

## Spiel- und Bedienungsanleitung

# CENTAUR

**Historie:** Centaur ist ein Bally Pinball der bereits 1981 in die Spielhallen kam. Wegen des großen Erfolges wurde 1983 Centaur II nachgelegt, welcher sich bis auf eine andere Backbox/Display nicht von der ursprünglichen Version unterscheidet. Die neue Backbox ist von der Optik her etwas gewöhnungsbedürftig, das eigentliche Gameplay des Flippers ist jedoch identisch. \*1)

Gefertigte Geräte insgesamt: Centaur 3700 Stück, Centaur-II 1550 Stück



<http://www.ipdb.org>

Centaur wird von vielen Flipperfans als eines der besten jemals gebauten Geräte angesehen. Gründe hierfür sind:

- Für die damalige Zeit einige völlig innovative Features wie
  - 5-fach Multiball
  - Sprachausgabe, coole Sounds,
  - Notausgang für vermeintlich bereits verloren gegangene Bälle der Outlane
  - Magnet zur Ball-Fixierung
- Sehr schneller Pinball, mit kräftigen Flippern, der wenn man ihn etwas beherrscht, selten unfair ist.
- Gute Kontrollierbarkeit der Kugel, viele Zielschüsse.  
Klares und einfach verständliches Konzept der Flipper-Features
- Etwas Körper-Einsatz beim spielen zahlt sich bei diesem Gerät definitiv aus.  
Es ist m.E. sogar ein Muss wenn man wirklich erfolgreich spielen will.
- Cooler Look im kompromisslosen SchwarzWeiß Horror/SM-Design  
Ins Auge stehenden v.a. rote und gelbe Beleuchtung
- Sprachausgabe und Sound wirken Spiel unterstützend, sind sehr freakig  
und werden eher zum Ohrwurm als nervig

Dieser Pinball hat auch über 25 Jahre nach Einführung nichts von seiner Faszination verloren und steht für *Spaß pur* bei vielen Flipperfans. Ich spiele ihn deutlich lieber als einige der neuen grafisch, mechanisch und soundtechnisch meist besseren Geräte. Das vor jedem Spiel erneut genannte Spielziel habe ich allerdings bisher noch nicht erreicht: **Destroy CENTAUR !!!**

\*1) Geändert wurden ebenfalls die Stecker der Platinen. Beim Quertausch von Teilen müssen die Stecker modifiziert werden.

## 1.) Bezeichnung der einzelnen Spiel-Elemente



- |                                  |                               |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. In/Out-Lanes Rechts/Links     | 8. Pop Bumpers                |
| 2. One way Gate                  | 9. O-R-B-S Drop-Targets       |
| 3. Power Lane                    | 10. Targets behind O-R-B-S    |
| 4. „Reset 1-4“ Targets           | 11. Target                    |
| 5. Queens Chamber – captive ball | 12. „Drop 1-4“ Target         |
| 6. Star-Rollover                 | 13. „Sequence Release“ Target |
| 7. Top Rollover Lanes            | 14. 1-2-3-4 Targets           |

Die Spiel-Elemente werden im Folgenden als #xx bezeichnet. #9 steht z.B. für die O-R-B-S Targets

## 2. Pinball Features

Hier werden die einzelnen Möglichkeiten erklärt, bei diesem Pinball besonders erfolgreich zu punkten, gewisse Dinge anzusammeln und vor allem auch wie man die begehrten Multibälle erzielt.

### Das ORBS Feature

Entscheiden ist das Treffen/Abräumen aller Targets (#9) in der richtigen Reihenfolge, von links nach rechts. Also in folgender Folge: O → R → B → S.



Jedes Mal wenn dies erreicht wurde wird eine Zusatzkugel (Multiball) aus dem Orb Release Tunnel ins Spiel gespuckt. Das kann beliebig oft wiederholt werden.

Die orangen Pfeile vor den getroffenen Targets zeigen ob die richtige Reihenfolge eingehalten wurde:  
a) Pfeile blinken → Reihenfolge ok → Zusatzkugel möglich  
a) Pfeile leuchten → Reihenfolge nicht ok → keine Zusatzkugel möglich, erst abräumen

Alle 4 Targets müssen immer erst abgeräumt werden, dann startet ORBS Feature wieder von vorne.

