

PSYCHO Pinball™



C "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

SEGA®

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA™ MEGA DRIVE™ SYSTEM

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.

Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Ecofilmes Lda, acompanhados da respectiva prova de compra.

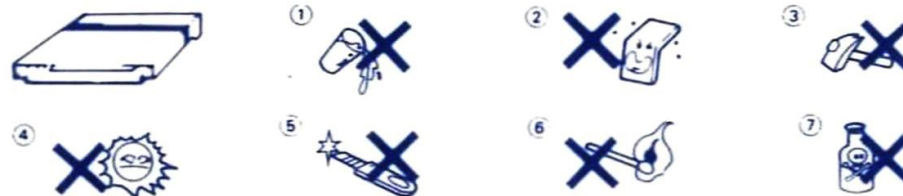
UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

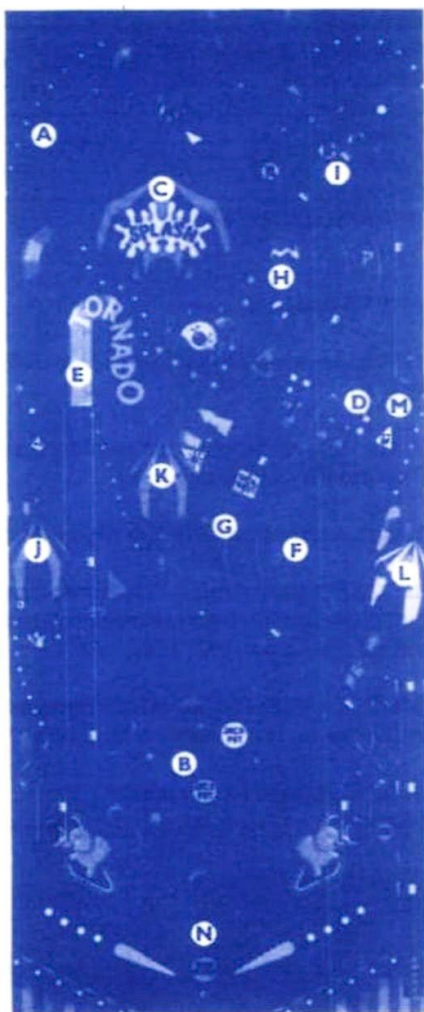
AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



FUN FAIR (Feira de Diversões)

Entra no Combóio Fantasma (Ghost Train) ou põe à prova a tua sorte em Moonsquares, o fabuloso jogo arcade de bónus. Esta mesa constitui um verdadeiro desafio e é a porta de acesso para o Abyss (Abismo), Wild West (Oeste Selvagem) e Trick Or Treat no Jogo Multi-Table (Multi-Mesas).

A	Moonshot Ramp
B	Carriages
C	Big Top
D	Shooting Gallery Bank
E	Tornado Ramp
F	Psycho Letters
G	Cup Target
H	Ghost Train
I	Ride Lanes
J	Trick or Treat Sideshow tent
K	Wild West Sideshow tent
L	The Abyss Sideshow tent
M	Big Top Channel
N	Bonus Multiplier



Moonshot Ramp:

Se fizeres passar a bola consecutivamente pela rampa Moonshot receberás 200 mil, 500 mil ou 1 milhão de pontos. Após estas passagens consecutivas, as "carriages" (carruagens) ficam iluminadas uma por uma. O Jackpot ficará disponível quando as 6 carruagens estiverem todas iluminadas. Alcança o "Big Top" dentro do limite de tempo para receberes o jackpot. Moonshot Ramp fica inacessível quando recebes um jackpot e volta a ficar acessível se derrubares os alvos "Shooting Gallery". Após um jackpot o número consecutivo de passagens necessárias para acender as carruagens aumenta por um.

COMANDOS

Os comandos predefinidos são os seguintes:

Flipper Esquerdo - Pressiona o Botão Direccional para a ESQUERDA.

Flipper Direito - Pressiona o Botão C.

Lançar Bola - Pressiona o Botão Direccional para BAIXO.

Abanar a Mesa - Pressiona o Botão B e o Botão Direccional numa direcção.

Pausa / Reinício - Pressiona o Botão START.



ÉCRAN DE OPÇÕES

1. Control Set-Up

Permite-te escolher uma das três configurações do Control Pad.

2. Music

Podes activar (On) ou desactivar (Off) a música.

3. Sub-Games

Podes jogar as mesas com os sub-jogos arcade activados ou desactivados. Se estiverem desactivados receberás pontos em vez deles.

4. Tilt Sensitivity

O jogador pode abanar a mesa. Esta opção permite-te mudar a intensidade com que podes abanar a mesa antes desta dar o tilt.

