwischen den Flipperarmen, Flippertisch rütteln und die Flipperarme gleichzeitig betätigen. Mit dieser Technik für Fortgeschrittene kann man die Punktzahl drastisch erhöhen. Gerät jedoch nicht zu sehr rütteln, da es sonst Neigt.

Circus Fantasia

Ein Zirkus in einem Fantasieland. Multikugeln bringen hohe Punktzahlen.

Spieltips für diesen Flipper

Zu Beginn sollte die Route mit der Bezeichnung "Orbit" gewählt werden, die links und rechts Spinners und eine Mittellichtbahn enthält. Um eine hohe Punktzahl erzielen zu können, mußt du üben, das obere Spielfeld zu erreichen, wo sich die oberen Flipper und die Tier-Droptargets befinden.

So erzielt man eine besonders hohe Trefferquote

Die linken und rechten Außen- und Rücklaufbahnen enthalten Lichter, die durch die Kugel aktiviert werden. Werden die Flippertasten betätigt, können die Lichter nach rechts bewegt werden. Diese Technik wird "Lane Change" (Spurwechsel) genannt.

- | | |
|--|---|
| 1. Left spinner - Linker Spinner | 2. Bumper - Spielturm |
| 3. Left targets - Linke Ziele | 4. Ball save light - Ballsave-Licht |
| 5. Left return lane - Linke Rücklaufbahn | 6. Left outer lane - Linke Außenbahn |
| 7. Extra light - Zusatzlicht | 8. Flippers - Flipperarme |
| 9. Right hole - Rechtes Loch | 10. Animal drop targets - Tier-Droptargets |
| 11. Left hole - Linkes Loch | 12. Right spinner - Rechter Spinner |
| 13. Upper flippers - Obere Flipperarme | 14. Mini loop - Mini-Loop |
| 15. Right targets - Rechte Ziele | 16. Center lamp lane - Mittellichtbahn |
| 17. Right outer lane - Rechte Außenbahn | 18. Right return lane - Rechte Rücklaufbahn |
| 19. Plunger | |

STILSTART

Es gibt drei Wahlmöglichkeiten:

1. Story-Play

Hier kannst du an der Erfolgsgeschichte eines jungen Flipperspielers teilnehmen, der Flipper-Weltmeister werden will. Du übernimmst die Rolle des Flipperspielers und reist in die USA, um deine Fertigkeiten zu verbessern. Eine Reihe von Schwierigkeiten muß überwunden und eine Reihe von Turnieren gewonnen werden, damit du beweisen kannst, wie gut du bist.

2. Pinball-Play

Wähle einen der drei Flipper aus. Ein Spiel mit zwei Spielern kann auch gespielt werden.

3. Optionen

Auf diesem Schirm können die Einstellungen auf dem Steuer-Pad, die Hintergrundmusik (BGM) oder die Soundeffekte verändert werden.

STURZFLUT

Zuerst muß der Name der Hauptperson gewählt werden (Spieler). Nach der Eröffnungssequenz beginnt das Spiel. Wurden Spieldaten aus einem früheren Spiel gesichert, können diese auch geladen werden.

Die Story

Ein junger Sportler, der eine vielversprechende Karriere als Basketballspieler vor sich hatte, trug erhebliche Verletzungen am Bein davon, als er bei einem Autounfall ein Kind rettete. Die Verletzungen sind zwar wieder verheilt, aber mit der Basketballkarriere ist es vorbei. Er ist verzweifelt bis er durch Zufall das Flippern entdeckt. In einem Versuch, doch noch den großen Erfolg zu haben, möchte er nun Flipper-Weltmeister werden.

Ziel des Spiels und wie man dahin kommt

Bei diesem Spiel geht es darum, Flipper-Weltmeister zu werden. Du startest in der E-Klasse, der untersten Klasse. Um Champion zu werden, mußst du die Turniere gewinnen, an denen nur Spieler der Klasse A (höchste Klasse) teilnehmen dürfen. Du mußt dich also durch eine Reihe von Turniersiegen von der Klasse E bis zur Klasse A hochspielen.

In diesem Modus gibt es Parameter, die zum einen deine körperliche Kondition und zum anderen die Geldmenge angeben, die dir zur Verfügung steht. Jede Handlung hat Einfluß auf diese beiden Parameter, und wenn die Level zu niedrig werden, wirst du entweder krank oder bist pleite. Daher lohnt es sich, diese Parameter im Auge zu behalten.

Bildschirm

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 1. Fenster | 2. Textfenster |
| 3. Stadt, in der du sich befindest | 4. Datum |
| 5. Kondition | 6. Geld |
| 7. Befehle | |

Befehle

Es gibt acht verschiedene Befehle für dieses Spiel.

1. Game Expense (Reisekosten)

Dieser Befehl wird für die Reise von Stadt zu Stadt benutzt. Auto und Flugzeug stehen zur Verfügung. Du kannst entweder ein Ticket fürs Flugzeug oder ein Auto kaufen. Entscheidest du dich für das Auto, nehmen die Level für Kondition und Geld entsprechend der zurückzulegenden Meilen ab. Wenn du dich für das Flugzeug entscheidest, kannst du innerhalb eines Tages ans Ziel gelangen, ohne daß deine Kondition darunter leidet. Doch mußt du dein Auto am Flughafen zurücklassen.

2. Accomodation (Unterbringung)

3. Hotel Expense (Ruhetag)

Wenn deine Kondition sehr schlecht ist, solltest du diesen Befehl wählen. Du setzt einen Tag aus und deine Kondition ist wieder optimal. Du mußt hier in deiner Heimatstadt Los Angeles kein Geld für Unterbringung ausgeben, da du hier ein Haus hast.

Extra Income (Sondereinnahmen)

Du kannst nebenbei noch ein bißchen Geld verdienen, indem du ein Basketball-Straßenspiel machst. Wenn du gewinnst, bekommst du 100 Dollar, aber wenn du verlierst, bist du um 100 Dollar ärmer. Die Regeln sind folgende: 1. von fünf Würfeln müssen vier in den Korb gehen ODER 2. du erzielst 15 Punkte innerhalb eines bestimmten Zeitlimits. Wenn dein Timing stimmt, kannst du sogar Dunkshots spielen.

4. Tournaments (Turniere)

Du kannst nur an einem Turnier teilnehmen, wenn für den Tag, an dem du den Befehl wählst, auch eines angesetzt ist, andernfalls passiert überhaupt nichts. Es gibt fünf Arten von Turnieren, je nach Klassifizierung. Da Datum, Ort und Regeln unterschiedlich sind, mußt du dir vorher Informationen über die Turniere besorgen. Wenn du eine hohe Punktzahl erreichst, steigst du in die nächste Klasse auf und erhältst ein hübsche Siegerprämie!

5. City Explore (Stadt erkunden)

Mit diesem Befehl kannst du dich in der Stadt, in der du gerade angekommen bist, ein wenig umschaun. Du kannst entweder alte Freunde treffen oder nützliche Informationen sammeln, je nachdem, wo du dich aufhältst. Kommst du in eine dir unbekannte Stadt, lohnt es sich, sie mit diesem Befehl zu erkunden.