Egal in welcher Reihenfolge die 4 ORBS Targets getroffen wurden, wird der auch sog. „Captive Orb“ um 1 Zähler erhöht. Dieser bestimmt die Anzahl der freigegebenen Bälle (bis zu +4) beim späteren Multiball Feature. Der aktuelle Stand der Captive ORBS (0-4) wird per gelber Leuchte direkt über den Flipperfingern angezeigt. Wurden alle 4 Captive Orbs beleuchtet ist der Multiball mit maximaler Kugelanzahl (insg. 5 Kugeln) vorbereitet und der Flipper quittiert dies lautstark mit den Worten „Maximum orbian strength achieved“.



Nach dem 5.ten Abräumen der ORBS Targets, leuchtet das Special-Lämpchen. Nach einem weiteren mal abräumen wird das Special ausgelöst. Der Reward ist abhängig von den Flippereinstellungen (Punkte, Freispiel oder Extra Kugel).

## Das Sequence Feature:

Entscheidend ist auch hier wieder das abräumen aller Targets (#12) in der richtigen Reihenfolge, von oben nach unten, also 1 → 2 → 3 → 4!



Wurden alle Targets abgeräumt (Reihenfolge hierzu beliebig) startet das Sequence Feature und es leuchtet das "Sequence Release Target" (#13). Das Auslösen des Features erfolgt jeweils durch das Treffen dieses. Es ist ziemlich schwer zu treffen, da der Weg dorthin mit einem kräftigen und genauen Schuß in einen engen Kanal erfolgen muss.

a) Wurde die Reihenfolge der Targets eingehalten, startet ein Treffer auf das "Sequence Release Target" einen Mehrfach-Multiball mit zwei bis fünf Kugeln. Die Anzahl der ausgespuckten Kugeln ist abhängig vom Zählerstand des „Captive Orb“. Hierdurch können bis zu 5 Kugeln ins Spiel kommen.

b) wurde die Reihenfolge nicht eingehalten wurde, kann kein Multiball erreicht werden. Aber es können massiv Punkte abgeräumt werden. Im Kanal zum "Sequence Release Target" leuchten jetzt Leuchtflächen mit dem möglichen Punkte-Award. Diese wechseln z.B. über 2x, 3x, 4x, und 5x und verlöschen dann wieder. Die Beleuchtungsdauer variiert dabei. Wenn das „Sequence target“ getroffen wird, wird der angezeigte Bonus mit dem Multiplikator (1x) 2x, 3x, 4x oder sogar 5x dem Konto gutgeschrieben.

Einmal getroffen, muß das Sequence feature erneut aktiviert werden um Punkte dafür abzuräumen.

Zusatzhinweise zum Abräumen der 1-4 Targets:

- Grüne Pfeile vor den 1-4 Targets zeigen beim abräumen der Targets den als nächstes zu treffenden Target an (nicht wie bei O-R-B-S die bereits abgeräumten).
- Blinkt der Pfeil vor nächstem Target, ist die Reihenfolge bisher ok. Genau dieses Target muss als nächstes abgeräumt werden.
- Blinkt der Pfeil nicht, ist die Reihenfolge für das Sequence Release Feature falsch. Die Targets müssen erst abgeräumt werden um dann wieder von vorne zu beginnen.
- Es gibt 2 weitere Methoden das Treffen der 1-4 Targets in Reihenfolge zu erleichtern.

1) Jeder Treffer auf das "Drop 1-4 Target" (#12) versenkt eines der 1-4 Targets und zwar in der richtigen Reihenfolge, was wirklich sehr praktisch ist, da die Targets schwer gezielt zu erreichen sind. Wurde die richtige Reihenfolge bereits vorher nicht eingehalten, fällt das „nächste passende“ der 1-4 Targets.

