

FLIPPERHANDBUCH



APPLICATION
SYSTEMS
HEIDELBERG

Alle Rechte vorbehalten. Jede auch auszugsweise Vervielfältigung der Dokumentation oder des Big Race USA-Softwareprogramms wird strafrechtlich verfolgt. Die Übertragung des Softwareprogramms auf Datenträger jeglicher Art zu einem anderen Zwecke als dem der Datensicherung ist nicht gestattet. Die Rechte am Softwareprogramm Big Race USA und an der Dokumentation liegen bei Empire Interactive, Cuning Development und Application Systems Heidelberg.

Der rechtmäßige Erwerb des Handbuchs und der Original-CD erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buchs. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm Big Race USA nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten benutzt werden.

Einschränkung der Gewährleistung

Inhaltliche Änderungen des Handbuchs und des Softwareprogramms behalten wir uns ohne Ankündigung vor. Es wird keine Haftung für die Richtigkeit des Inhalts des Handbuchs oder Schäden, die sich aus dem Gebrauch des Softwareprogramms ergeben, übernommen. Für Hinweise auf Fehler sind wir jederzeit dankbar.

Warenzeichen

Innerhalb dieses Handbuchs wird auf Warenzeichen Bezug genommen, die nicht explizit als solche ausgewiesen sind. Aus dem Fehlen einer Kennzeichnung kann also nicht geschlossen werden, daß ein Name frei von den Rechten Dritter ist.

Apple, Macintosh und Mac OS sind geschützte Warenzeichen von Apple.



Application Systems Heidelberg Software GmbH

Internet: <http://ash.sww.net>

1. Auflage Dezember 1998

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier in der Bundesrepublik Deutschland.

Einführung	5	Tischregeln für Zweikämpfe	14
Schlüssel zum Spielfeld	6	Runde Eins: City Challenge	14
Spielanleitung zu Big Race USA	7	Runde Zwei: Taxi Duell	14
Allgemeines	7	Runde Drei: The Big Race	14
In The City	7	Airbag	14
On The Road	8	Big Race USA	
Police Chase Frenzy	8	Benutzerhandbuch	15
Rennen	8	Anordnung der Steuerungstasten	15
Regeln Für Zweikämpfe	8	Tasten am Gehäuse	15
Tischregeln	9	Tasten in der Münztür	15
Skill Shot	9	Spielbedienung	15
Bonus X	9	Einschalten	15
Open The Trunk	9	Attract-Modus	15
Magnocharger™	9	Starten eines Spiels	15
Jays Geheimtes Versteck	9	Tilts	16
Nitro-boost	9	Spielende	16
Speedway Challenges	10	Extrakugel Buy-In	16
Speedway Frenzies	10	Eintragen der High-Score Initialen	16
Speedway Mania	10	Game Over Modus	16
Passenger Frenzy	10	Turnier- und Herausforderungsmodus	16
City Mode Features	11	Menüsystem	17
Alien Invasion	11	Hauptmenü	18
Attack of the Really Big Creature	11	Statistik	18
Car Park Calamity	11	Einstellungen	18
Car Wash-Chaos	11	Standardeinstellungen	18
Grid Lock Lunacy	11	Sondereinstellungen	19
Mall Mayhem	11	High-Score-Einstellungen	21
Speed Hump Hilarity	11	Tests	21
Taxi Rank Rampage	11	Dienstprogramme	23
City Mode Quickshot Awards	12	Beenden	23
Big Race Booster	12	Brusa Technical Manual	24
Bonus Bonanza	12	Willkommen!	24
Extrakugel	12	Installation	24
Hold Multipliers	12	Speicherzuteilung	24
Jays Geschenk	12	Spielbeginn	24
Money Spinner	12	Standardsteuerung	25
Nitro-Boost	12	Optionen und Konfiguration	25
Travelling	12	Tischperspektive	25
Police Chase Frenzy	12	Steuerungen	25
Combos	13	Grafiken	25
Duelle	13	Sound	27
Videomodus	13	Tisch Ansehen	27
The Big Race	13	Tischregeln	28
The Really Big Race	13		

Diashow	28
Impressum,	
Simulation starten,	
Zurück zum Desktop	28
Pause-Menü	28
Zurück zur Simulation	28
Neues Spiel starten	28
Spieler hinzufügen	28
Schwierigkeitsgrad	28
Automaten-Setup	28
Lautstärke einstellen	28
Head-To-Head	29
Zurück zu Optionen	29
Zurück zum Desktop	29
Zweikampfspiel	29
Schaukämpfe und Turnierspiele	29
Start einer Zweikampf-Sitzung	29
Registrierung einer Benutzer-ID	29
Pause-Menü bei einem Zweikampf	30
Weltweit gültige Highscore-Tabelle	30
Internet-Updates und Kommentare	30
Weitere Spiele bei ASH	31
Myth - The Fallen Lords	31
F/A-18 Hornet 3.0	31
F/A-18 Korea	31
AMBER	31
Eric's Ultimate Solitaire	31
Spaceward Ho!	31
Timeshock	32
Tomb Raider II	32

EINFÜHRUNG



Hinweis: Eine komplette Auflistung der Steuerungstasten und Schaltflächen von *Big Race USA* auf Ihrem System sowie Anweisungen zur Installation der Simulation finden Sie im Kapitel *BRUSA Technical Manual* am Ende des Handbuchs.

Willkommen bei *Big Race USA*, der dritten Flippersimulation in der Reihe *PRO PINBALL*. Das Team von *PRO PINBALL*, alle selber Besitzer von Flipperautomaten, hat es sich zum Ziel gesetzt, Ihnen einen Arcade-Flipper anzubieten, ohne daß solche Störungen wie Scrollen oder geteilte Bildschirme auftreten.

Da die Simulation *Big Race USA* Funktionen enthält, die denen echter Automaten entsprechen, ist dieses Handbuch genauso wie ein Benutzerhandbuch für Arcade-Flipper geschrieben. Wenn Sie also, genau wie wir, einen oder mehrere echte Arcade-Flipper besitzen, werden Sie sicher merken, daß die Simulation *Big Race USA* (und dieses Handbuch) der Realität sehr nahe kommt.

Die Standardeinstellungen von *Big Race USA* wurden für ein ausgewogenes Spiel zwar sorgfältig ausgewählt, doch Sie können den simulierten Automaten so einstellen, daß er Ihren Vorlieben und Ihrem Spielstil entspricht. Sie können sogar die Audit-Information des Gerätes überprüfen und den Schwierigkeitsgrad einzelner Funktionen einstellen, genau wie beim echten Automaten. Und erstmals in einer *PRO-PINBALL*-Simulation können Sie Tischneigung und weitere Features einstellen!