6. Pubs (Kneipen)

Mit diesem Befehl kannst du in Kneipen Flipper spielen gehen. Du verdienst damit kein Geld, auch wenn du gewinnst, aber du kannst so vor einem Turnier deine Finger gelenkig halten. Vielleicht erfährst du ja auf diese Weise auch, wie man den Automaten besiegen kann. Wenn du gewonnen hast, kommt es oft zu Gesprächen mit den anderen Leuten in der Kneipe.

7. Shopping (Einkaufen)

Mit diesem Befehl kannst du verschiedene Dinge kaufen, darunter Medikamente, Pinball-Magazine oder Flugtickets. Die Gegenstände, die erworben werden können, sind in jeder Stadt unterschiedlich.

Beispiele

Ordinary medicine	Mit Medikamenten nimmt die Kondition um 50 zu
Beat-up car	Eine Schrottmühle ist natürlich das billigste Auto
Plane ticket	Einfaches Flugticket
CD	Andere Hintergrundmusik wählen
Pinball table	Ein Flippertisch für deine Sammlung
"Pinball Life" magazine	Hier erfährst du Neuigkeiten und Spieltips

8. System Mit Hilfe dieses Befehls kannst du Gegenstände benutzen oder deine Spieldaten sichern:

Item	Gegenstände benutzen
Map	Auf der Karte kannst du überprüfen, wo die Stadt liegt
Status	Infos über deinen Rang und deine Siegerquoten
Key Assign	Ändert die Funktionen des Pads
Save S	Spieldaten sichern
Load	Gesicherte Spieldaten laden
Quit	Systemmodus schließen

SEATTLE	GREAT FALLS	FARGO	PORTLAND
BOISE	CASPER	RAPID CITY	SALT LAKE CITY
OMAHA	REMO	DENVER	SAN FRANCISCO
LAS VEGAS	OKLAHOMA CITY	LOS ANGELES	PHOENIX
ALBUQUERQUE	SAN DIEGO	TOCSON	DALLAS
SAN ANTONIO	MINNEAPOLIS	BURLINGTON	BANGOR
CHICAGO	DETROIT	BUFFALO	BOSTON
KANSAS CITY	CINCINNATI	NEW YORK	ST. LOUIS
LOUISVILLE	WASHINGTON, D.C.	NASHVILLE	CHARLOTTE
LITTLE ROCK	ATLANTA	HOUSTON	ORLANDO
NEW ORLEANS	MIAMI		

Unerwartete Ereignisse

Auf deinen Reisen durch die USA können alle möglichen Dinge passieren. Hier einige Beispiele.

"My parents got hospitalized!?" (Meine Eltern sind im Krankenhaus?)

Wenn du zu lange von Los Angeles, deiner Heimatstadt, fort bist, kann es sein, daß du ein Telegramm erhältst mit der Mitteilung, daß dein Vater oder deine Mutter im Krankenhaus sind. Ein Besuch täte ihnen sicher gut. Fährst du nicht hin, könnte es sein, daß sie sterben. Du mußt dich also entscheiden, Eltern oder Flippern.

"Hey, here's a hitchhiker." (He, da steht ein Anhalter)

Auf den langen Autofahrten triffst du auch auf Anhalter. Und das müssen nicht immer hübsche Mädchen sein

Andere Rollen

Bobby

Guter Freund noch aus der Schule. Wohnt in San Francisco, kann dir viel helfen.

Eric

Ein Vertreter, der Sachen verkauft, die man sicher nicht im Laden findet.

Catharin

Kennt sich in der Flipper-Szene bestens aus.

MULTIBALL-FLIPPER

Wähle die Nummer des Spielers und dann den Automaten, an dem du spielen möchtest. Die drei besten Ergebnisse sind unten auf dem Bildschirm Machine Selection (Wahl des Gerätes) aufgeführt und werden auf Backup-RAM gesichert.

Spielbildschirm

1. Derzeitiger Punktestand des Spielers (1P)

2. Anzahl der Kugeln im Spiel

3. Die Kugel, die du gerade verfolgst

*Nur bei "Ball View", "Camera View" oder "Top View". Die Farben bezeichnen den Abstand zwischen Kugel und Flippern: Rot (Gefahr), Gelb (Achtung) und Grün (OK). Beim Multiball-Spiel drücke Taste B, um zu den anderen Kugeln zu kommen.

4. Minispielzeit

5. Punktestand des Gegners (2P)

6. Basket-Punkte/Anzahl der Karten/Lichterbahnzeiten

*je nach Gerät

OPTIONEN

Pinball-Pad

Hier kannst du die Einstellungen für das Gerät ändern. Mit Hilfe der Tasten Rechts/Links auf dem Steuer-Pad kannst du Typ A oder B wählen. Mit der Taste C bestätigst du deine Wahl.

Story-Pad

Hier kannst du die Einstellungen ändern. Mit Hilfe der Tasten Rechts/Links auf dem Steuer-Pad kannst du Typ A oder B wählen. Mit der Taste C bestätigst du deine Wahl.

Machine Settings (Einstellungen)

Hier kannst du den Schwierigkeitsgrad aussuchen. Mit Hilfe der Tasten Rechts/Links kannst du zwischen Easy (Leicht), Normal, Hard (Schwierig), Competition (Turnier) und Custom (Sondereinstellungen) wählen. Bei der letztgenannten Option kannst du auch per Taste C die Einstellungen der Geräteteile verändern (vgl. "Custom Settings" weiter unten).

View (Sicht)

Hier kannst du den Blickwinkel aufs Spiel bestimmen. Dies kann auch während einer Spielpause erfolgen. Doch wenn die Einstellungen hier vor Spielbeginn gewählt werden, muß das Spiel nicht mehr angehalten werden.

BGM (Hintergrundmusik)

Hier kann die Hintergrundmusik, die während des Spiels läuft ein- oder ausgeschaltet werden. Die Soundeffekte können jedoch nicht ausgeschaltet werden.

Dramatic Angle ("Dramatischer Blickwinkel")

Hier kannst du bestimmen, ob die Option ein- oder ausgeschaltet werden soll. Dies kann auch während einer Spielpause erfolgen. Doch wenn die Einstellungen hier vor Spielbeginn gewählt werden, muß das Spiel nicht mehr angehalten werden.

Sound Test

Hier kannst du die Hintergrundmusik und die Soundeffekte anhören, die während des Spiels erklingen. Mit Hilfe der Taste Rechts/Links hin- und herschalten und per C-Taste wählen.

Custom Settings (Sondereinstellungen)

Es folgt eine Aufstellung der Wahlmöglichkeiten, wenn "Custom" aus dem Menü "Machine Settings" gewählt wird:

Balls Per Game
Kickback

Anzahl der Kugeln - 1, 3, oder 5.

Kickback ein- oder ausschalten, wenn die Kugel fällt. (Nur Basketball und Circus)

Out-hole Bonus
Special Award
Extra Ball Award
Flipper Space

Out-Hole Bonus ein- oder ausschalten.

Beschreibung des Sonderbonus per "Display/Score".

Beschreibung der Extrakugel per "Extra Ball/Score".

Wahl des Flipperabstands zwischen Narrow (Klein) oder Wide (Groß).

Ball Save Timer

Wahl des Zeitlimits beim Ball Save zwischen Long (Lang), Normal, Short (Kurz) oder Off (Aus).