2) Wurden mit dem Abräumen der 1..4 Targets in falscher Reihenfolge begonnen, wird das Standup-Target "Reset targets 1-4" (#4) aktiv und mit einem grünen Pfeil beleuchtet. Durch treffen werden die Targets 1-4" wieder zurückgesetzt.

Der Vorteil: Dadurch müssen nicht erst alle 1-4 Targets abgeräumt werden um wieder von vorne zu beginnen. "Reset targets 1-4" ist aktiv wenn 1 oder 2 Stück der Targets falsch abgeräumt wurden. Steht nur noch 1 Target muss es direkt getroffen werden.

## Das Chamber Feature:

Die erreichte Punktezah beim abräumen der 4+1 Chamber Targets (#5) ist abhängig davon welchen Weg de Kugel vorher gewählt hat.

- a) Direkter Treffer: → Einfache Wertung der Punkte
- b) Vorher die Power-Lane passiert → Doppelte Punkte-Zahl



Wurden alle 4 Targets auf dem Weg zum letzten (roten) Standing-Target weggeräumt, bietet sich die Chance durch einen Treffer einen Mehrfach-Multiball auszulösen. Die Anzahl

der im „Captive Orbs“ befindlichen Kugeln definiert wie viele Kugeln zusätzlich ins Spiel kommen.



Erreichen dieses Features ist relativ schwer, da hierzu in Summe 5 gezielte Schüsse notwendig sind. Die letzten Schüsse müssen außerdem kräftig erfolgen um den Captive Ball in der Chamber bis ganz nach oben zu katapultieren.

Nach dem das Chamber Target einmal getroffen wurde (Relase / Multiball), leuchtet das Special Lämpchen. Wird es erneut getroffen wird das Special ausgelöst.

Anschließend leuchtet ein weiteres mal das Release Lämpchen. Es kann dadurch ein weiteres mal der Mehrfach Multiball incl. der dazukommendem Punkte/Bonus abgeräumt werden.

## Das Guardian Feature:



Jedesmal wenn die Kugel die In-oder Out-Lane (#1) durchläuft wird diese erleuchtet. Bei 3 erleuchteten Lanes macht Centaur darauf aufmerksam das nur noch eine weitere zu durchlaufen ist und verkündet dies lautstark mit „Guardian releases power orb“



Wurden alle 4 Lanes durchlaufen, wird eine weitere Kugel ins Spiel geschossen (Multiball). Dadurch ist es sogar möglich eine gerade verlorengegangene Kugel zu retten.

Ziel ist die Kugel immer durch eine „nicht beleuchtete“ Lane laufen zu lassen um diese „zu beleuchten“. Bereits beleuchtete Lanes lassen sich mit dem Flipper verschieben/toggeln

- Linker Flipper → toggelt die linke In-/Outlane
- Rechter Flipper → toggelt die Rechte In-/Outlane

Wurde beim durchlaufen einer Kugel durch eine der Lanes vergessen diese vorher korrekt zu toggeln, verpönt Centaur den Spieler per einem „Slow.... aren't you?“ oder auf gut Deutsch „Du bist aber ziemlich langsam“ oder auch „Bad move human“.

Hinweis: Das Guardian Feature funktioniert, je nach Einstellung des Pinballs, einmal bei jeder neuen Kugel oder unbegrenzt oft. Die blaue Leuchte genau oberhalb zwischen den Flipperarmen zeigt an ob das Guardian Feature erneut möglich ist.

### 3. Die richtige Strategie

Folgende Tipps helfen bei diesem Flipper zum erfolgreichen Spieler zu werden. Neben massig Punkten erzielt man so auch wieder und wieder Multibälle.

Die Reihenfolge der gegebenen Tipps entspricht der Wichtigkeit. Wichtigere Tipps zuerst.

#### **3.a) Allgemeine Tipps & Training**

- Trainiere die Kugel zuverlässig mit den Flippern unter Kontrolle zu bekommen. Die Kugel lässt sich am linken und rechten Flipperarm sehr gut stoppen. Eine gestoppte Kugel lässt sich für den nächsten Schuß viel genauer positionieren. Dadurch erreicht man zielgenaue Schüsse. Fast alle Ziele lassen sich beim Centaur sind durch zielgenaue Schüsse von einer vorher gestoppten Kugel zu erzielen!
  