Weiterhin können Sie erstmals live Zweikämpfe mit Gegnern irgendwo auf der Welt austragen! Außer der *Big-Race-USA*-CD-ROM benötigen Sie beide dann nur eine Verbindung über das Internet. Bei einer Internet-Verbindung können Sie Ihre High-Scores in unserer offiziellen, weltweit gültigen Tabelle verzeichnen oder sich im offiziellen Zweikampf-Turnier von *Big Race USA* verzeichnen lassen und Ihre Flipperfertigkeiten gegen einige der besten Flipperspieler der Welt testen!

Wir sind davon überzeugt, daß die Gestaltung des Spielfelds, Mechanik, Musik, Funktionen, Soundeffekte, Regeltiefe, Animationen, Benutzermenü und Gameplay von *Big Race USA* denen eines typischen modernen Flippers absolut entsprechen. Die wichtigsten Unterschiede sind, daß Sie für den Automaten keinen Platz im Haus finden müssen, daß Sie keine Wartung durchführen müssen und daß die Kosten nur ein Prozent des Originals betragen! Zusätzlich erhalten Sie den Bonus der neuen Zweikampf-Funktionen sowie weltweit gültige High-Scores und das Turnier.

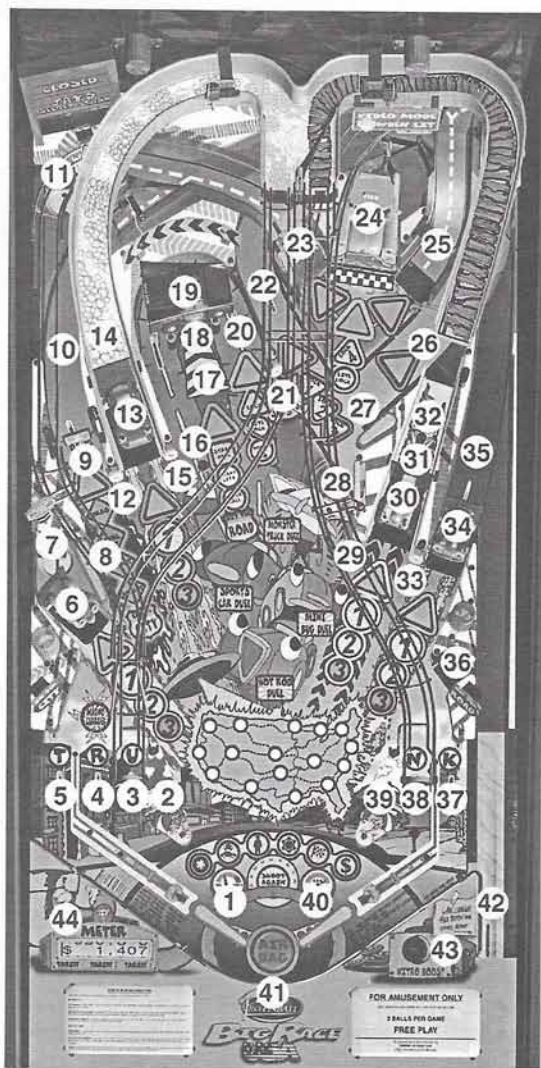
Denjenigen, die unsere bisher vorgestellten Simulationen — *The Web* und *Timeshock!* — schon kennen, können wir versichern, daß *Big Race USA* noch besser ist als seine Vorgänger. Auf dem Spielfeld entdecken Sie viele neue mechanische Spielereien und Funktionen, Sie erleben noch bessere Grafiken und realistische Darstellung physikalischer Abläufe, echte Airballs und vieles mehr.

Wir hoffen, daß Sie Spaß an *Big Race USA* haben und freuen uns auf Ihre Kommentare. Wenn Sie einen Internet-Anschluß besitzen, können Sie die *PRO-PINBALL*-Website unter <http://www.propinball.com> besuchen.

Wenn Sie E-Mail vorziehen, teilen Sie uns Ihre Meinung unter der Adresse brusa@propinball.com mit.

SCHLÜSSEL ZUM SPIELFELD

1. Linker Flipper
2. Linkes Katapult
3. Linke Innenbahn (Innen)
4. Linke Innenbahn (Außen)
5. Linke Außenbahn
6. Hot Rod
7. UFO
8. Oberer linker Flipper
9. Spinner
10. Linke Umlaufbahn
11. Jays geheimes Versteck
12. Standup-Ziel Westen
13. Sportauto
14. Linke Rampe
15. Standup-Ziel Norden
16. MagnoLock™
17. Hochklappbare Mini-Rampe
18. Polizeiwagen-Scoop
19. Polizeiwagen
20. U-Turn
21. Kompaß-Standup
22. Mini-Schleife
23. Obere linke Rampe
24. Das Taxi
25. Obere rechte Rampe
26. Große Schleife
27. Oberer rechter Mini-Flipper
28. Geheimes Ziel
29. Standup-Ziel Süden
30. Monster-Truck
31. Rechte Rampe
32. MagnoCharger™
33. Standup-Ziel Osten
34. Mini-Käfer
35. Rechte Umlaufbahn
36. Rechter Scoop
37. Rechte Außenbahn
38. Rechte Innenbahn
39. Rechtes Katapult
40. Rechter Flipper
41. Airbag
42. Plunger-Bahn
43. Nitro-Boost
44. Zähler



SPIELANWEISUNG ZU BIG RACE USA

Reisen Sie von New York nach San Francisco gen Westen, nehmen Sie dann an The Big Race von Westen nach Osten teil!

ALLGEMEINES

Bonus X

Treffen Sie die linke oder rechte Rampe, und bringen Sie so U-Turn zum Leuchten für einen Advance Bonus X. Zielen Sie auf aufleuchtenden U-Turn zum Advance Bonus X.

Open The Trunk

Stellen Sie T-R-U-N-K fertig, um das UFO für **Open The Trunk** aufleuchten zu lassen. Treffen Sie das aufleuchtende UFO, und wählen Sie Cash oder eine zufällig gewählte Prämie.

MagnoCharger™

Treffen Sie die oberen Rampen, um die äußere linke Innenbahn für MagnoCharger™ aufleuchten zu lassen. Treffen Sie die aufleuchtende äußere linke Innenbahn, um die rechte Rampe für Advance MagnoCharger™-Level aufleuchten zu lassen. Treffen Sie wiederholt die aufleuchtende rechte Rampe für Advance MagnoCharger™-Level, die Aktivierung des Airbag und für Prämien.

Nitro-Boost

Treffen Sie mehrmals hintereinander U-Turns, um die Start-Taste für den Nitro-Boost aufleuchten zu lassen. Leuchtet er während des Feature- oder Modusspiels, drücken Sie die Start-Taste, um den Nitro-Boost zu aktivieren und automatisch **alle** blinkenden Pfeilziele fertigzustellen.