5. No. of Balls

Permite-te estabelecer o número de bolas com que cada jogador dá início ao jogo.

6. Difficulty

Ajusta o nível de dificuldade de cada mesa.

7. Game Speed

Permite-te escolher a velocidade a que a bola se move.

INICIAR O JOGO

Em primeiro lugar, selecciona o idioma em que desejas jogar este jogo. No ecrã de apresentação podes ver 3 opções. Destaca a opção pretendida pressionando o Botão Direccional para cima / baixo.

No. Players	Pressiona o Botão A para aumentares o número de jogadores
Options	Dá um toque no Botão A para entrares no ecrã de Opções.
Start Game	Pressiona o Botão A para entrares no ecrã de Selecção do Jogo (Choose Game).

COMO JOGAR

Single-Table:

Podes jogar em qualquer uma das três sub-mesas seleccionando-a no ecrã de Selecção do Jogo.

Multi-Table:

Selecciona a mesa "Fun Fair" no ecrã de Selecção do Jogo. Nesta mesa irás reparar em 3 pequenas tendas. Antes de poderem ser utilizadas, têm de ser activadas completando uma série de jogadas. Depois, se a bola entrar numa destas tendas será transportado para outra sub-mesa. Quando a bola ficar fora de jogo, regressarás à mesa Fun Fair para continuar a jogar.

SUB-JOGOS

Ao entrar nas Secções Bonus Arcade, o objectivo consiste em completar o desafio e receber um bónus avultado.



Moonsquares:

Corre de um foguete para o outro utilizando os quadrados que vão aparecendo e desaparecendo. Não podes falhar!

Runaway Train:

Esquivando-se das balas e evitando os obstáculos, Psycho tem uma missão a cumprir. Tem de alcançar a frente do comboio e fazer com que este pãre.

Whales Belly:

Saltando de jangada em jangada, Psycho tem de agarrar os caranguejos e rebentar o estômago da baleia!

Psycho Time:

Se a bola passar pela rampa "Tornado" acenderás as letras PSYCHO. Acende as 6 letras para dares início a Psycho Time. Todas as rampas e alvos principais valem 2 milhões de pontos durante Psycho Time, e este valor aumenta por 1 milhão sempre que Psycho Time for activado.

Cup Confusion:

Lança a bola 3 vezes para "Cup Target" para acenderes as três taças. Depois alcança o "Ghost Train" de modo a jogares "Cup Confusion".

RIDE Lanes:

Acende as "Ride Lanes" para avançares para o "Bonus Multiplier".

Sideshow Tents:

Podes ter acesso à outras três mesas através das tendas "Sideshow" da mesa Psycho Pinball. As três luzes à frente das tendas têm de estar acesas para teres acesso à mesa correspondente.

Ghost Train:

Lança a bola pelo "Ghost Train" (Comboio Fantasma) para acenderes um fantasma na tenda Trick or Treat e pontua 1 milhão de pontos. O comboio fantasma fica activado se derrubares o alvo da cara sorridente.

Big Top:

Faz passar a bola pelo "Big Top" para acenderes um peixe na tenda The Abyss e obtém 1.5 milhões de pontos. O "Big Top" fica acessível depois da bola passar pelo "Tornado".

Shooting Gallery:

Derruba o alvo "Shooting Gallery" para acenderes uma bala na tenda Wild West e ganhares 800 mil pontos.

Skill Shot:

Atinge o "Tornado" imediatamente após o lançamento da bola para fazeres 2 milhões de pontos. Este valor aumenta por 1 milhão de pontos sempre que efectuares o "Skill Shot" (assinalado na parte superior do ecrã).

Prize Ride:

Prize Ride fica ocasionalmente activado resolvendo a "Cup Confusion". É escolhida uma rampa ao acaso para ser a passagem premiada. As rampas "Moonshot", "Tornado" e o "Ghost Train" são possíveis passagens premiadas. Encontra a passagem premiada dentro do limite de tempo de modo a arrecadares 12 milhões de pontos.