- Körpereinsatz ist bei Centaur besonders gefragt. Action ist angesagt. Sei stetig aufmerksam: Zu ruhiges Spiel wird bei Centaur durch häufigere Aus-Bälle bestraft.

Rüttele, stoße oder versetzte den Pinball sogar etwas zur Seite um erfolgreicher zu werden. Natürlich muss dazu die Ballphysik erahnt werden. Übung macht den Meister!

**Genau dies macht m.E. einen Großteil der Faszination dieses Flippers aus.**

- Folgende Zielschüsse sind besonders wichtig. Trainiere Sie!
  - ORBS Targets vom linken UND rechten Flipperarm gezielt treffen
  - optimal:      1.ter Schuß      = Doppeltreffer O+R,
  - 2.ter Schuß      = Doppeltreffer B+S
  
- Wichtigster Zielschuß, der sollte unbedingt sitzen!
  
- Vom rechten oder linken Flipper über das Star Rollover (#6) in die Top Rollover Lanes (#7) treffen
  
- Vom linken Flipper ins Sequence release Target (#13)
  
- Vom rechten Flipper die Targets in der Queens-Chamber (#5) abräumen.  
                  (egal ob über Power-Lane oder direkt)
  
  
- Trainiere den Ball in der linken und rechten Outlane (#1) zu retten.  
Hierzu muss der Flipper an der richtigen Stelle UND mit dem richtigen Timing geschoben werden.
  - Linke Outlane:           Kräftiger Schubser von links
  - Rechte Outlane:        Kräftiger Schubser von rechts
  - Timing:                   genau wenn die Kugel am Gummistopper (#2) ankommt  
                                  nicht vorher, nicht nachher !

### 3.b) Tipps im Spiel

- Abräumen der O-R-B-S Targets von links nach rechts ist der absolute Kern des Spieles. Nütze das, speziell zum Anfang jeder Kugel! Durch die dadurch erzielte Multiball Kugel erhält man zusätzliche Sicherheit. Dies ist wieder und wieder möglich. Ebenso bereitet man dadurch den Weg für andere wichtige Spiel-Features vor.
- Der Guardian Multiball ist leicht zu holen. Nütze das und konzentriere Dich darauf, das die In/Outlane bei jedem Durchlauf vorher unbeleuchtet ist. Linker Flipper toggelt die linke, rechter Flipper die rechte Outlane.
- Der Bonus-Multiplikationsfaktor sollte möglichst schon mit der ersten Kugel möglichst hoch getrieben werden. Dadurch werden die Punkte mehrfach, nach jeder Kugel, gezählt. Beachte in welche Lane die Kugel von oben rollen wird und stelle sie schon frühzeitig auf „unbeleuchtet“ (Flipper links oder rechts).  
Eine Kugel die sich zwischen den Bumpers befindet oder von oben in die Bumpers rollt, kann wieder nach oben durch die Top-Lanes gestoßen werden und dadurch den Bonus-Multiplikator aufbauen. Durch leichte Schubser des Flippers von vorne kann man dies etwas forcieren. Stelle auch hier schon sicher, dass eine unbeleuchtete Lane zur Verfügung steht. Die Kugel wird häufiger in die Lanes links und rechts gestoßen. Beim anschließenden Runterrollen der Kugel kann erneut der Multiplikator aufgebaut werden (Lane erneut toggeln).
- Das Abräumen der 1-4 Targets (#14) in Reihenfolge ist schwer direkt möglich. Benütze vor allem für die Targets 1-3 deswegen den Ausweichweg indem man das Target #12 mehrfach trifft. Dadurch werden die 1-4 Targets sequenziell „in Reihenfolge“ abgeräumt.
- Ist das Sequence-Feature aktiviert, sollte der Zielschuss auf das Release-Target zum richtigen Zeitpunkt erfolgen. Beobachte die 2x, 3x, 4x 5x Anzeige und starte den Zielschuss so, das das Target bei 5x getroffen wird. Hierdurch kann man massiv Punkte holen.
- Wurden die 1-2-3-4 Targets in falscher Reihenfolge begonnen, sollte man versuchen die Targets durch Zielschuss auf Rest 1-4 Targets (#4) erneut auszustellen)