IN THE CITY

City-Modi

Treffen Sie das Polizeiwagen-Scoop, um ein City-Mode-Feature oder ein Quickshot-Award zu starten. Treffen Sie aufleuchtende **weiße** Ziele, um den City-Modus abzuschließen, danach wieder das Polizeiwagen-Scoop, um wieder 'on the road' zu kommen.

Speedway-Challenges

Vollenden Sie 3-2-1 bei UFO, linker Rampe, rechter Rampe oder rechter Umlaufbahn zum Start der Speedway Challenge. Treffen Sie aufleuchtende **rote, gelbe und grüne** Ziele, um die Speedway Challenge abzuschließen, und lassen Sie die linke Umlaufbahn für Speedway Frenzy aufleuchten.

Speedway Frenzy

Treffen Sie die aufleuchtende linke Umlaufbahn zum Start von Speedway Frenzy, treffen Sie danach aufleuchtende **rote** Ziele, um Jackpots zu erzielen und die oberen Rampen für Super-Jackpots aufleuchten zu lassen.

Speedway Mania

Vollenden Sie alle vier Speedway Frenzies, um die linke Umlaufbahn für Speedway Mania aufleuchten zu lassen. Treffen Sie die aufleuchtende linke Umlaufbahn zum Start von Speedway Mania, treffen Sie danach alle Ziele für eine Extrakugel.

Passenger Frenzy

Treffen Sie das Taxi, um das Taxi für Passagiersperren aufleuchten zu lassen. Sperren Sie 2 - 4 Kugeln im Taxi zum Start von Passenger Frenzy, treffen Sie dann **rote** Ziele, um Jackpots einzusammeln, Passagiere abzuliefern und Cash zu verdienen.

Jays Geheimes Versteck

Treffen Sie hintereinander Schleifen, um die linke Umlaufbahn für Jays geheimes Versteck aufleuchten zu lassen. Treffen Sie die aufleuchtende linke Umlaufbahn, um Jay zu besuchen und Gegenstände zu kaufen.

ON THE ROAD

Travelling

Treffen Sie Spinner oder Taxi, um die Geschwindigkeit zu steigern. Treffen Sie ein beliebiges Ziel, um die Entfernung zur nächsten Stadt zu verringern. Sobald die Entfernung Null beträgt, treffen Sie die linke Umlaufbahn für 'Enter City'.

POLICE CHASE FRENZY

Wenn dies nicht aufleuchtet, erhöhen Sie die Geschwindigkeit auf 56 Meilen pro Stunde, um den U-Turn für die Radarfalle aufleuchten zu lassen. Treffen Sie U-Turn, um den U-Turn für eine Sperre aufleuchten zu lassen, treffen Sie dann schnell noch einmal U-Turn, um die Kugel zu sperren und Police Chase Frenzy zu starten. Treffen Sie Taxi, um den U-Turn für Jackpots aufleuchten zu lassen, danach den aufleuchtenden U-Turn für Jackpots.

Duelle

Vollenden Sie aufleuchtende **gelbe** Ziele, um das Polizeiwagen-Scoop zum Start des Duells aufleuchten zu lassen. Zielen Sie auf aufleuchtende **grüne** Ziele, um den Gegner einzuholen, treffen Sie dann ein bewegliches Ziel, um den Gegner zu überholen, danach Taxi-Scoop, um das Duell zu gewinnen und die Startposition für The Big Race zu verbessern.

Videomodus

Advance MagnoCharger™-Level, um das Taxi-Scoop für den Videomodus aufleuchten zu lassen. Stoßen Sie im Videomodus andere Autos von der Straße, und erzielen Sie so Punkte.

RENNEN

The Big Race

Reisen Sie nach San Francisco an der Westküste, um The Big Race zu starten. Treffen Sie Auto-Scoops, um Ihre Plazierung zu verbessern. Wenn Sie wieder in New York sind und an erster Stelle liegen, treffen Sie die Ziellinie für den Sieg.

The Really Big Race

Vollenden Sie Speedway Challenges, vollenden Sie Duelle, liefern Sie alle Passagiere ab, zerstören Sie Straßensperren, gewinnen Sie The Big Race, und verdienen Sie \$ 100.000, um The Really Big Race zu starten.

REGELN FÜR ZWEIKÄMPFE

Runde Eins: City Challenge

Machen Sie mit Ihren Treffern aufleuchtende **gelbe** Ziele **grün** und reisen Sie damit schneller; das Ziel des Gegners wird **rot** und der Gegner reist langsamer. Sobald die Entfernung Null ist, treffen Sie die Ziellinie, um so die Runde zu gewinnen.

Runde Zwei: Taxi

Wenn Sie führen, treffen Sie die gleichen Ziele wie in Runde Eins. Wenn Sie zurückliegen, treffen Sie jedes Ziel zweimal hintereinander, um den Gegner zu überholen. Treffen Sie die Ziellinie, um die Runde zu gewinnen.

Runde Drei: The Big Race

Sperren Sie Kugeln, um die eigene Plazierung zu verbessern und den Gegner zurückzuwerfen. Treffen Sie die blinkende Ziellinie, um The Big Race und die Runde zu gewinnen.

In jeder Runde können Sie den Airbag aufblasen, indem Sie T-R-U-N-K fertigstellen. Gleichzeitig verliert der Airbag Ihres Gegners Luft.

TISCHREGELN

SKILL SHOT

Treffen Sie die obere rechte Rampe (1) vom Kugelstart, um viele Punkte und eine dicke Cash-Prämie zu erhalten.

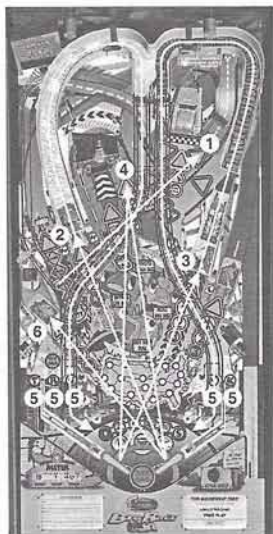
BONUS X

Treffen Sie die linke Rampe (2) oder die rechte Rampe (3), um U-Turn (4) für Advance Bonus X aufleuchten zu lassen.

OPEN THE TRUNK

Vollenden Sie T-R-U-N-K (5), um das UFO (6) für Open The Trunk aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie das aufleuchtende UFO, um zwischen einer Cash-Prämie und einem Zufallspreis zu wählen.



MAGNOCHARGER™

Treffen Sie die oberen Rampen (1 oder 2), um die äußere linke Innenbahn (3) für MagnoCharger™ aufleuchten zu lassen.

Zielen Sie auf die aufleuchtende Innenbahn, um die rechte Rampe (4) für Advance MagnoCharger™-Level aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie wiederholt die aufleuchtende rechte Rampe für Advance MagnoCharger™-Level™, um den Airbag (5) aufzublasen und Prämien einzusammeln.