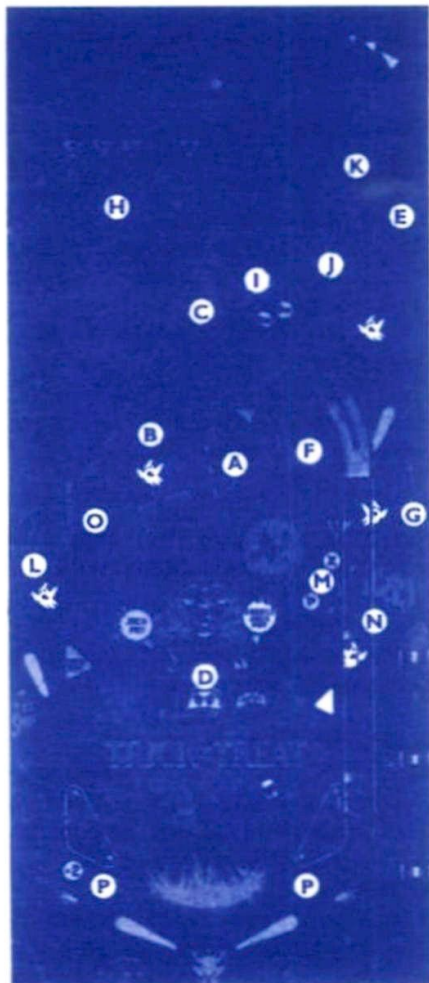
Moon Squares:

Lança a bola em torno do canal "Big Top" para acenderes as letras MOON. Quando as quatro letras estiverem acesas, faz passar a bola pela rampa "Moonshot" para poderes entrar no jogo Moon Squares.

TRICK OR TREAT

Olho de sapo e asa de morcego. A bola esconde-se na Árvore Assombrada (Haunted Tree). Presta atenção ao Fosso da Morte (Pit of Doom). A Cabeça de Abóbora (Pumpkin Head) conduz-te até a um lugar assombrado, e o gato (cat) possui a chave para a Vassoura (Broom).

- A Cat Bank
- B Broom Ride
- C Attic
- D Ingredients
- E Chimney
- F Ghoul Letters
- G Pit of Doom
- H Spook Lanes
- I Keys Bank
- J Balls Locks
- K Tree
- L West Passage
- M ZAP Bank
- N Secret Passage
- O Cellar
- P Playfield Multiplier



Broom Ride:

Derruba os alvos CAT para activares a rampa Broom Ride (Viagem na Vassoura). Se a bola passar consecutivamente por esta rampa ganharás 1 milhão de pontos. À 10ª passagem consecutiva recibes 8 milhões de pontos e desactivas a rampa.

Hold-up:

Lança a bola pelo Banco (D) depois de derrubares o alvo GUN de modo a reciberes o bônus hold-up. Este bônus é inicialmente de 100 mil pontos e aumenta por 50 mil pontos sempre que a bola atingir um bumper.

Gold Rush:

Acende as letras GOLD.

- G - Acende 250 mil pontos na rampa Rodeo (M)
- O - Derruba o alvo cartas (K)
- L - Lança a bola pelo Rio (A)
- D - Lança a bola pelo Banco (D)

Acende todas as letras GOLD para activares o jogo "Gold Rush" (Caça ao Ouro). Lança a bola pela ferradura (C) para dares início a Gold Rush. Durante o Gold Rush todas as rampas e alvos principais valem 3 milhões de pontos.

Multi. Ball:

Derruba o alvo OUTLAW para abrires a mina (H). Lança a bola pela Bala (Bullet) para entrares na mina e acenderes uma letra TNT. Acende todas as letras TNT para dares início ao jogo Multi. Ball. Durante este jogo, se a bola passar pela ferradura recibes 1, 2 e 5 milhões de pontos.

Blackjack:

Derruba o alvo Cards (Cartas) para activares o jogo "Blackjack". Entra no buraco Blackjack para jogares. Tenta pontuar o mais próximo possível de 21, mas sem ultrapassar este valor. Pressiona o Botão A para dares outra carta ou o Botão B para ficares com as que já tens.

- 16 vale 200 mil pontos
- 17 vale 300 mil pontos
- 18 vale 400 mil pontos

- 19 vale 500 mil pontos
- 20 vale 1 milhão de pontos
- 21 vale 5 milhões de pontos

Dá 5 cartas sem ultrapassares os 21 pontos de modo a reciberes uma bola extra.

Rodeo:

Se a bola passar por Rodeo imediatamente após a ferradura então a sua pontuação aumentará por 100 mil, 250 mil, 500 mil e 1 milhão de pontos. Se a bola não passar por Rodeo imediatamente após a ferradura então a sua pontuação ficará nos 10 mil pontos.