Circus Mystery

Wahl der Reihenfolge der beim Circus Fantasia erscheinenden "Geheimnisse" zwischen Random (Per Zufall) oder Random Off (Zufallsgenerator Aus).

GRUNDLEGENDE SPIELTECHNIKEN

Hier folgt eine Erläuterung der grundlegenden Techniken, die auch beim Flipperspielen an einem richtigen Automaten nützlich sein können:

Hitting Point (Treffmoment)

Eine der Grundregeln für ein gutes Flipperspiel besagt, daß die nach unten rollende Kugel mit großer Geschwindigkeit getroffen werden sollte. Warte, bis die Kugel sich der "Down"-Position der Flipperarme nähert und triff sie dann. Die Flipperarme sollten vorher nicht betätigt werden, auch wenn du befürchtest, die Kugel könnte verlorengehen.

Holding

Wichtig ist, daß die Kugel genau getroffen wird. Wir wollen dies üben, indem wir eine Kugel treffen, die nicht in Bewegung ist. Die hier angewandte Grundtechnik wird "Holding" genannt, d.h. die Kugel wird unten am Flipperarm gehalten, wenn dieser sich in der "Up"-Position befindet. Das mag anfangs schwierig aussehen, doch wird die Sache leichter, wenn die weiter unten beschriebenen Techniken "Dead Flipper Bounce" oder "Return Lane Transfer" angewandt werden.

Defense

Beim Flipperspiel geht es um eine Kombination aus Angriff und Verteidigung. Wichtig ist, daß die Kugel im Spiel bleibt. Ein häufiger Anfängerfehler ist der "Double Flip", bei dem beide Flipperarme gleichzeitig betätigt werden. Dadurch geht die Kugel nur noch leichter verloren. Wenn die Kugel sich den Flipperarmen nähert, mußt du schnell entscheiden, welchen Flipper du am besten verwenden solltest.

Dead Flipper Bounce

Die Flipperarme sind nicht nur dazu da, die Kugel zu treffen. Wenn du die Abfederung durch den Gummi auf den Flipperarmen ausnutzt, kannst du die Kugel aufnehmen, ohne sie fortzuschlagen und an den anderen Flipperarm weitergeben. Diese Spieltechnik wird "Dead Flipper Bounce" genannt und ist äußerst wirkungsvoll, wenn das Timing stimmt. Und das Gefühl fürs richtige Timing erwirbt man durch Üben.

Return Lane Transfer

Wird der Flipperarm in der "Up"-Position gehalten, wenn die Kugel schnell darauf zu rollt, kann sie an einen anderen Flipper weitergegeben werden. Langsamere Kugeln können auch angehalten werden. Ist die Kugel jedoch zu schnell, so kann es sein, daß sie durch die Flipperarme hindurch läuft. Um das zu verhindern, werden die anderen Flipper schnell in "Down"-Stellung gebracht und die Kugel dann getroffen.

Deflection Post Transfer

Situationen wie die folgende passieren häufig: Du hast die Kugel gehalten, aber das eigentliche Ziel ist auf der anderen Seite. "Deflection Post Transfer" ist die Antwort. Zuerst wird der Flipper, der die Kugel hält, nach unten gebracht und dann sofort wieder nach oben. Die Kugel prallt nun auf den "Deflection Post" unten beim Slingshot und läuft dann zum anderen Flipperarm. Bei dieser "Übergabe" handelt es sich um eine Spieltechnik für Fortgeschrittene, die aber sehr nützlich sein kann, wenn man sie beherrscht. An einem richtigen Flipperautomaten muß man die Gegebenheiten des GerRts oder die Winkel mit in Betracht ziehen, die eine erfolgreiche Anwendung der Technik erschweren.

HANDHABINGE HRER

SEGA SATURN CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

WAARSCHUWING VOOR BEZITTERS VAN

PROJECTIE-TELEVISIETOESTELLEN

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.





Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

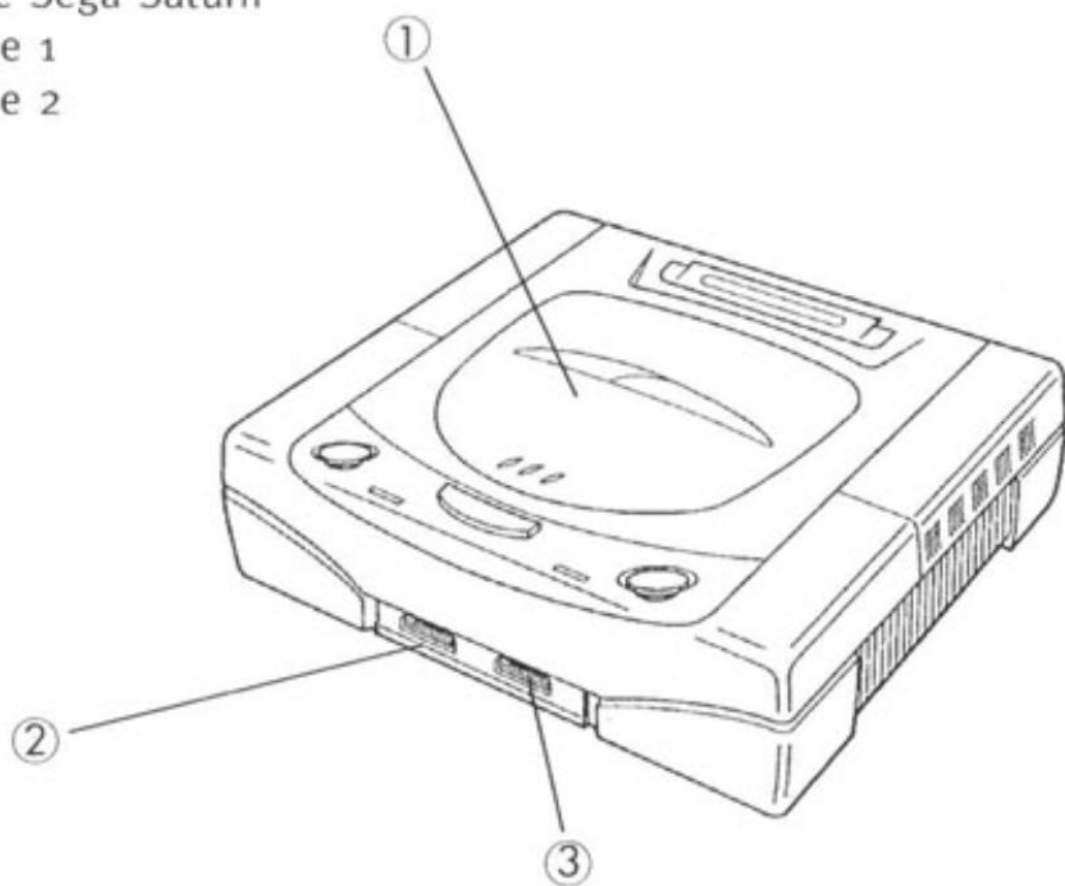
Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



SOMMAIRE

COMMANDES DU JOU	28
MACHINES ET DES DIFFÉRENTES	29
PARTIES DU FLIPPER	
COMMENCER LA PARTIE	29
STORE PLAY (JOY HISTORY)	31
PINBALL PLAY (JOY FLIPPER)	33
OPTIONS	33
TECHNIQUES DE BASE	35



COMMENT JOUER

Remarque: Les descriptions qui suivent concernent les fonctions par défaut du bouton de la manette.