#### 4. Scoring

Folgende (Direkt)Punkte bzw. Erhöhungen des Bonus können erzielt werden

Beschreibung	Punkte	Bonuspunkte	Bemerkung
O-R-B-S Targets	1.000	1	Abräumen erhöht die Anzahl <i>Captive Orbs</i> (1-4 Stück)
Targets behind O-R-B-S	5.000	1	-
1-2-3-4 Targets	500	1	wenn „in Reihenfolge“ getroffen T1: + 10.000 Pkt + 1 Bonus T2: + 20.000 Pkt + 2 Bonus T3: + 40.000 Pkt + 4 Bonus T4: + 80.000 Pkt + 8 Bonus
Chamber Targets			Wenn durch Power-Lane erzielt:
Target 1	10.000	1	- Punkte x 2
Target 2	20.000	2	- Bonuspunkte x 2
Target 3	30.000	3	
Target 4	40.000	4	
Stand-Up	50.000	5	
In/Out-Lanes	5.000		
Top-Lanes	500		

Punkte werden dem Konto sofort zugeschrieben

Der aktuell erreichte Bonus wird bei Verlust jeder Kugel, sowie beim auslösen des Sequence Features, gemäß folgender Formel zum Punkte Konto addiert.

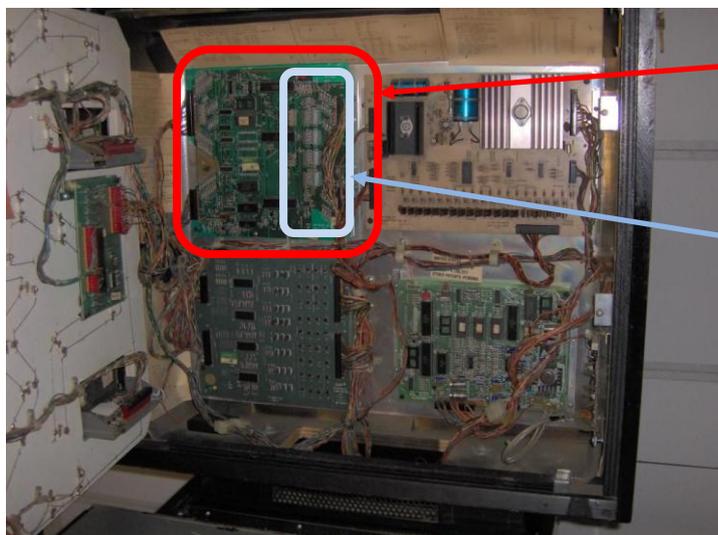
$$\text{Bonuspunktezahl} = \text{Bonusfaktor (1x, 2x ..5x)} \times \text{Anzahl Bonuspunkte} \times 1000$$

- Die Anzahl bereits erreichter Bonuspunkte wird für die nächste Kugel gespeichert. Dabei werden, je nach Einstellung am Pinball z.B. nur „volle“ Bonuspunkte übernommen (20.000, 40.000, 60.000), der Rest wird gestrichen.
- Übernahme des Bonus-Multiplikators für die nächste Kugel ist ebenso abhängig von der Geräte-Einstellung.

## 5. Flipper Einstellungen

Diverse Einstellungen am Flipper können feinjustiert werden.  
 Folgende Tabelle gibt die möglichen Einstellungen auf der MPU-Platine an

