

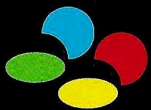


PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die SUPER PINBALL BEHIND THE MASK™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

Program : ©1993, 1994 meldac/KAZe. All Rights Reserved. Licensed from meldac to Nintendo Co., Ltd.

Package : TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1993 American Technos Inc. All Rights Reserved. Licensed from American Technos Inc. to Nintendo Co., Ltd.

Inhalt

Controller-Funktionen

2

Ball ab!

3

Competition-Modus

4

Conquest-Modus

5

Das Spielfeld

6

Spielfeld-Eigenschaften

7

Jolly-Joker-Flipper

8

Blackbeard and Ironmen-Flipper

12

Wizard-Flipper

14

Flipper-Techniken

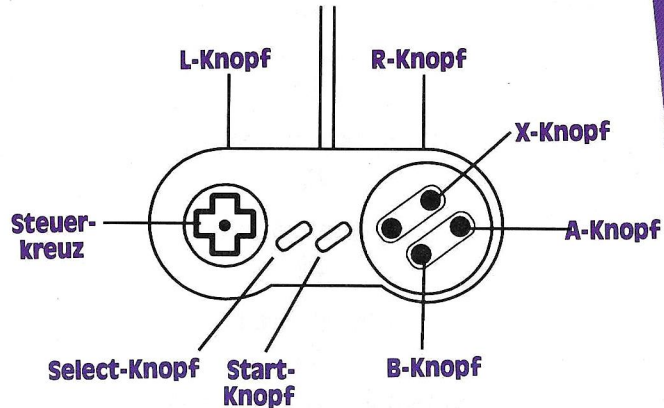
16

Gewährleistung

17

1

Controller-Funktionen



Steuerkreuz links oder L-Knopf: Bewegt den linken Flipper.

A- oder R-Knopf: Bewegt den rechten Flipper.

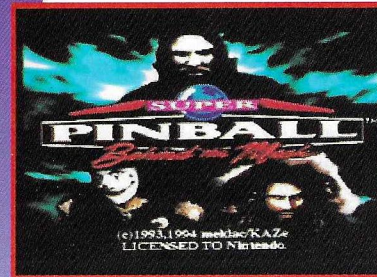
B- oder X-Knopf: Rüttelt den Flipper.

B- oder X-Knopf: Schießt den Ball in das Spielfeld (Skill Shot).

Start-Knopf: Startet und Unterbricht das Spiel (Pause).

Ball ab!

Stecke die „Super Pinball“-Spielkassette in Dein Super Nintendo und schalte es ein.



Das Titelbild erscheint, gefolgt von einer Demonstrationssequenz.

Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Wähle „GAME MODE“ (Spiel-Modus), indem Du das Steuerkreuz nach oben oder nach unten drückst.

Die Anzahl der Spieler legst Du dann mit rechts und links auf dem Steuerkreuz fest.

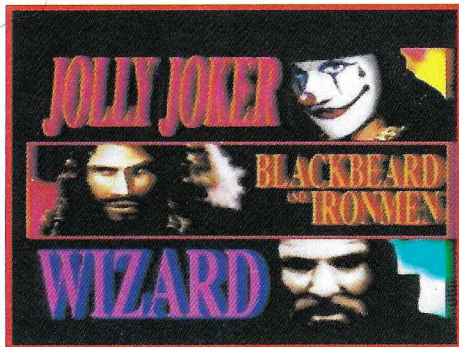


Competition-Modus

1 bis 4 Spieler können hier um den High Score wetteifern.

- Lege auf dem „GAME MODE“-Bildschirm mit rechts und links auf dem Steuerkreuz die Anzahl der Spieler fest (1 bis 4).
- Bestätige mit dem Start- oder A-Knopf.
- Entscheide Dich für Deinen Favoriten: JOLLY JOKER, BLACKBEARD & IRONMEN oder WIZARD.

Jedem Spieler stehen drei Bälle pro Spiel zu. Das jeweilige Spiel und der Spieler wechseln nach jedem Ball. Erst wenn der letzte Ball gespielt wurde, ist die Flipperpartie zu Ende.



