

## DEUTSCH

### PIN-BALL: DIE KONTROLLEN

Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um den Ball ins Spiel zu feuern.

**Left Shift** und **Right Shift** kontrollieren die Flipper (**Left Shift** für das link Paar und **Right Shift** für das rechte Paar).

Drücken Sie **A**, und der Spieler muss den Tisch verlassen.

### HINWEISE

- Werfen Sie die Ziele um, die charakteristischen Merkmale aufleuchten zu lassen. Sie suchen einen brodelnden Wetter Arzneit-runk und ein Zauber-Häuschen.
- Einige der Ziele demolieren das Schloss des üblen Hexenmeisters.
- Rollen Sie über die Buchstaben auf den Wegen, um extra Punkte zu verdienen.
- Schalten Sie **MAGIC** an, um das Zauberbuch zu bekommen, dann noch einmal, um es zu öffnen.
- Wenn Sie **L** oder **R** umlegen, öffnen sich die Faltüren. Tuen Sie es wieder, um sie zu schliessen.
- **Für jede 10,000 Punkte erhalten Sie einen Extra-Ball.**

## FRANCAIS

### LE FLIPPER: LES TOUCHES DE JEU

Appuyer sur la **BARRE D'ESPACE** pour cendre le ressort, lacher pour lancer la oille.

Flipper en appuyant sur **Left Shift** et **Right Shift** (**Left Shift** flipper gauche; **Right Shift** flipper droite)

Appuyer sur **A** pour quiter le jeu.

### MODE D'EMPLOI

- Faites tomber les cibles pour allumer les "specials". Vous devez trouver une **POTION MAGIQUE** et un **MANOIR MAGIQUE**.
- Certaines cibles démolissent le chateau des sorcières diaboliques.
- Passez au dessus des lettres dans les passages pour gagner les bonus.
- Allumez une première fois **MAGIC** pour avoir le livre enchanté et une deuxième fois pour l'ouvrir.
- En passant sur **L** ou **R**, vous ouvrez les portes en repassant dessus, vous les refermer.
- **Vous gagner une bille supplémentaire tous les 10,000 points.**