JAYS GEHEIMES VERSTECK

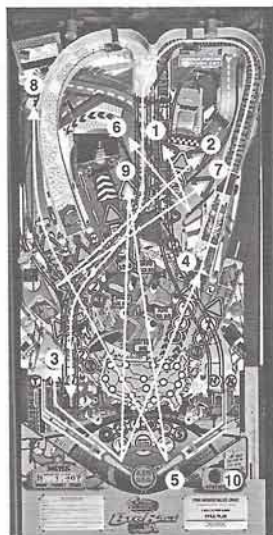
Treffen Sie wiederholt Schleifen (6 oder 7), um die linke Umlaufbahn (8) für Jays geheimes Versteck aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie die linke Umlaufbahn, um Jay zu besuchen und Gegenstände zu kaufen.

NITRO-BOOST

Treffen Sie wiederholt U-Turns (9), um die Start-Taste für Nitro-Boost (10) aufleuchten zu lassen.

Drücken Sie im Feature-Spiel auf Nitro-Boost, um automatisch alle blinkenden Pfeilziele fertigzustellen.



SPEEDWAY CHALLENGES

Vollenden Sie 3-2-1 bei Untertasse (1), linker Rampe (2), rechter Rampe (3) oder rechter Umlaufbahn (4), um Auto-Scoops für Speedway Challenges zu öffnen.

Treffen Sie das offene Auto-Scoop, um Speedway Challenge zu starten.

Treffen Sie aufleuchtende **rote**, **gelbe** und **grüne** Ziele, um Speedway Challenge abzuschließen und die linke Umlaufbahn für Speedway Frenzy aufleuchten zu lassen.

SPEEDWAY FRENZIES

Treffen Sie die linke Umlaufbahn (5) zum Start von Speedway Frenzy.

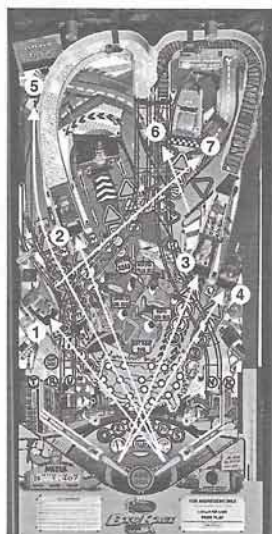
Treffen Sie aufleuchtende **rote** Ziele (1 bis 4), um Jackpots zu erzielen und die oberen Rampen (6 und 7) für Super-Jackpots aufleuchten zu lassen.

SPEEDWAY MANIA

Vollenden Sie alle vier Speedway Frenzies, um die linke Umlaufbahn (5) für Speedway Mania aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie die aufleuchtende linke Umlaufbahn zum Start von Speedway Mania.

Vollenden Sie alle aufleuchtenden Ziele (1 bis 4) für eine Extrakugel.



PASSENGER FRENZY

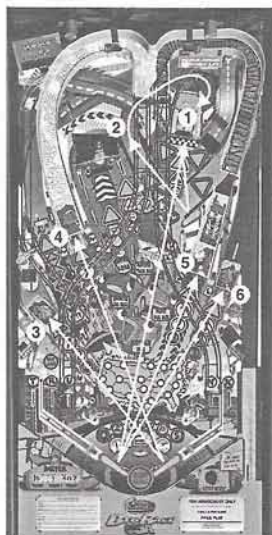
Treffen Sie Taxi (1), um Kundenrufe zu sammeln und Taxi für Passagiersperren aufleuchten zu lassen.

Sperren Sie 2 bis 4 Kugeln in das Taxi (2) zum Start von Passenger Frenzy.

Treffen Sie **rote** Ziele (3 bis 6), um Jackpots zu erzielen, Passagiere abzuliefern und Cash-Prämien einzusammeln.

Sobald alle Passagiere abgeliefert sind, treffen Sie das Taxi, um weitere Fahrgäste einzusammeln.

Liefern Sie vier unterschiedliche Fahrgäste ab, um das Taxi für den Super-Jackpot aufleuchten zu lassen.



CITY MODE FEATURES

Wenn Sie 'In the City' sind, treffen Sie das Polizeiwagen-Scoop (1) zum Start von Random City Mode Feature, oder lassen Sie Taxi für Random City Mode Quickshot Award aufleuchten. Wenn Feature gestartet ist, treffen Sie zur Vollendung des Features die aufleuchtenden **weißen** Ziele, danach wieder das Polizeiwagen-Scoop, um 'on the road' zu kommen.

ALIEN INVASION

Treffen Sie das aufleuchtende, sich bewegende Ziel (5, 2, 6, 3 oder 7), um die angreifenden fliegenden Untertassen abzuwehren.

ATTACK OF THE REALLY BIG CREATURE

Treffen Sie wiederholt den Spinner (5), um dem Wesen zu entkommen.

CAR PARK CALAMITY

Treffen Sie die aufleuchtenden Schleifen (8 oder 9), um einen Parkplatz zu suchen. Treffen Sie die oberen Rampen (4 oder 10), um sich im Gebäude nach oben zu bewegen.

Sobald Sie einen Parkplatz gefunden haben, treffen Sie das aufleuchtende Taxi (11) zum Parken.

CAR WASH-CHAOS

Treffen Sie wiederholt die linke Rampe (2) zum Reinigen des Autos.

GRID LOCK LUNACY

Treffen Sie das Polizeiwagen-Scoop (1), umgehen Sie dabei die hochgeklappte Mini-Rampe (1), um dem Verkehrsstau zu entgehen.

MALL MAYHEM

Treffen Sie das UFO (12), das Polizeiwagen-Scoop (1), die linke Umlaufbahn (5) und das Taxi (11), um U-Turn (6) aufleuchten zu lassen.

Zielen Sie auf aufleuchtenden U-Turn (6), um dem Einkaufszentrum zu entfliehen.

SPEED HUMP HILARITY

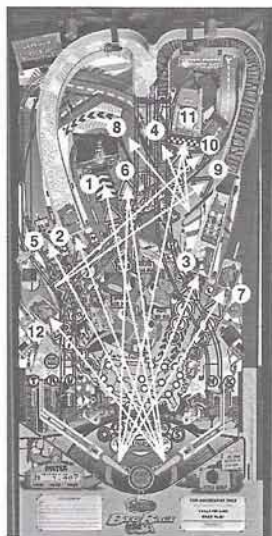
Treffen Sie einen beliebigen Schalter, um über Bremsschwellen zu fahren.

Sobald sie hochgeklappt ist und aufleuchtet, zielen Sie auf die hochgeklappte Mini-Rampe (1), um abzuheben.