Conquest-Modus

Ein Spieler versucht, sich durch alle drei Flipper zu spielen. Bei jedem Flipper müssen eine bestimmte Punktzahl und ein Ziel erreicht werden, bevor das nächste Spielfeld erscheint.

STAGE 1: JOLLY JOKER

Um diesen Flipper zu schaffen, müssen **60,000,000 Punkte** erreicht werden. Erst dann erscheint „FORBIDDEN DOOR“ (Verbotene Tür). Dir stehen 30 Sekunden zur Verfügung, um Deinen Ball in „MYSTERY“ zu schießen, um Stage 2 zu erreichen.

STAGE 2: BLACKBEARD AND IRONMEN

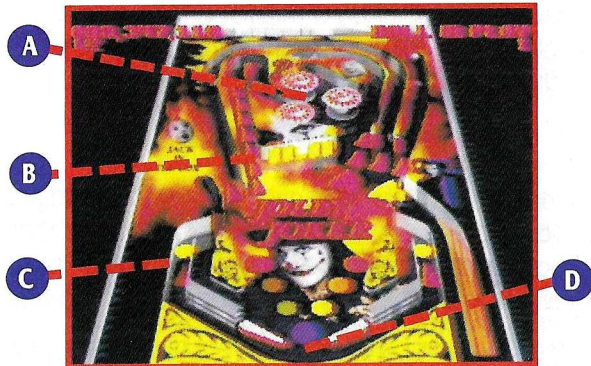
Hier werden **120,000,000 Punkte** von Dir verlangt, bis „FORBIDDEN DOOR“ erscheint. Schieße Deinen Ball innerhalb von 30 Sekunden in „BLACKBEARD'S TREASURE HOUSE“, um Dich in Stage 3 wiederzufinden.

STAGE 3: WIZARD

Satte **180,000,000 Punkte** sind hier von Nöten, damit in Stage 3 „FORBIDDEN DOOR“ auftaucht. Gelingt es Dir, Deinen Ball innerhalb von 30 Sekunden in „LIMBO“ zu schießen, hast Du es geschafft und die Flipper-Götter in die Knie gezwungen. Dann bist Du der Pinball-Wizard!

HINWEIS: Solltest Du in irgendeiner Stage „FORBIDDEN DOOR“ verfehlen, sind zusätzliche 20,000,000 Punkte notwendig, um die verbotene Tür erneut zu öffnen und 30 Sekunden zu gewinnen.

Das Spielfeld



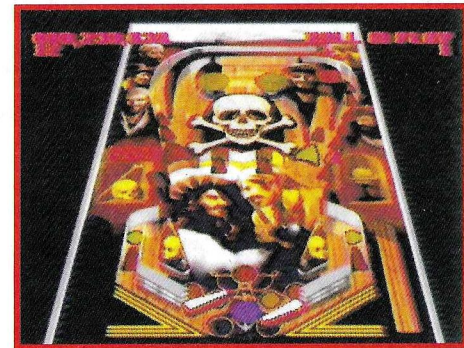
- A Thumper Bumper (Puffer)**
- B Drop Targets (Versenkbare Zielscheiben):** Schicke sie alle in die Versenkung und multipliziere Deinen Bonus.
- C Kickback (Rückschuß):** Wenn das Licht leuchtet, wird der Ball automatisch zurückgeschossen. Das funktioniert allerdings nur einmal.
- D Outhole (Aus-Loch):** Rollt der Ball in dieses Loch, ist er verloren. Sollte dabei „SHOOT AGAIN“ (Schieß noch einmal) leuchten, wird der Ball erneut ins Spiel gebracht.

Spielfeld-Eigenschaften

Die Eigenschaften aller drei Flipper sind die gleichen, nur die Bezeichnungen und Anordnung unterscheiden sich je nach Spielfeld. Beziehe Dich für BLACKBEARD AND IRONMEN und WIZARD einfach auf die Nummerierung und Beschreibung des JOLLY JOKER-Spielfeldes.