Commandes du flipper

Les fonctions du bouton sont différentes selon la partie, soit "en jeu" ou "en pause". Les boutons qui n'ont pas de spécifications particulières ne sont pas utilisés dans Pinball Graffiti.

Bouton L En jeu Secouer la table

En pause Réduire la taille de l'écran

Bouton R En jeu Secouer la table

En pause Agrandir la taille de l'écran

Boutons directionnels En jeu Flipper gauche (bouton gauche seulement)

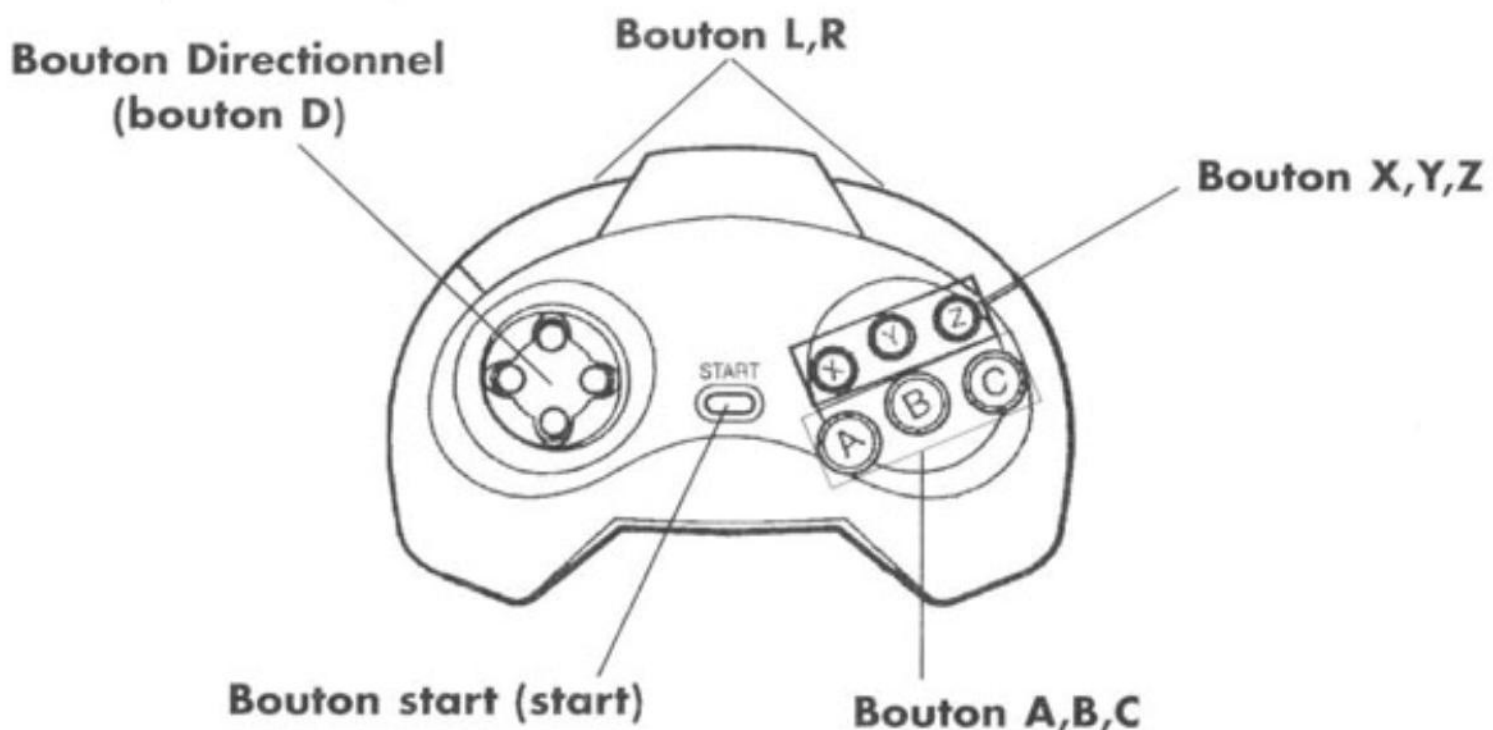
En pause Changer d'angle

Bouton B En jeu Passer aux autres billes

En pause Changer de mode de vue

Bouton START En jeu Mettre le jeu en pause

En pause Reprendre le jeu



Bouton A En jeu Tir plongeant
En pause Changer l'angle dramatique

Bouton C En jeu Flipper droit
En pause Afficher les données

Six "modes de vue" virtuels

En appuyant sur le bouton B en pause, vous pouvez passer en revue six modes de vue, à savoir Standard, Actif, Défilement, Haut, Caméra, et Bille.

Angle dramatique

Ce mode règle automatiquement la vue du joueur sur l'angle le plus dramatique tandis que la bille passe à certains endroits de la table. Vous ne pouvez utiliser cette option qu'en mode Standard, Actif et Défilement.

Commandes du jeu Histoire (Story Play)

Boutons L et R Passer en avance rapide sur le texte affiché dans la case à l'écran

Boutons A et C Faire des sélections

Boutons directionnels déplacer le curseur

Bouton B Annuler les sélections

A propos des tables

Il existe trois tables différentes, voir schemas page 37-39.

Basketball Legend (Légende du basket)

Cette machine est basée sur l'histoire du personnage principal en jeu Histoire. C'est le plus difficile des trois, mais il vous garantit un véritable défi au flipper.

Première étape pour maîtriser cette table

Entraînez-vous à viser le trou de gauche, le trou du milieu et les rampes de lampe gauche et droite avec précision. C'est indispensable pour faire monter votre score!

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Cible de gauche | 2. Rampe de retour gauche |
| 3. Rampe extérieure gauche | 4. Lumières supplémentaires/de sauvegarde de bille |
| 5. Flippers | 6. Rampes du haut |
| 7. Trou du centre | 8. Trou de gauche |
| 9. Bumper | 10. Lumières à points multiples |
| 11. Rampe de lampe droite | 12. Rampe de lampe gauche |
| 13. Cible | 14. Mini lumières de jeu |
| 15. Rampe extérieure droite | 16. Rampe de retour droite |
| 17. Lanceur | |

Card Master (Maître des cartes)

Idéal pour les débutants. Des scores élevés peuvent être obtenus sans trop vous fatiguer!

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| 1. Rampes supérieures | 2. Rampe de lancement |
| 3. Etoiles rollover | 4. Trou fente |
| 5. Cibles cartes | 6. Lumières du jackpot |
| 7. Lumière fente | 8. Rampe de retour gauche |
| 9. Rampe extérieure gauche | 10. Flippers |
| 11. Lumière supplémentaire | 12. Trou extérieur |
| 13. Bumper | 14. Rampe de lampe |
| 15. Cible spéciale/supplémentaire | 16. Lumières à points multiples |
| 17. Cibles cartes | 18. Rampe extérieure droite |
| 19. Rampe de retour droite | 20. Lumière de sauvegarde de bille |

Première étape pour maîtriser cette table

Entraînez-vous à viser la rampe de lancement, le trou fente, et les cibles cartes. Une fois que vous aurez maîtrisé ces bases, attaquez-vous à la rampe de lampe pour des scores élevés!

