



PINBALL ACTION

(Tehkan, 1985)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
Table principale	5
Table rouge	5
Table verte	6
Table bleue	6
Bonus et multiplicateur	6
Défis, « extra ball » et « special »	6
Archivage du score	7
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface de MAME	7
Utilisation des flippers	7
Choc sur la table	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Pinball Action**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Pinball Action (set 1)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

01/03/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Pinball Action est un jeu de flipper virtuel jouable en solo ou à 2 à tour de rôle.

Il consiste en un flipper multi-tables (4 au total) dans lesquelles le but est d'obtenir le plus haut score global.

Architecture

Dans chaque partie, le joueur utilise 3 boules successives jusqu'à la perte de la dernière.

La partie commence sur la table principale (à fond violet et un visage en son centre). Depuis cette table, il est possible (voir plus loin) d'accéder à 3 autres tables thématiques, de composition différente. Depuis chacune de ces 3 tables, il est possible de revenir à la table principale.

Pour chaque table, l'écran couvre l'ensemble du plateau et le joueur peut agir sur la trajectoire de la bille à l'aide de ses 2 "flippers" ou en "secouant" la table (voir plus loin).

Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 boules (la boule en jeu est indiquée dans le coin inférieur gauche de l'écran), le changement de joueur ayant lieu chaque fois qu'une boule est perdue. Il peut en récolter de nouvelles en réunissant les conditions pour obtenir l'"extra ball" (voir plus loin). Le numéro de la boule en cours est rappelé dans le coin inférieur gauche de la table, au-dessus du score et du nombre de partie en réserve.

Chaque fois qu'une boule est perdue (passage entre les 2 "flippers" ou couloir latéral de la table), la partie reprend depuis la table principale si le joueur dispose encore d'une ou plusieurs boules. Pinball Action ne propose pas de mode « multi-boules ».





Table principale

Cette table comprend 4 "trous" dont 3 colorés en rouge, vert et bleu. Après avoir abattu toutes les cibles d'une même couleur, le trou de la couleur correspondante est accessible. En envoyant la boule dans un de ces trous, la partie se poursuit sur la table de la même couleur.

Le défi de la table principale consiste à envoyer la boule dans chacun des 3 trous pour explorer les 4 tables du jeu.



Table rouge

Cette table décorée d'un phénix et montrant l'affichage d'un jackpot en son centre est l'une des tables "thématiques" accessibles depuis la table principale.

Le défi de cette table est d'obtenir le jackpot par alignement de 3 symboles identiques, dont le tirage est provoqué par le passage de la boule dans les couloirs latéraux du sommet de la table.



Table verte

Cette autre table "annexe" reprend le thème du bowling.

Le défi de cette table consiste à enchaîner 3 « strikes » (faire tomber 3 fois toutes les quilles en passant dessus avec la boule).





Table bleue

Cette autre table "annexe" reprend le thème du poker.

Le défi de cette table consiste à abattre avec la boule les cibles correspondant aux 5 suites de cartes successives du tableau central.



Bonus et multiplicateur

Tant qu'une boule est en jeu, le joueur accumule des points directement ajoutés à son score, plus un bonus (correspondant à un nombre de milliers de points) indiqué dans le coin inférieur de l'écran.

Si une boule est perdue, le bonus est ajouté au score, affectée d'un multiplicateur. Ce multiplicateur vaut initialement 1 mais peut être augmenté à 2, 3, 4 ou 5 par allumage simultané des 3 lettres A, B et C sur n'importe quelle table (en faisant passer la boule par les couloirs correspondants).



Défis, « extra ball » et « special »

Remporter le défi de la table principale permet de remporter immédiatement l'« extra ball ».

Sur les 3 autres tables, remporter le défi permet d'allumer l'« extra ball » (jaune clignotant). Si la cible correspondante est atteinte par la boule, l'« extra ball » est remportée.

Si le défi est remporté sur les tables annexes, le « special » (partie gratuite) est allumé sur la table principale (rouge clignotant). Comme pour l'« extra ball », le joueur doit viser la cible correspondante pour l'obtenir.





Archivage du score

si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé dans les 10 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom (3 caractères) en fin de partie.

PINBALL ACTION		
SCORE TOP 10		
1	95270	H A J
2	91540	B O O
3	89710	H . Y
4	86970	M A R
5	85480	K . O
6	83530	R . Y
7	76810	T . M
8	75590	B O N
9	68410	K . K
10	55000	L N K

TEHKAN

3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Pinball Action**, chaque joueur dispose de deux boutons pour contrôler ses 2 "flippers" (par défaut les touches fléchées gauche et droite au clavier), d'un bouton pour lancer la boule et d'un autre bouton pour "secouer" la table :

- flipper gauche (bouton 1, **Ctrl** par défaut)
- flipper droit (bouton 2, **Alt** par défaut)
- lancement initial d'une boule (bouton 3, **Espace** par défaut)
- choc sur la table (bouton 4, **Maj gauche** par défaut)



Utilisation des flippers

Le joueur utilise les 2 boutons dédiés aux "flippers" pour repousser la boule depuis le bas de l'écran.

Comme sur une vraie machine, le "flipper" reste en position haute si le joueur maintient sa pression sur le bouton, ce qui permet de bloquer la boule pour viser plus facilement ensuite une zone particulière de la table.





Choc sur la table

Quand la situation l'exige (boule menaçant de passer au centre des 2 "flippers" ou sur le point d'entrer dans un couloir latéral sans récupération possible), le joueur peut "secouer" la table avec le bouton « choc ».

Ce choc semble provoqué depuis le bas vers le haut de la table.

N.B. : Curieusement, le jeu ne semble pas équipé d'une fonction "tilt" si un joueur abuse de cette technique !