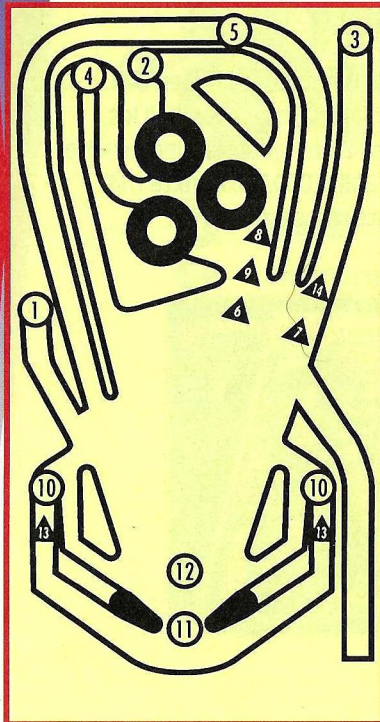
SKILL SHOT

In allen drei Flippern hast Du gleich mit jedem neuen Ball die Chance, Bonus-Punkte zu kassieren. Schieß den Ball los, wenn die Lichter auf der mittleren Figur leuchten und erhalte 1,000,000 Punkte mit dem ersten Ball, 2,000,000 Punkte mit dem zweiten oder 3,000,000 Punkte mit dem dritten.





JOLLY JOKER SPIELFELDKARTE



- 1 Jack in the Box
- 2 Mystery (Forbidden Door)
- 3 Joker
- 4 Inside Lane
- 5 Outside Lane
- 6 Lite Jackpot
- 7 Jackpot ready
- 8 Mystery ready
- 9 Extra Ball ready
- 10 Nifty Chat ready
- 11 Shoot again
- 12 Bonus X
- 13 Kickback ready
- 14 Multi-Ball ready

1 Jack in the Box (Springteufel)

Hier wird wahllos ein Bonus oder ein kleinerer Gefallen erteilt.

2 Mystery (Verbotene Tür)

Hier bekommst Du „Mystery Value“, „Mystery Select“ und „Extra Ball“. „Mystery Value“ erhöht Deinen Score jedesmal, wenn du den Thumper Bumper triffst. Geht der Ball ins „Mystery“, wenn das Licht leuchtet, erscheinen zwei spezielle Gefallen auf der Anzeigentafel. Suche Dir einen davon mit den Flipper-Knöpfen aus.

3 Joker (Bonus-Buchstaben)

Wenn der Ball auf JOKER (#3) trifft, erscheint ein Buchstabe. Sind genug Buchstaben vorhanden, um „Joker“ zu buchstabieren, kommen drei Bälle für das Multiball-Spiel ins Spiel. Mit dem MULTIBALL-Spiel erhältst Du eine JACKPOT-Gelegenheit! Beim dritten Ball muß der Joker für das Multiball-Spiel nur einmal getroffen werden.

4 Inside Lane (Innenbahn)

Durchschießen bringt in folgender Reihenfolge: 100,000 Punkte; 100,000 Punkte; 200,000 Punkte; 500,000 Punkte; 1,000,000 Punkte; 2,000,000 Punkte und 10,000,000 Punkte.

5 Outside Lane (Außenbahn)

Schieße den Ball durch die Außenbahn, um JOLLY JOKER zu buchstabieren. Zusätzliche Punkte: 9. Durchgang – 9,000,000 Punkte; 11. bis 17. Durchgang – 2,000,000 Punkte; 18. Durchgang – 18,000,000 Punkte; 19. bis 44. Durchgang – 2,000,000 Punkte; 45. Durchgang – 45,000,000 Punkte; 46. bis 71. Durchgang – 2,000,000 Punkte; 72. Durchgang – 72,000,000 Punkte; 73. bis 98. Durchgang – 2,000,000 Punkte; 99. Durchgang – 99,000,000 Punkte. Beim 16. Durchgang erscheint ebenfalls MYSTERY SELECT. Beim 27. kommt EXTRA BALL.