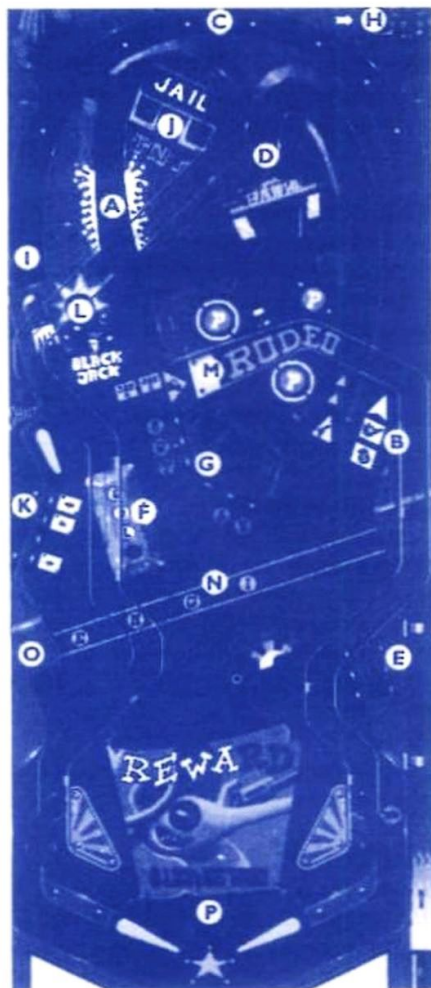
Runaway Train:

Lança a bola por Rodeo imediatamente após a ferradura para acenderes as letras ENGINE. O Túnel (Tunnel) fica aberto quando todas as letras de ENGINE estiverem acesas. Lança a bola pelo túnel para jogares o jogo Runaway Train.

WILD WEST (Oeste Selvagem)

Agarra na tua pistola e no teu lenço. Chegou a hora de assaltar o banco, libertar os teus companheiros da prisão e escapar pelo rio. Se o teu sonho é ser um bom pistoleiro então tenta assaltar o Combóio Desenfreado.

- A Rapids
- B Psycho's Head
- C Horseshoe
- D Bank
- E Gun Bank
- F Gold Letters
- G Outlaw Bank
- H Mine
- I Bullet
- J TNT Letters
- K Cards Bank
- L Blackjack Hole
- M Rodeo
- N Engine Letters
- O Tunnel
- P Playfield Multiplier



Reward:

Lança a bola por "Rapids" (Rio) para acenderes a Cabeça Psycho (B). Enquanto a cabeça estiver acesa faz passar a bola pela ferradura (C) para acenderes as letras REWARD. Depois de acenderes todas as letras de REWARD lança a bola para o Banco (D) dentro do limite de tempo para receberes a recompensa (reward). A Recompensa é inicialmente de 3 milhões de pontos e aumenta à medida que todos os jogadores jogam. Quando um dos jogadores receber a recompensa esta voltará para os 3 milhões.

Magic Mayhem:

Lança a bola para o "Attic" (Sotão) para colheres Ingredientes (D). Os 6 ingredientes darão início a Magic Mayhem. Durante o Magic Mayhem todas as principais rampas valem 1 milhão de pontos.

Pit Monster:

Lança a bola para "Chimney" (Chaminé) para acenderes as letras GHOUL. Acende todas as letras para dares início a Pit Monster (Monstro das Profundezas), e alcança o "Pit of Doom" para obteres 4 milhões de pontos. O terceiro monstro das profundezas é um Super Monstro que vale 15 milhões de pontos.

Haunt the House:

Acende as "SPOOK Lanes" para dares início a Haunt the House. Lança a bola para os dois fantasmas iluminados para receberes 2 milhões de pontos por cada um. O último fantasma vale 5 milhões.

Multi. Ball:

Derruba os alvos "Keys" para acenderes as "Ball Locks". Prende a bola na árvore (Tree) se as luzes de "Ball Locks" estiverem a piscar. Prende três bolas para dares início a Multi. Ball (Jogo com Múltiplas Bolas). Lança a bola para "Chimney" durante Multi. Ball para activares o Jackpot. Lança a bola por "West Passage" para receberes o jackpot. Lança duas bolas para "Chimney" durante Multi. Ball para activares o jackpot duplo. O jackpot vale 7 milhões de pontos e aumenta por 5 milhões sempre que for recolhido.

Spook Shoot:

Lança a bola por "West Passage" (Passagem Oeste) depois de derrubares os alvos ZAP para entrares no jogo de painel Spook Shoot. Lança a bola para os fantasmas pressionando o Botão A, B ou C para o fantasma da esquerda, do centro ou da direita respectivamente. Passa por todos os fantasmas para o "Playfield Multiplier".

Cellar Surprise:

Lança a bola por "Secret Passage" (Passagem Secreta) para acenderes as letras MAZE. Passa a bola por Cellar depois de acenderes todas as letras para teres acesso à surpresa da cave (Cellar).