TAXI RANK RAMPAGE

Treffen Sie die linke Rampe (2), rechte Rampe (3) oder die obere rechte Rampe (4), um das Taxi aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie das aufleuchtende Taxi, um Sprengstoff zu werfen und Ihre Gegner auszuschalten.



CITY MODE QUICKSHOT AWARDS

Wenn Sie 'In the City' sind, treffen Sie das Polizeiwagen-Scoop (1) zum Start von Random City Mode Feature oder lassen Sie das Taxi für Random City Mode Quickshot Award aufleuchten. Sobald der Quickshot gestartet ist, treffen Sie das aufleuchtende Taxi (2), um die Prämie einzusammeln.

BIG RACE BOOSTER

Verleiht Ihnen einen Big Race Booster (siehe *The Big Race*).

BONUS BONANZA

Bringt U-Turn (3) zum Aufleuchten für riesige Bonus X Advances.

EXTRAKUGEL

Läßt Polizeiwagen-Scoop (1) aufleuchten für Extrakugel.

HOLD MULTIPLIERS

Hält Bonus-X-Wert bis zur nächsten Kugel.

JAYS GESCHENK

Verleiht nach Zufallsprinzip Gegenstand aus Jays geheimen Versteck.

MONEY SPINNER

Läßt Spinner (4) aufleuchten für Cash-Prämien.

NITRO-BOOST

Läßt Start-Taste aufleuchten für Nitro-Boost.



TRAVELLING

'On the road' treffen Sie den Spinner (1) oder das Taxi (2) zur Erhöhung der Geschwindigkeit.

Treffen Sie ein beliebiges Ziel, um die Entfernung zur nächsten Stadt zu verringern.

Sobald die Entfernung Null beträgt, treffen Sie die linke Umlaufbahn (1) für 'Enter City':

POLICE CHASE FRENZY

Leuchtet dies nicht auf, erhöhen Sie die Geschwindigkeit auf 56 Meilen pro Stunde, um den U-Turn (3) für die Radarfalle aufleuchten zu lassen. Treffen Sie den aufleuchtenden U-Turn, um U-Turn für Quickshot-Sperre aufleuchten zu lassen.

Zielen Sie nochmals auf aufleuchtenden U-Turn, um die Kugel zu sperren und Police Chase Frenzy zu starten.

Zielen Sie zunächst auf Taxi (2), um U-Turn für Jackpots aufleuchten zu lassen, und dann auf aufleuchtenden U-Turn für Jackpots.

Erzielen Sie mehrere Jackpots, treffen Sie danach Taxi, um die hochklappbare Mini-Rampe (4) für 'Feige' aufleuchten zu lassen und hochzuklappen. Treffen Sie die hochgeklappte Mini-Rampe, um 'Feige' zu gewinnen und Super-Jackpot einzusammeln.



COMBOS

Treffen Sie ein beliebiges Combo-Ziel (1 bis 8), um andere Combo-Ziele für Combo **gelb** aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie für hohe Punktzahlen aufleuchtende Combo-Ziele.

DUELLE

Vollenden Sie Combo-Ziele, um das Polizeiwagen-Scoop (9) zum Duellstart aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie aufleuchtende **grüne** Ziele, um den Gegner einzuholen.

Treffen Sie danach das bewegliche aufleuchtende Ziel (10, 2, 7 oder 8), um den Gegner zu überholen und Taxi (11) aufleuchten zu lassen.

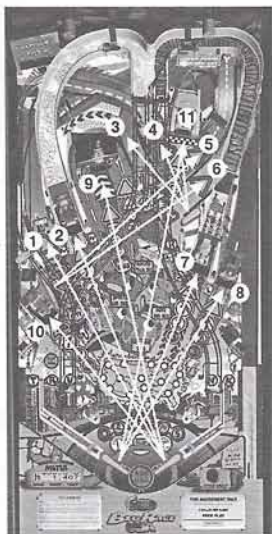
Treffen Sie das aufleuchtende Taxi, um das Duell zu gewinnen und die Startposition für The Big Race zu verbessern.

VIDEOMODUS

Advance MagnoCharger™-Level (7), um das Taxi-Scoop (11) für Videomodus aufleuchten zu lassen.

Benutzen Sie im Videomodus die Flipper-Tasten zum Lenken oder beide Flipper-Tasten zum Bremsen. Rammern oder umfahren sie andere Autos, um Punkte zu erzielen.

Legen Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit 1.000 Meilen ohne Unfall zurück, um den Videomodus abzuschließen.



THE BIG RACE

Sammeln Sie Big Race Boosters, um den Punktestand während The Big Race zu erhöhen.

Reisen Sie zum Start von The Big Race in Richtung Westen nach San Francisco.

Treffen Sie Auto-Scoops (1 bis 4), um Kugeln zu sperren, reisen Sie nach Osten und verbessern Sie Ihre Platzierung.

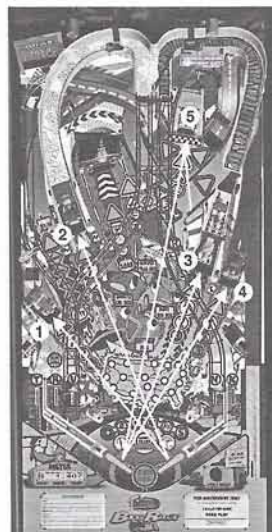
Eingesammelte Big Race Boosters verbessern den Punktwert während The Big Race.

Wenn Sie wieder in New York sind und an erster Stelle liegen, treffen Sie die Ziellinie (5) für den Sieg.

THE REALLY BIG RACE

Vollenden Sie Speedways, Duelle, Passengers, Police Chases, Big Races und \$ 100.000 Cash, um Jays geheimes Versteck zu öffnen und aufleuchten zu lassen.

Treffen Sie Jays geheimes Versteck zum Start von The Really Big Race.



TISCHREGELN FÜR ZWEIKÄMPFE

RUNDE EINS: CITY CHALLENGE

Treffen Sie die aufleuchtenden **gelben** Ziele, um die **grünen** Ziele aufleuchten zu lassen und schneller zu fahren: Die entsprechenden Ziele des Gegners werden **rot**, und der Gegner fährt langsamer.

Sobald die Entfernung Null ist, treffen Sie die blinkende Ziellinie (**1**), um so die Runde zu gewinnen.

RUNDE ZWEI: TAXI DUELL

Wenn Sie führen, treffen Sie die gleichen Ziele wie in Runde Eins.

Wenn Sie zurückliegen, treffen Sie jedes Ziel (**2 bis 5**) zweimal hintereinander, um den Gegner zu überholen.

Sobald die Entfernung Null ist, treffen Sie die blinkende Ziellinie (**1**), um so die Runde zu gewinnen.