Conseils pour obtenir des scores élevés

Si une bille arrive entre les deux flippers, essayez de secouer la table et d'utiliser les flippers en même temps. C'est une technique avancée pour des scores élevés. Faites attention à ne pas trop secouer la table ou vous pourriez tilter.

Circus Fantasia (Fantasia du cirque)

Visitez un cirque dans un pays imaginaire avec cette machine. Essayez le mode multibilles pour des scores élevés.

Premières étapes pour maîtriser cette table

Commençons avec une trajectoire appelée "Orbite" qui contient des spinners gauches et droits et la rampe de lampe centrale. Par la suite, pour obtenir des scores élevés, entraînez-vous à viser la zone de jeu supérieure, où se situent les flippers supérieurs et les cibles animales.

Conseils pour obtenir des scores élevés

Les rampes extérieures et de retour droite et gauche contiennent des lumières activées quand les billes passent dessus. Lorsque vous appuyez sur les boutons des flippers, vous pouvez faire passer les lumières vers la droite. Cette technique s'appelle "changement de rampe".

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Spinner gauche | 2. Bumper |
| 3. Cibles gauches | 4. Lumière de sauvegarde de bille |
| 5. Rampe de retour gauche | 6. Rampe extérieure gauche |
| 7. Lumière supplémentaire | 8. Flippers |
| 9. Trou de droite | 10. Cibles animales |
| 11. Trou de gauche | 12. Spinner droit |
| 13. Flippers supérieurs | 14. Mini boucles |
| 15. Cibles droites | 16. Rampe de lampe centrale |
| 17. Rampe extérieure droite | 18. Rampe de retour droite |
| 19. Lanceur | |

HOMME NEUR LE JEU

Il y a trois options:-

1. History Play (jeu Histoire)

Vous pouvez prendre part à l'histoire à succès d'un jeune homme qui tente de devenir le champion du monde de flipper. Vous endossez le rôle du personnage et faites le tour des Etats-Unis pour parfaire vos talents. Surmontez de nombreux obstacles et remportez des tournois pour faire vos preuves.

2. Pinball Play (jeu Flipper)

Choisissez votre machine parmi les trois disponibles. Vous pouvez également jouer une partie à deux joueurs.

3. Options

Sur cet écran, vous pouvez changer les configurations du panneau de commandes, la musique de fond (BGM) et les effets sonores.

STREET FLIPPER (1990 HISTOIRE)

Pour commencer, choisissez le nom du personnage principal (joueur). Après la séquence d'ouverture, la partie commence. Si vous avez sauvegardé des données lors de parties précédentes, vous pouvez également les charger.

Histoire

Ce jeune athlète prometteur était autrefois un joueur universitaire de basketball de haut niveau. Malheureusement, il fut gravement blessé aux jambes en essayant de sauver un enfant qui allait être renversé par une voiture. Ses jambes guérirent, mais il lui était désormais impossible de jouer au basketball comme avant. Il sombra dans la déprime... jusqu'au jour où il découvrit le monde du flipper. Afin de retrouver ses jours de gloire, il s'embarque dans une quête dont l'objectif est de décrocher le titre de champion du monde de flipper.

But du jeu et comment obtenir de bon résultats

Le but de ce jeu est de devenir champion du monde de flipper. Cependant, vous devez commencer au niveau E, qui est le plus bas. Pour devenir champion vous devez remporter les tournois auxquels seuls les joueurs appartenant au niveau A (les plus hauts classés) peuvent participer. Evidemment, dans ces conditions, votre objectif primordial est de remporter les tournois réservés aux joueurs du rang E et de progresser vers des tournois plus haut classés.

Dans ce mode, deux paramètres affichent votre force physique et l'argent dont vous disposez. Chacune de vos actions affecte ces paramètres et lorsque leur niveau baisse trop, vous tombez malade ou sombrez dans de lourdes dettes. Il est conseillé de ne pas négliger ces paramètres.

Ecran

- | | |
|--|---------------------|
| 1. Fenêtre visuelle | 2. Fenêtre de texte |
| 3. Ville dans laquelle vous vous trouvez | 4. Date |
| 5. Force physique | 6. Argent |
| 7. Commandes | |

Commandes

Il existe huit commandes.

1. Game expense (Dépenses)

C'est une commande que vous utilisez lorsque vous passez d'une ville à l'autre. Les moyens de transport disponibles sont la voiture et l'avion. Pour les utiliser, vous devez acheter une voiture ou un billet d'avion. Lorsque vous choisissez la voiture, votre force physique et votre argent décroissent en proportion avec la longueur du trajet. Par contre, quand vous choisissez l'avion, vous pouvez voyager en une journée sans que votre force physique diminue. Toutefois, si vous prenez l'avion, vous devez laisser votre voiture dans la ville que vous quittez.

2. Accommodation (Logement)

3. Hotel expense (Frais d'hôtel)

Lorsque vous avez pratiquement épuisé votre réserve de force physique, c'est la commande qu'il vous faut. Cela vous prendra un jour mais vous pouvez récupérer toute votre force physique. Vous n'avez pas à dépenser d'argent dans votre ville de Los Angeles, puisque vous avez une maison là-bas.

Revenus supplémentaires

Vous pouvez gagner un peu d'argent en jouant un match de basketball de rue en un contre un. Vous recevrez 100 dollars si vous gagnez, mais vous en perdrez 100 si vous êtes battu. Les règles sont les suivantes: 1) Vous devez réussir 4 tirs sur 5 OUI BIEN 2) marquer 15 points dans une limite de temps spécifiée. Vous pouvez même faire des smashes si votre timing est correct.

4. Tournaments (Tournois)

Vous ne pouvez prendre part à un tournoi de flipper que si un tournoi est prévu pour le jour où vous utilisez cette commande, faute de quoi rien ne se passera. Il existe 5 types de tournois répartis selon les classements. Dans la mesure où les dates, les lieux et les règles changent, il vous faudra vous renseigner sur les tournois à l'avance. Lorsque obtenez un score élevé, non seulement votre classement sera amélioré, mais vous empocherez de surcroît une somme coquette!

5. City Explore (Explorer la ville)

Cette commande vous fait explorer la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez rendre visite à des amis de longue date ou glaner des renseignements utiles selon l'endroit où vous êtes. Quand vous arrivez dans une nouvelle ville, essayez de l'explorer.

6. Pubs (Bars)

Cette commande est utilisée pour jouer au flipper contre des adversaires dans des bars. Vous ne gagnerez pas d'argent, même si vous êtes le vainqueur, mais c'est un bon échauffement avant un tournoi. De même, si vous obtenez des trucs sur les moyens de battre une machine, essayez-les ici. Après une victoire, vous pourrez parfois engager une conversation avec d'autres clients du bar.

7. Shopping (Achats)

Cette commande vous permet d'effectuer divers achats, tels que des médicaments, des magazines sur le flipper ou des billet d'avion. Les achats possibles varient en fonction des villes.