Weitere Anzeigen/ Besonderheiten

- A Juggler (Spezialbonus)**
Während einer begrenzten Zeit bringen alle Löcher 5,000,000 Punkte.
- B Joker**
Sammle die Buchstaben, die das Wort „JOKER“ ergeben, und du erhältst reichlich Bonus-Punkte.
- C Jolly Joker**
Schießt Du den Ball 10 mal durch die Außenbahn (#5) und buchstabierst „JOLLY JOKER“, erhältst Du 2,000,000 Punkte bei jedem erneuten Durchrollen der Außenbahn (OUTSIDE LANE).
- D Nifty Chat (Spezialbonus)**
Für eine kurze Zeit verwandeln sich sämtliche Schalter in NIFTY CHAT-Bonuse.
- E Behind the Mask**
Der BEHIND THE MASK-Countdown beginnt mit 30,000,000 Punkten. Schaffst Du es den Joker zu treffen, bekommst Du die Punkte, die die Countdown-Anzeige in dem Moment aufweist.

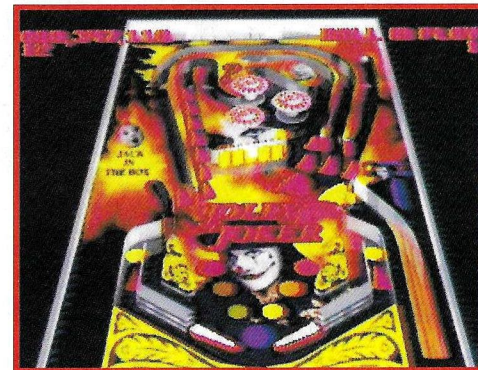
Jackpot

Schieße im Multiball-Spiel auf MYSTERY (#2), um den JACKPOT-Countdown zu starten. Geht der Ball in den JOKER (#3) innerhalb des Countdowns, gehört der Bonus Dir! Der Wert des ersten Jackpots beträgt 20,000,000 Punkte.

Versuche, MYSTERY (#2) oder JACK IN THE BOX (#1) zu treffen, bevor Du den Ball in den JOKER (#3) schießt. Jeder Treffer bringt 1,000,000 Punkte zusätzlich.

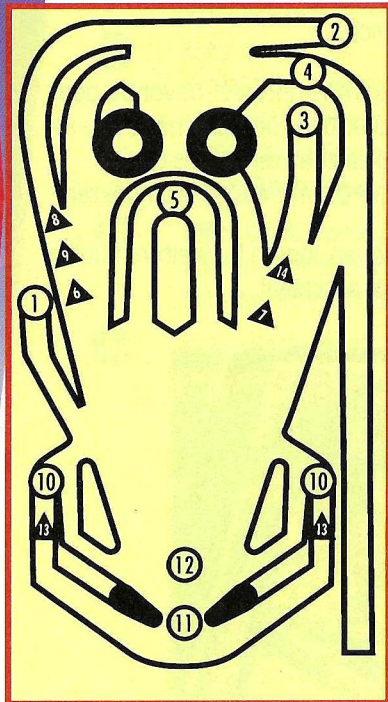
Beispiel: Geht der Ball dreimal ins MYSTERY (#2), bevor Du den JOKER (#3) triffst, erhältst Du 22,000,000 Punkte. Schaffst Du es, die gleiche Reihenfolge nochmal einzuhalten, gibt's den DOUBLE JACKPOT (DOPPELTER JACKPOT) mit 40,000,000 Punkten.

Tip: Versuche den Jackpot zu erhöhen, indem Du weitere Punkte sammelst, bevor Du den JOKER (#3) abschießt.