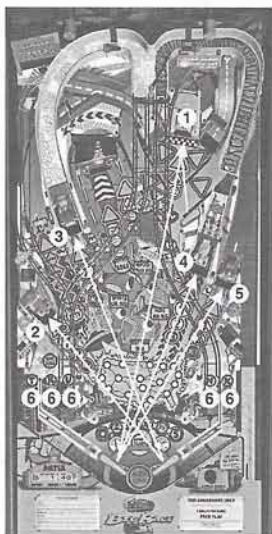
RUNDE DREI: THE BIG RACE

Sperren Sie Kugeln in offenen Auto-Scoops (**2 bis 5**), um die eigene Platzierung zu verbessern und den Gegner zurückzuwerfen.

Treffen Sie die blinkende Ziellinie (**1**), um The Big Race und die Runde zu gewinnen.

AIRBAG

In jeder Runde können Sie durch Vollendung von T-R-U-N-K (**6**) den Airbag aufblasen, gleichzeitig verliert der Airbag Ihres Gegners Luft.



BIG RACE USA BENÜTZERHANDBUCH

ANORDNUNG DER STEUERUNGSTASTEN

HINWEIS: Die Anordnung der Steuerungstasten kann bei verschiedenen Produktionsläufen unterschiedlich ausfallen. Mehr dazu im Kapitel BRUSA Technical Manual.

TASTEN AM GEHÄUSE

Start-Taste. Drücken Sie die Start-Taste, um ein Spiel zu starten oder um neue Spieler an einem laufenden Spiel zu beteiligen.

Am Ende eines Spiels drücken Sie die Start-Taste, um eine Buy-In Extrakugel zu erwerben und damit, im Austausch für einen Credit, das Spiel fortzuführen. Wenn Sie während der Eingabe der High-Score-Initialen die Start-Taste drücken, kommen Sie zur nächsten Initiale oder vollenden die Eingabe der High-Score-Initialen.

Abschießen-Taste. Drücken Sie die Abschießen-Taste, um eine Kugel über die Plunger-Bahn ins Spiel zu schießen.

Flipper-Taste. Drücken Sie eine Flipper-Taste, um die Flipper auf dieser Seite des Spielfelds zu betätigen oder um andere Funktionen nach den Anweisungen auf dem Display auszuführen. Wenn Sie während der Eingabe der High-Score-Initialen auf eine Flipper-Taste drücken, können Sie das aktuelle Zeichen ändern.

TASTEN IN DER MÜNZTÜR

Der Betreiber nimmt mit nur vier Tasten Spieleinstellungen vor, liest Statistiken und führt Diagnosetests durch (weitere Informationen finden Sie in diesem Handbuch im Abschnitt *Einstellungen im Menüsystem*). Die Cursor-hoch-Taste wechselt auf die nächsthöhere Ebene des Menüsystems oder kehrt in den Attract-Modus zurück.

Die Cursor-rechts-Taste durchläuft die Liste der Menüeinträge oder Einstellungsmöglichkeiten.

Die Cursor-links-Taste durchläuft die Liste der Menüeinträge oder Einstellungsmöglichkeiten rückwärts.

Die Eingabe-Taste wechselt auf die nächsttiefer Ebene des Menüsystems, wählt einen Menüeintrag aus oder bestätigt eine ausgewählte Einstellungsmöglichkeit.

SPIELBEDIENUNG

EINSCHALTEN

Nach Einschalten des Geräts wird auf dem Display **BRUSA RULES VERSION** angezeigt, gefolgt von der **Versionsnummer** der Spiele-CD-ROM, und **TESTING....**, während die Maschine Starttests durchführt. Wenn keine Probleme auftreten, werden die letzten Spielstände auf dem Display angezeigt und dann in den Attract-Modus geschaltet.

Vom Attract-Modus aus können Sie ins Menüsystem wechseln (weitere Informationen finden Sie in diesem Handbuch im Abschnitt *Menüsystem/Bedienung*) indem Sie die entsprechenden Tasten drücken, die im Kapitel *BRUSA Technical Manual* aufgeführt sind.

ATTRACT-MODUS

Im Attract-Modus zeigt das Display eine Reihe von Informationen, darunter aktuelle und ewige High-Scores und die Punktzahl, die für ein Zusatzspiel benötigt wird.

Drücken Sie gleichzeitig die Abschießen- und Start-Taste, um direkt in das Menüsystem zu gelangen.

Drücken Sie gleichzeitig für zwei Sekunden beide Flipper-Tasten, um die Statistiken (einschließlich des High-Score-Codes) für das gerade beendete Spiel anzuzeigen.

STARTEN EINES SPIELS

Drücken Sie im Attract-Modus die Start-Taste einmal, um ein Spiel zu starten. Sie hören eine Einleitungsmusik, die angezeigte Anzahl von Credits verringert sich um eins, die Maschine setzt alle Spielfeldschalter

und -mechaniken zurück und legt eine Kugel in die Plunger-Bahn. Das Display zeigt **KUGEL 1** und **SPIELER 1** an, und **00** blinkt auf, bis der erste Spielfeldschalter betätigt wird. Drücken Sie auf die Abschießen-Taste, um das Spiel zu beginnen. Zusätzliche Spieler (bis zu vier insgesamt) können durch Drücken der Start-Taste (einmal für jeden zusätzlichen Spieler) in das Spiel aufgenommen werden. Dies muß geschehen, bevor die erste Kugel aus dem Spiel ist.

Um das Spiel schnell verlassen zu können und in den Attract-Modus zurückzukehren, drücken sie zwei Sekunden lang gleichzeitig auf Abschießen- und Start-Taste.

HINWEIS: *BIG RACE USA* ist ein Spiel mit 10 (zehn) Kugeln.

Die Maschine wird kein Spiel starten, wenn nicht alle 10 (zehn) Kugeln im Vorratsbehälter sind.

TILTS

Betätigen des Slam Tilt-Schalters im Inneren der Münztür beendet das aktuelle Spiel für diesen Spieler. Andere Spieler können normal weiterspielen. Wenn der Plumb Bob Tilt-Schalter zum dritten Mal geschlossen wird, verliert der Spieler die aktuelle Kugel, darf aber das Spiel vollenden.

SPIELLENDE

Wenn das Spiel mit der letzten Kugel beendet ist, werden alle Punkte und Bonuspunkte des Spielers zusammengerechnet. Wenn noch Credits übrig sind, werden dem Spieler nachfolgende Buy-In Extrakugeln angeboten. Wenn die Spiele aller Mitspieler beendet sind, werden alle Resultate überprüft; für jede Bestleistung oder jedes Endergebnis, das den eingestellten Wert überschreitet, erhält der Spieler ein oder mehr Bonus-spiele und wird aufgefordert, seine Initialen in der entsprechenden Tabelle einzutragen. Das Display zeigt dann ein zufälliges Ziffernpaar an. Für jedes Spielergebnis, dessen beide Endziffern mit den Zufallswerten übereinstimmen, wird ein Credit gutgeschrieben. Die entsprechenden Sounds und Anzeigen für Buy-In, Game Over, High-Score und Übereinstimmung werden ausgegeben.