Exemples d'achats

Ordinary medicine (médicament ordinaire)	Gain de 50 pour votre force physique
Beat-up car (vieille guimbarde)	Voiture la moins chère
Plane ticket (billet d'avion)	Aller simple
CD	Pour changer la musique de fond
Pinball table (table de flipper)	A ajouter à votre collection
Pinball Life (magazine "Le monde du flipper")	Pour obtenir des renseignements et des nouvelles

8. System (système)

Servez-vous cette commande pour utiliser des objets ou sauvegarder votre partie. Voici la liste:

Item (objet)	Utiliser des objets
Map (Carte)	Vérifier l'emplacement de la ville
Status (statut)	Vérifier votre classement et votre taux de victoire actuels
Key assign (assigner touches)	Changer la fonction du pavé
Save (sauvegarder)	Sauvegarder une partie
Load (charger)	Charger une partie sauvegardée
Quit (quitter)	Quitter le mode système

SEATTLE	GREAT FALLS	FARGO	PORTLAND
BOISE	CASPER	RAPID CITY	SALT LAKE CITY
OMAHA	REMO	DENVER	SAN FRANCISCO
LAS VEGAS	OKLAHOMA CITY	LOS ANGELES	PHOENIX
ALBUQUERQUE	SAN DIEGO	TUCSON	DALLAS
SAN ANTONIO	MINNEAPOLIS	BURLINGTON	BANGOR
CHICAGO	DETROIT	BUFFALO	BOSTON
KANSAS CITY	CINCINNATI	NEW YORK	ST. LOUIS
LOUISVILLE	WASHINGTON, D.C.	NASHVILLE	CHARLOTTE
LITTLE ROCK	ATLANTA	HOUSTON	ORLANDO
NEW ORLEANS	MIAMI		

Événements inattendus

Tandis que vous parcourez les Etats-Unis, plusieurs événements peuvent se produire. En voici quelques exemples:

"My parents hospitalized!?" ("Quoi? Mes parents sont à l'hôpital!?")

Si vous êtes loin de votre ville de Los Angeles pendant trop longtemps, vous pourriez recevoir un télégramme vous annonçant que l'un de vos parents a été hospitalisé. Son état s'améliorera si vous allez lui rendre visite. En revanche, si vous n'accordez aucune attention à ce message, il/elle risque de mourir.

Disons qu'il vous faut choisir entre vos parents et le flipper.

"Hey, here's a hitchhiker" ("Hé, quelqu'un qui fait du stop.")

Il se peut que vous rencontriez une personne faisant de l'auto-stop lorsque vous serez sur la route. Et ce ne sera pas forcément une fille canon...

Personnages

Bobby

Un bon copain d'université. Il habite à San Francisco et il s'avère un allié utile.

Eric

Un représentant de commerce vendant des objets uniques que vous ne trouverez jamais dans les magasins ordinaires.

Catharin

Elle connaît bien le petit monde du flipper

PINBALL PLUS (120 FLIPPERS)

Choisissez le numéro du joueur, puis sélectionnez la machine de votre choix. Les trois meilleurs scores sont affichés au bas de l'écran de sélection de machine. Ces scores sont enregistrés dans la mémoire RAM de back-up.

Ecran de jeu

1. Score actuel du joueur
2. Nombre de billes sur la table
3. La bille que vous suivez actuellement

*Visible seulement avec la vue bille, la vue caméra et la vue de haut. Les couleurs indiquent la distance entre la bille et les flippers: Rouge (danger), Jaune (attention) et Vert (Aucun danger). Lorsque vous jouez en mode multi-billes, appuyez sur le bouton B pour passer à d'autres billes.

4. Chrono de mini-partie
5. Score de l'adversaire
6. Points de panier/ Nombre des cartes/ Temps de rampe de lampe

*selon la machine

OPTIONS

Pinball Pad (pavé de Flipper)

Vous pouvez modifier le réglage des commandes de votre machine grâce à cette option. Utilisez les boutons Droite et Gauche sur votre pavé de commande pour sélectionner le type A ou B. Utilisez le bouton C pour confirmer votre statut actuel.

Story Pad (pavé d'Histoire)

Vous pouvez modifier le réglage des commandes du pavé de Story Play. Utilisez les boutons Gauche/Droite sur votre pavé de contrôle pour sélectionner A ou B. Utilisez le bouton C pour confirmer votre statut actuel.

Machine Setting (Réglage de votre machine)

Ceci vous permet de sélectionner le niveau de difficulté. Utilisez les boutons gauche/droit pour choisir entre Easy (facile), Normal, Hard (difficile), Compétition et Custom (personnalisé). Si vous choisissez Personnalisé, vous pouvez également changer les réglages des pièces de la machine en appuyant sur le bouton C. (Voir "Réglages Personnalisés" pour de plus amples détails)

View (vue)

Ceci vous permettra de régler le mode de Vue de votre jeu. Vous pouvez également régler le mode de Vue en mettant un jeu en pause; cependant, il n'est pas nécessaire de mettre le jeu en pause si vous effectuez vos réglages avant le début de la partie.

BGM (musique de fond)

Vous pouvez jouer avec ou sans la musique de fond. Cependant, vous ne pouvez pas éteindre les effets sonores.

Dramatic Angle (angle dramatique)

Avec cette option, vous pouvez décider si vous voulez jouer ou non avec un angle dramatique. Vous pouvez activer cette option lorsque le jeu est en pause en revanche vous n'avez pas à interrompre le jeu si vous activez l'option avant de commencer à jouer.

Sound Test (tests sonores)

Vous pouvez écouter la musique de fond et les effets sonores dans le jeu. Utilisez le bouton Gauche/droite pour passer d'un choix à l'autre, puis appuyez sur le bouton C pour confirmer votre sélection.

Custom Settings (Réglages personnalisés)

Voici les réglages que vous pouvez changer si vous choisissez "Personnaliser" parmi les réglages de la machine:

Balls per game (billes par partie)

Pour choisir le nombre de billes: 1, 3 ou 5.

Kickback

Pour activer ou désactiver le kickback quand la bille est en plongeon. (seulement pour le basketball et le cirque)

Out-hole Bonus (bonus hors du trou)

Pour activer ou désactiver le bonus hors du trou

Special award (récompense spéciale)

Pour régler la description de la récompense spéciale en réglant Display (affichage)/ Score.

Extra Ball Award (bille supplémentaire)

Pour régler la description d'une bille supplémentaire en réglant Extra Ball (bille supplémentaire)/ Score.

Flipper Space (espace entre les flippers)

Pour choisir la largeur de l'espace entre les flippers, de Narrow (étroit) à Large.

Ball Save Timer (chrono sauvegarde de bille)

Pour choisir la durée de sauvegarde de bille, de Long à Normal, Short (court) ou Off (éteint).

Circus Mystery (mystère du cirque)

Pour choisir l'ordre des "mystères" apparaissant sur la fantasia du cirque, de Random (aléatoire) à Random Off (non aléatoire).

TECHNIQUES DE BASE

Voici une liste de techniques de base réparties par situation, vous pouvez également les utiliser avec de vraies tables:

Point de frappe

L'une des règles de base au flipper est de frapper la bille qui arrive à grande vitesse. Attendez patiemment jusqu'à ce que la bille s'approche du flipper en position "basse", puis frappez-la. Il n'est pas recommandé d'actionner les flippers avant cela sans raison, même si vous avez peur de perdre la bille.