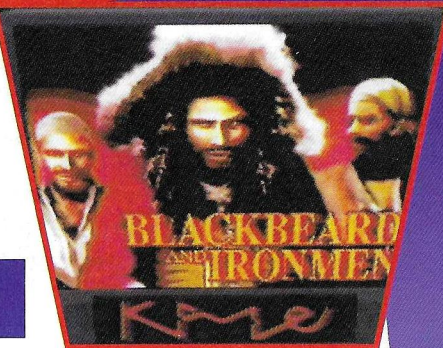


BLACKBEARD AND IRONMEN

SPIELFELDKARTE



12

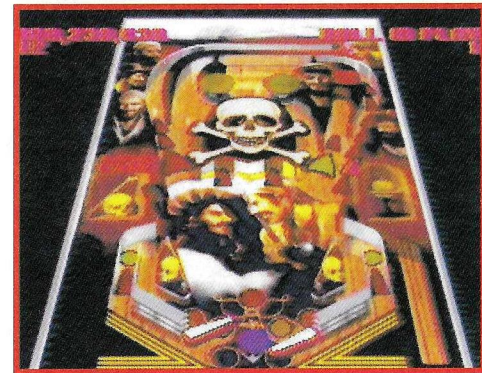


- 1 Blackbeard's Cave
- 2 BLACKBEARD'S TREASURE HOUSE (Forbidden Door)
- 3 Ironmen
- 4 Outside Lane
- 5 Skeleton
- 6 Lite Jackpot
- 7 Jackpot ready
- 8 Mystery ready
- 9 Extra Ball ready
- 10 Thunder ready
- 11 Shoot again
- 12 Bonus X
- 13 Kickback ready
- 14 Multi-Ball ready

Weitere Anzeigen/ Besonderheiten

Siehe die JOLLY JOKER-Besonderheiten auf Seite 10.
Die Eigenschaften aller drei Spielfelder sind die gleichen,
nur die Bezeichnungen unterscheiden sich.

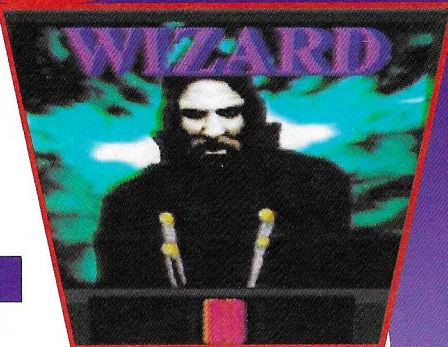
- A Treasure Hunt
- B Gold
- C Jolly Roger
- D Thunder
- E Hoist the Jolly Roger



13

WIZARD

SPIELFELDKARTE



- 1 Enigma
- 2 Limbo (Forbidden Door)
- 3 Beast
- 4 River of Darkness
- 5 River of Bellef
- 6 Lite Jackpot
- 7 Jackpot ready
- 8 Mystery ready
- 9 Extra Ball ready
- 10 Trick or Treat
- 11 Shoot again
- 12 Bonus X
- 13 Kickback ready
- 14 Multi-Ball ready

Weitere Anzeigen/ Besonderheiten

Siehe die JOLLY JOKER-Besonderheiten auf Seite 10.
Die Eigenschaften aller drei Spielfelder sind die gleichen,
nur die Bezeichnungen unterscheiden sich.

- A Black Magic (Schwarze Magie)
- B Wizard (Zauberer)
- C Hocus Pocus
- D Trick or Treat
- E Wizardry (Zauberei)



Flipper-Techniken

Standard Flipper-Technik

Drücke den rechten und linken Flipper nicht gleichzeitig nach oben, sonst entsteht eine zu große Öffnung. Betätige die beiden Flipper einzeln, um den Ball am Durchfallen zu hindern.



Ball halten-Technik

Stoppe einen außer Kontrolle geratenen Ball, indem Du ihn mit dem Flipper fest hältst. Du kannst nun besser zielen und wichtige Ziele anschießen.



Toter Flipper-Abprall

Halte den Flipper auf der einen Seite still. Lasse den Ball, wie in der Abbildung zu sehen, auf diesen „toten Flipper“ fallen. Durch den Abprall rollt der Ball auf den entgegengesetzten Flipper zu.



Abfälschungs-Technik

Halte den Ball mit einem der Flipper und schieß ihn an den unteren Teil des Kickers. Der Ball wird abgefälscht und geht auf den entgegengesetzten Flipper.



Rütteln

Diese Technik ist auch als „Body English“ oder „English“ bekannt. Der Flipper-Automat wird „geschüttelt“, um so die Bewegungen des Balls zu beeinflussen. Andere den Abprallwinkel des Balls mit Hilfe der beiden Kicker. Vorsicht! Zu starkes Rütteln bringt den Flipper zum TILT. Der Ball und der Bonus gehen verloren.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!