EXTRAKUGEL BUY-IN

Am Ende des Spiels ermöglicht *Big Race USA* jedem Spieler, das Spiel fortzusetzen, indem er eine Extrakugel im Austausch für einen Credit 'einkauft'. Das Display zeigt Anweisungen und einen bei 9 beginnenden Countdown an. Drücken Sie auf die Start-Taste, um eine Extrakugel zu kaufen; jede andere Taste beendet den Countdown und setzt die Game Over-Sequenz fort.

EINTRAGEN DER HIGH-SCORE INITIALEN

Big Race USA führt Listen mit High-Scores und Champion-Scores. Wenn ein Spieler einen High- oder Champion-Score erreicht, zeigt das Display die **Spielernummer** und die **Scorebeschreibung** an. Wenn Sie auf die Eingabe-Taste drücken, zeigt das Display **INITIALEN EINGEBEN** und drei Initialen an, von denen die erste blinkt. Wenn das Gerät in Betrieb genommen wird, sind diese Initialen ____, aber das Gerät speichert die Initialen, wenn High-Scores eingegeben werden.

Drücken Sie die Flipper-Tasten, um die verfügbaren Buchstaben und Satzzeichen zu durchlaufen. Halten Sie zur Beschleunigung eine Flipper-Taste gedrückt. Drücken Sie die Start-Taste, um zur nächsten Initiale zu gelangen oder wählen Sie das <-Zeichen für die vorherige Initiale.

Nachdem alle drei Initialen eingegeben wurden, zeigt das Display -> an. Drücken Sie die Start-Taste, um in den Attract-Modus zurückzukehren. Um die Statistiken (einschließlich des High-Score Codes) für das gerade beendete Spiel zu sehen, drücken Sie zwei Sekunden lang beide Flipper-Tasten gleichzeitig.

GAME OVER MODUS

Das Display zeigt **GAME OVER** an. Danach zeigt das Display die aktuellen High-Scores an und das Spiel kehrt in den Attract-Modus zurück.

TURNIER- UND HERAUSFORDERUNGSMODUS

Zusätzlich zum normalen Spiel bietet *Big Race USA* zwei zusätzliche Spielmodi an. Der **Turniermodus** wird mit dem Standardeinstellungen-Menüpunkt 2.1.13 eingestellt und setzt die Zufalls- und 'Bonus'-Spieleinstellung außer Kraft, wodurch Ergebnisse, die auf verschiedenen Geräten erzielt wurden, besser vergli-

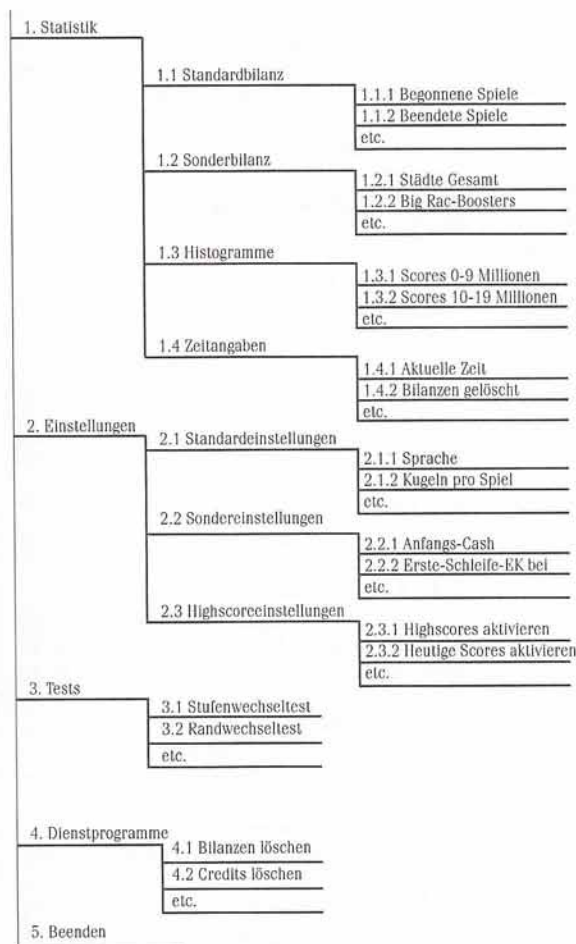
chen werden können. Im **Herausforderungsmodus** gelten die gleichen Spieleinstellungen und Speicherinhalte für alle Spieler in einem Spiel mit mehreren Spielern.

Drücken Sie die linke Flipper-Taste zwei Sekunden lang vor dem Beginn eines Spiels, um den Herausforderungsmodus einzustellen.

Der Turniermodus wird durch Drücken der rechten Flipper-Taste für zwei Sekunden vor Beginn eines Spiels eingestellt.

HINWEIS: Alle High-Scores, die an unsere weltweite High-Score-Liste übermittelt werden, **müssen** in Spielen auf einem der voreingestellten Schwierigkeitsgrade erzielt worden sein: Superleicht, Leicht, Normal, Schwer oder Superschwer. High-Scores, die unter benutzerdefinierten Bedingungen, im Turnier- oder Herausforderungsmodus erzielt wurden, werden **nicht** akzeptiert.

MENÜSYSTEM



Big Race USA verwendet ein Menüsystem für alle Funktionen. Das Hauptmenü enthält fünf Kategorien, die zu weiteren Optionslisten führen. Alle Kategorien und Optionen sind hierarchisch numeriert.

Um in das Menüsystem zu gelangen, öffnen Sie die Münztür und drücken die Tasten, die im separaten *Technischen Anhang* aufgeführt sind, der mit Ihrem Spiel geliefert wurde. Das Display zeigt die erste Kategorie des Hauptmenüs: **1. Statistik**. Nummer und Name jeder folgenden 'niedrigeren' Kategorie und Option werden auf dem Display angezeigt, wenn sie selektiert werden.

Um sich durch die Kategorien des Hauptmenüs zu **bewegen**, drücken Sie die Tasten **Cursor-rechts** und **Cursor-links**.

Um eine Kategorie **auszuwählen** und zur nächstniedrigeren Liste von Kategorien oder Optionen zu wechseln, drücken Sie die **Eingabe**-Taste.

Um auf die nächsthöhere Menüebene zu **rückzukehren**, drücken Sie die **Cursor-hoch**-Taste.

Um eine Option oder einen Test **auszuwählen** oder zu aktivieren, drücken Sie die **Eingabe**-Taste.

Um sich durch die Einstellungswerte der aktuellen Option oder die derzeitigen Testtypen zu **bewegen**, drücken Sie die **Cursor-rechts**- und **Cursor-links**-Taste.