Contrôle

Il est très important de pouvoir frapper une bille en contrôle. Commençons l'entraînement en frappant une bille immobile. La technique de base utilisée ici est appelée "holding", elle consiste à maintenir la bille à la base du flipper, placé en position "relevée". Cette technique peut vous paraître difficile au commencement, mais elle deviendra plus facile lorsque vous utiliserez le "rebond du flipper mort" ou le "transfert du rampe de retour" décrit plus bas.

Défense

Une partie de flipper est une combinaison de défense et d'attaque. La règle principale est de "ne pas perdre la bille". L'erreur la plus répandue chez les débutants est de faire un "double flip" c'est à dire d'utiliser les deux flippers en même temps. Il est alors encore plus facile pour les billes de passer entre les flippers. Quand la bille s'approche des flippers, vous devez décider lequel des flippers utiliser.

Rebond du flipper mort

Les flippers ne sont pas seulement là pour frapper les billes. En utilisant le rebond du caoutchouc sur le flipper, vous pouvez attraper la bille en évitant de la frapper et la passer à l'autre flipper. Cette technique est connue sous le nom de "Rebond du flipper mort" et elle est très efficace si vous l'utilisez au bon moment. Vous pouvez acquérir un sens du timing correct en vous entraînant à cette technique sans relâche.

Transfert de rampe de retour

Si vous maintenez le flipper en position relevée lorsqu'une bille rapide descend, vous pouvez la passer à l'autre flipper. Pour des billes plus lentes, vous pouvez également les arrêter en les retenant si elle descendent assez lentement. Cependant, si la bille va trop vite, elle risque de glisser entre les flippers. Pour empêcher cela, abaissez rapidement l'autre flipper et frappez la bille.

Transfert du poteau de déviation

Il se peut que vous vous trouviez dans la situation suivante: vous êtes parvenu à retenir la bille, mais le point que vous visez est de l'autre côté. "Le transfert du poteau de déviation" est la technique qu'il vous faut. Tout d'abord, abaissez le flipper avec lequel vous retenez une bille, et relevez-le immédiatement. La bille rebondit sur le poteau de déviation et passe à l'autre flipper. Ce "transfert du poteau de déviation" est une technique plutôt avancée, mais il se peut que vous la trouviez utile une fois que vous l'aurez maîtrisée. Si vous désirez essayer cette technique sur un flipper grandeur nature, prenez en considération les caractéristiques ou les angles des tables qui pourraient rendre cette technique difficile à réaliser.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM

SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

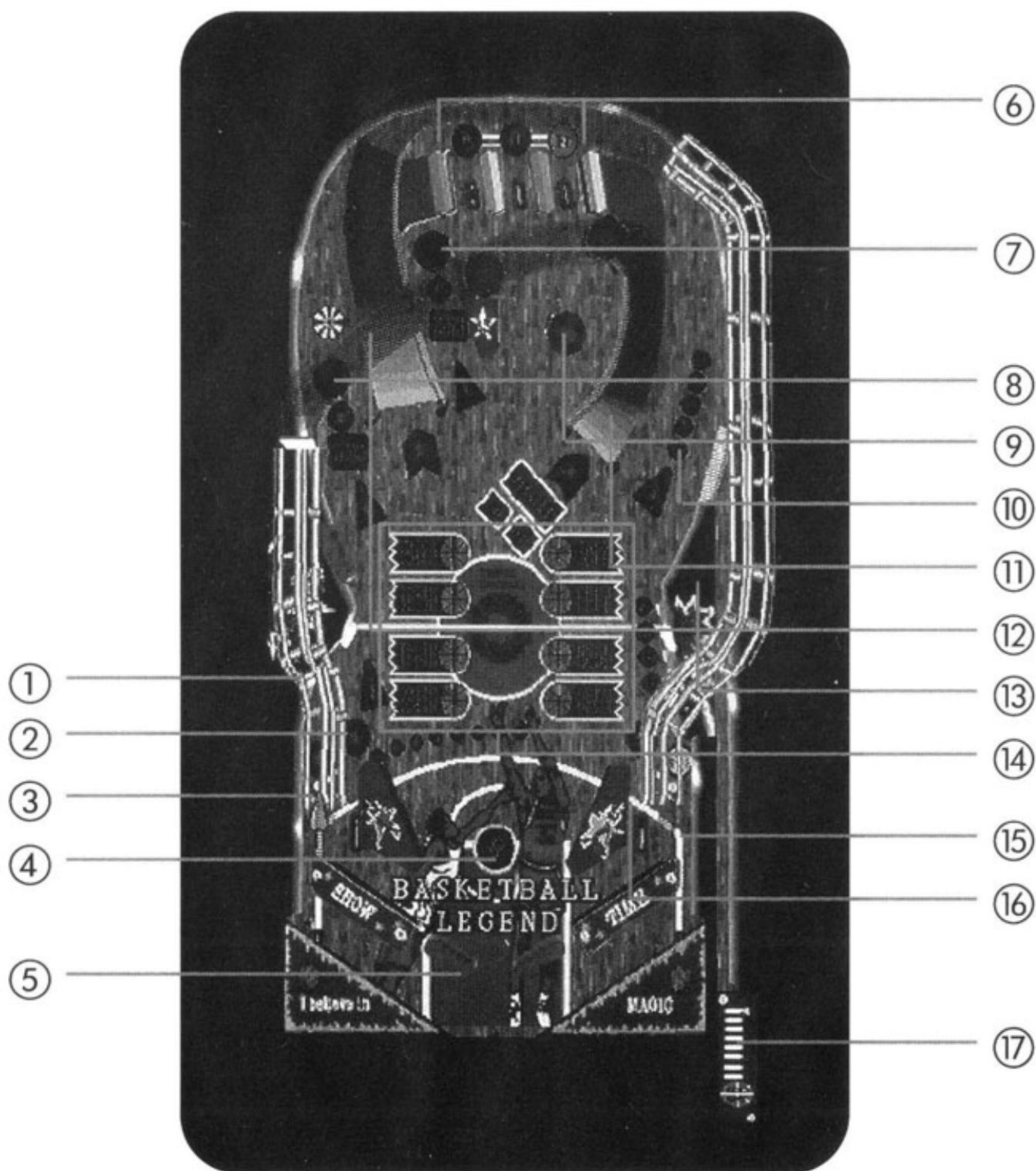
AVERTISSEMENT POUR LES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer