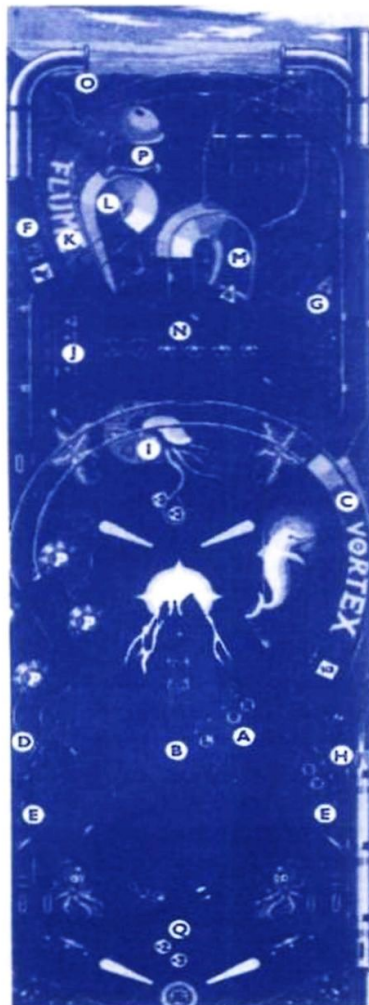
É atribuído um prémio ao acaso:

- Acende Bola Extra
- Haunt the House
- Bola Extra
- 1 Milhão
- Multi. Ball instantâneo
- Magic Mayhem
- Playfield Multiplier
- 5 Milhões

THE ABYSS (O Abismo)

Uma mesa de cinco écrans ao estilo das Caraibas! Lança a bola pela Vortex, experimenta um pouco de Pesca Rápida (Fast Fishing) no jogo de painel ou entra na Barriga da Baleia (Whale's Belly) para um jogo arcade hilariante.

- A Lava Bank
- B Bottom Volcano Entrance
- C Vortex
- D Vents Bank
- E Vents
- F Left Pipe
- G Right Pipe
- H Ray Bank
- I Nautilus Segments
- J Anemone Bank
- K Flume
- L Left loop
- M Right Loop
- N Clams
- O Underwater Passage
- P Whale
- Q Playfield Multiplier



The Volcano:

Derruba os alvos LAVA para avançares para as luzes de prémio do vulcão. Lança a bola pela entrada inferior do vulcão (B) quando a luz de entrada estiver a piscar de modo a recolheres prémios.

The Vortex:

Lança a bola pelo Vortex enquanto as palavras "Skill Shot" estiverem a piscar na parte superior do écran (imediatamente após o lançamento da bola) para recolheres o bónus skill shot.

As passagens sucessivas à volta do Vortex valem 50, 100 e 200 mil pontos.

Vents:

Derruba os alvos VENTS para activares "Vents". Deixa cair a bola quando vents estiver activado para a prenderes. Depois lança-se outra bola. Se a bola presa for desviada da sua trajectória então o jogo continuará com duas bolas.

Sunken Treasure:

Se a bola passar sucessivamente pelo Vortex acenderás as letras WRECK. Acende todas as letras WRECK para dares início ao "Sunken Treasure" (Tesouro Submerso). Faz passar a bola pelo "Right Pipe" (Cano Direito) durante o "Sunken Treasure" para ganhares um bónus.

Fast Fishing:

Lança a bola pelo "Right Pipe" (Cano Direito) depois de derrubares os alvos RAY para entrares no jogo de painel Fast Fishing (Pesca Rápida).

Creature of the Deep:

Lança a bola através do "Left Pipe" (Cano Esquerdo) para fazeres com que esta salte sobre a superfície de água e para acenderes o segmento Nautilus. Quando todos os segmentos estiverem iluminados, faz passar a bola pelo mesmo cano novamente para dares início ao "Creature of the Deep" (Criatura das Profundezas). Durante "Creature of the Deep" lança a bola sobre todas as luzes acesas de Nautilus. Derruba o alvo "Anemone" para reactivares o "Left Pipe".

Flume:

Lança a bola por "Flume" para receberes o bónus flume. Este bónus aumenta sempre que a bola bater num bumper.

Pearl Diving:

Lança a bola pelo Loop da esquerda (L) e da direita (M) alternadamente para abrires as conchas. Durante "Pearl Diving" (Pesca de Pérolas), as conchas começarão a fechar-se uma por uma - lança a bola pelo Vortex para receberes 2 milhões de pontos por cada concha que permanecer aberta.

Get Wet:

Durante "Get Wet" (Molha-te) todas as rampas principais valem 1 milhão de pontos.

Whale:

Acende as "TALE Lanes" para teres acesso à baleia. Faz com que a bola entre na boca da baleia para jogares o jogo "Whale Belly" (Barriga da Baleia).