Switch-#	Beschreibung	Switch / Action	Fav
6	Bonus-Multiplikator	On → übernehmen Off → bei neuer Kugel gelöscht	On
7	Bonus-Punkte	On → Alle Bonus-Punkte übernehmen Off → Nur 20,40 und 60 übernehmen	Off
8	Sequence Drop Targets 1 – 4	On → Targets in richtiger Reihenfolge stehen lassen Off → Targets jedesmal löschen	On
14	In Line Drop Target Feature (Reihenfallziel Bonus Feature)	On → Release/Bonus übernehmen Off → Bonus Reset bei neuer Kugel	On
15	Captive ORBS Memory	On → Anz. erreichter ORBS speichern Off → Bei jeder Kugel ORBS Reset	On
16	Guardian Feature	On → beliebig oft Off → 1 x je Kugel	On
21	„Release“ Light letzte Kugel	On → Immer bei letzter Kugel Off → Aus (nur wenn erspielt)	On
22	Captured ORBS Spielbeginn	On → Start mit 1 captive ORBS Off → Start mit 0 captive ORBS	Off
23	Tilt	On → Tilt für aktive Kugel Off → Disqualifikation nach 2.tem Tilt	On
24	„Release“ Light für nächste Kugel übernehmen	On → Übernehmen (wenn aktiviert) Off → Aus (nur wenn erspielt)	On
25 + 26	Anzahl möglicher Credits	Switch 25 / 26 Off / Off → 10      Off / On → 15 On / Off → 25      On / On → 40	On On
27	Credits Anzeige	On → Anzeige Ein Off → Anzeige Aus	On
28	Match Anzeige („Zufalls-Freispiel“, „Depperl“)	On → Ein Off → Aus	On
29	Freispiel-Begrenzung	On → Aus (Keine) Off → Nur 1 Freispiel je Spieler/Spiel	On
30	Game Over Animation (5 Kugeln alle 15 min einspielen)	On → Ein Off → Aus	Off
31 + 32	Kugeln pro Spiel	Switch 31 / 32 On / On → 2 Kugeln    Off / Off → 3 Kugeln Off / On → 4 Kugeln    On / Off → 5 Kugeln	Off Off



MPU Platine

Dip Switches  
 Links = On  
 Rechts = Off

Die Einstellungen für Freispiel, Extraball oder Punkte erfolgt in den Selbsttestpositionen.

- Roter Knopf Innenseite Kassentüre für x-mal drücken um Selbsttest-# einzustellen  
(Selbsttest-# = siehe Credits Anzeige)
- Der Credit Button toggelt zwischen den Einstellmöglichkeiten

Selftest-#	Beschreibung	mögliche Actions
1	Lampentest	-
2	Displaytest	-
3	Spulentest	-
4	Soundmodul-Test	-
5	Kontakttest	-
6,7,8	Punktezahl für 1.tes, 2.tes und 3.tes Freispiel/ExtraBall festlegen	Punktezahl mit Credit-Knopf einstellen
9	Bisherige Rekord-Punktezahl	-
10	gespeicherte Credits	-
11	Anzahl Spiele Gesamt	-
12	Anzahl Frei-Spiele	-
13	Prozentsatz Frei-Spiele	-
14	Höchstergebnis wurde x-mal übertroffen	-
15..17	Anzahl eingeworfene Münzen (1.-, 2.-, 5.-)	-
16	Wenn Queens-Chamber-Target Special getroffen oder O-R-B-S-Target Special getroffen	00 → Nichts 01 → 50.000 Punkte / „Novelty“ 02 → Extraball 03 → Freispiel
17	Wenn Freispielpunktezahl erreicht	00 → Nichts 01 → 50.000 Punkte / „Novelty“ 02 → Extraball 03 → Freispiel
19	Wenn HighScore übertroffen	00 → Nichts 01 → 1 Freispiel 02 → 2 Freispiele 03 → 3 Freispiele
20	Anzahl Service-Kredite	
21	MPU-Modultest	

---

An dieser Stelle nochmals ein großes Danke an *Thomas Moczko* der mir seinen eigenen *Centaur* zur Verfügung gestellt hat.

Ich bin selbst noch auf der Suche nach einem Gerät in guten Zustand. Sollte jemand eines verkaufen wollen bitte um e-mail mit Preisvorstellung und Fotos an [webmaster@mathgame.de](mailto:webmaster@mathgame.de)

Ich hoffe ich konnte einigen Pinball Fans mit dieser Anleitung einen Gefallen tun!

Liebe Grüße