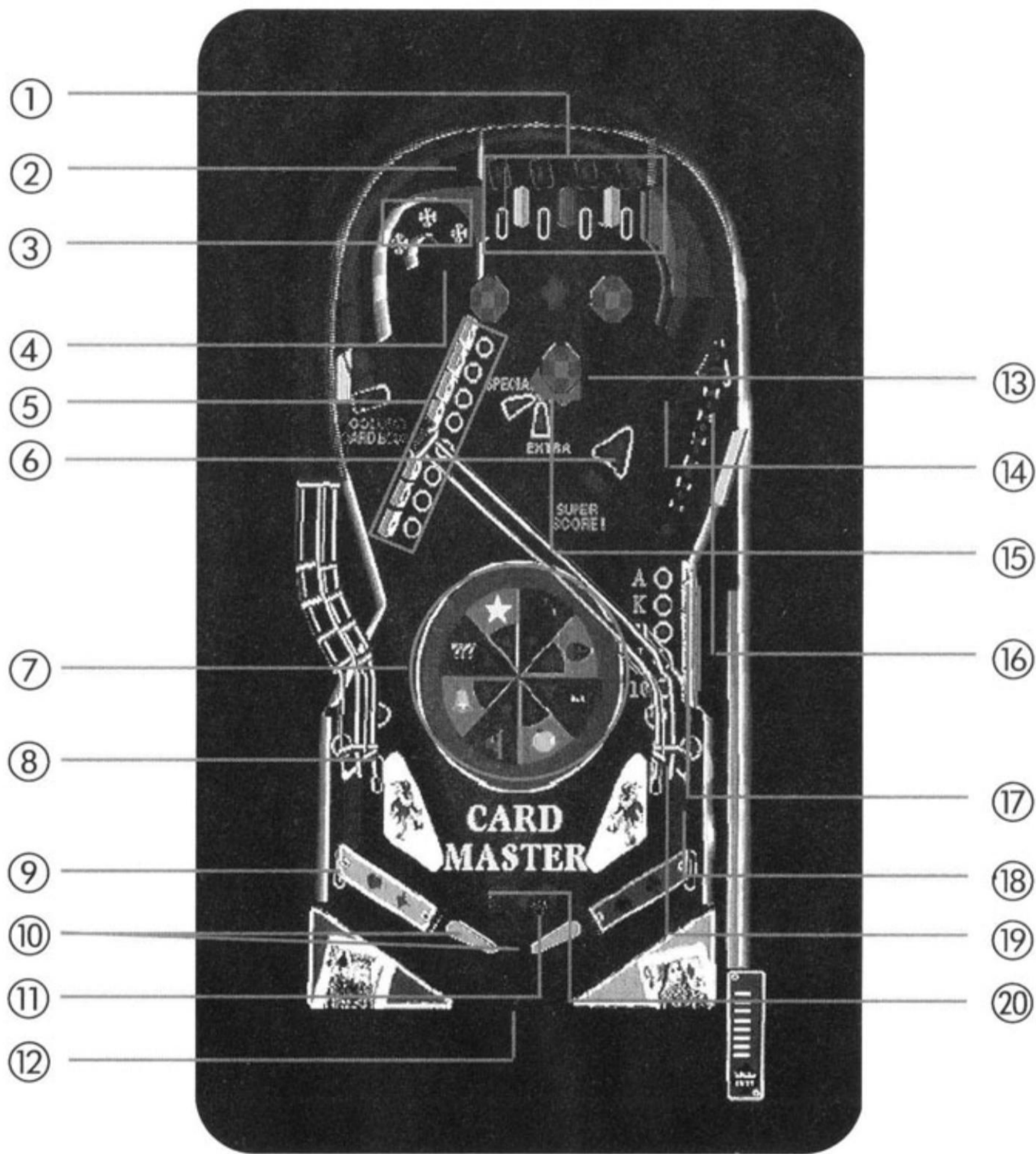
le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran



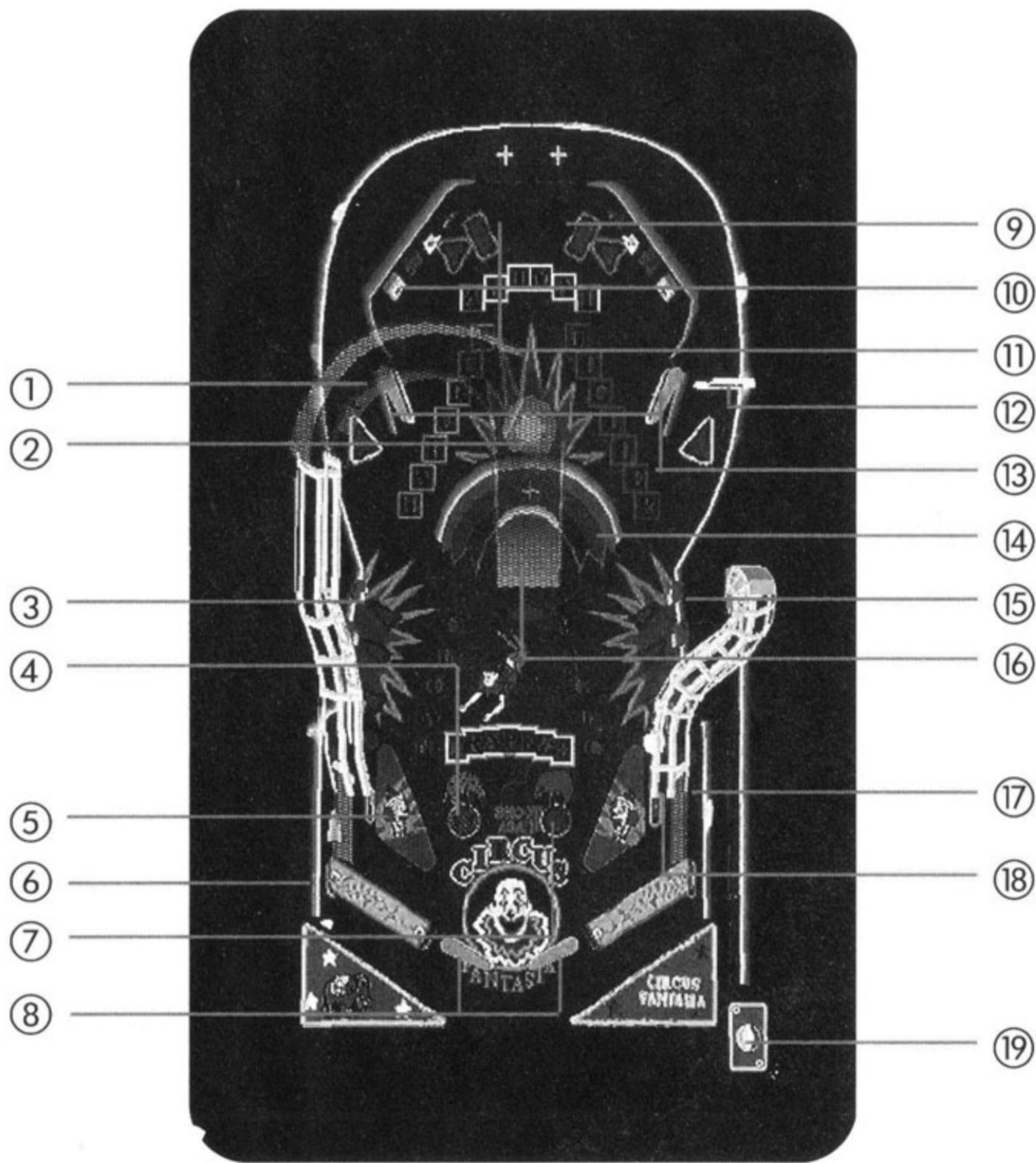
TABLE GUIDE



BASKETBALL LEGEND



CARD MASTER



CIRCUS FANTASIA



JVC

© 1996 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.
© 1997 JVC MUSICAL INDUSTRIES, EUROPE LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
JVC MUSICAL INDUSTRIES EUROPE LIMITED.
17-18 HENRIETTA STREET,
COVENT GARDEN,
LONDON WC2E 8QX

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.