Um in den Attract-Modus zurückzukehren, bewegen Sie sich zu den Hauptmenü-Kategorien und drücken dann die **Cursor-hoch**-Taste.

Die Menüstruktur von *Big Race USA* ist in dem nebenstehenden Diagramm darge-

stellt. Wenn Sie sich mit diesem Diagramm und dem Numerierungssystem der Menüoptionen vertraut machen, werden Sie die gewünschte Einstellung schnell finden können.

HAUPTMENÜ

Die Kategorien im Hauptmenü lauten:

1. Statistik
2. Einstellungen
3. Tests
4. Dienstprogramme
5. Beenden

STATISTIK

Bewegen Sie sich aus dem Hauptmenü zur Kategorie 1 und drücken Sie die Eingabe-Taste, um das Statistikmenü anzuzeigen. Die Statistik Kategorien lauten:

- 1.1 Standardbilanz
- 1.2 Sonderbilanz
- 1.3 Histogramme

Die Bilanzpunkte *Standard*, *Sonder* und *Histogramme* geben an, wie oft ein Ereignis eingetreten ist. Viele Bilanzpunkte zeigen auch einen Prozentsatz an. Dieser ist normalerweise auf alle gespielten Spiele oder Kugeln bezogen, abhängig vom Unterpunkt.

1.4 Zeitangaben

Der Bilanzpunkt *Zeitangaben* gibt die Zeit und das Datum an, zu dem Ereignisse zuletzt eingetreten sind.

Bilanzpunkte können durch Verwendung des Dienstprogrammpunktes 4.1 gelöscht werden (auf Null gesetzt werden).

Mit Hilfe der Cursor-hoch-, Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie den gewünschten Bilanzpunkt aus Statistik wählen.

EINSTELLUNGEN

- 2.1 Standardeinstellungen
- 2.2 Sondereinstellungen
- 2.3 High-Score Einstellungen

Mit Hilfe der Cursor-hoch-, Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie den gewünschten Menüpunkt ansehen und einstellen. Die verfügbaren Einstellungspunkte werden im folgenden detailliert beschrieben.

STANDARDEINSTELLUNGEN

2.1.1 Sprache

Selbsterklärend.

2.1.2 Kugeln Pro Spiel

Selbsterklärend.

2.1.3 Maximum Extrakugeln

Die maximale Anzahl an Extrakugeln (mit Ausnahme von Buy-In Extrakugeln), die in einem Spiel erlaubt sind.

2.1.4 Kugelrettungszeit

Die Zeitdauer, für die die Kugelrettung aktiv bleibt, bevor sie sich abschaltet.

2.1.5 Max Rettungen Pro Kugel

Die maximale Anzahl an Rettungen (durch den Kugelretter), die pro Spieler bei einer Kugel erlaubt sind.

2.1.6 Maximum Credits

Die maximale Anzahl an Credits, die das Gerät speichert. Darüber hinaus gehende Credits gehen verloren.

2.1.7 Zulässige Buy-Ins

Selbsterklärend.

2.1.8 Maximum Buy-Ins

Maximal zulässige Anzahl an Buy-In Extrakugeln in einem Spiel. Da jede Buy-In Extrakugel einen Credit kostet, kann die tatsächlich verfügbare Anzahl von Buy-In Extrakugeln unter dieser Anzahl liegen oder sogar Null sein.

2.1.9 Prozentsatz Bonusspiele

Die gewünschte Anzahl an Spielen, die ein High-Score Bonusspiel zur Folge haben. Das Gerät paßt die Punktzahl, die zu einem High-Score Bonusspiel berechtigt, laufend an, um diesen Prozentsatz einzuhalten.

2.1.10 Bonusspielbasis

Startwert der Punktzahl, die zu einem High-Score Bonusspiel berechtigt.

2.1.11 Übereinstimmungseinstellung

Der gewünschte Prozentsatz an Spielen, der ein Bonusspiel aufgrund einer Übereinstimmung am Ende eines Spiels zuerkennt. Wählen sie **AUS**, um diese Funktion zu deaktivieren.

2.1.12 Datum und Zeit anzeigen

Wenn diese Funktion gewählt wird, werden das aktuelle Datum und die Uhrzeit im Attract-Modus angezeigt.

2.1.13 Turniermodus

Wenn diese Einstellung gewählt wurde, werden alle Spieleinstellungen so geändert, daß Kugelretter, Extrakugeln, Buy-In Extrakugeln und alle Zufallseinstellungen deaktiviert sind. Das Gerät bleibt im Turniermodus, bis dieser wieder abgestellt wird.

2.1.14 Tilt-Warnungen

Die Anzahl an Plumb Bob Tilt-Schalterschließungen, die erlaubt ist, bevor der Spieler die aktuelle Kugel verliert. Wählen Sie **KEINE**, um keine Warnung auszugeben oder **DEAKTIVIERT**, um Plumb Bob Tilt-Schalterschließungen zu ignorieren.

2.1.15 Europäisches Ergebnisformat

Wenn diese Funktion gewählt wurde, werden die Ergebnisse in diesem Format dargestellt: **999.999.999.999**.

2.1.16 Bonus Flips

Wenn diese Funktion gewählt wurde, sind die Flipper bei Bonuszählungen aktiv.

2.1.17 Spiel-Neustart

Stellt ein, wie das Spiel neu gestartet wird, wenn die Start-Taste gedrückt wird, während die zweite oder eine spätere Kugel im Spiel ist.

NIE Deaktiviert die Start-Taste, nachdem das Spiel mit der ersten Kugel abgeschlossen wurde (bis zu Game Over).

LANGSAM Start-Taste muß zwei Sekunden lang gedrückt werden, um einen Neustart zu erzwingen.

SOFORT Startet das Spiel sofort aufs Neue, wenn die Start-Taste gedrückt wird.

2.1.18 Flipper Starthebel

Wenn gewählt, kann die rechte Flipper-Taste zum Abschließen einer Kugel verwendet werden.

2.1.19 Starthebel-Timer

Die Zeit, die das Gerät wartet, bevor eine Kugel automatisch in die Startrinne katapultiert wird. **DEAKTIVIERT** ermöglicht eine unbegrenzte Wartezeit.

2.1.20 Freies Spiel

Stellt die Funktionsweise der Option Freies Spiel ein.

JA Alle Spiele sind frei. Es werden keine gespeicherten Credits benötigt, um ein Spiel zu beginnen.

NUR STARTEN Das erste Spiel ist frei. Weitere Spiele kosten einen gespeicherten Credit pro Spieler.

NEIN Alle Spiele kosten einen gespeicherten Credit pro Spieler.

2.1.21 Freies Spiel Verbergen

Wenn gewählt, verhindert es die Anzeige von **FREIES SPIEL** im Attract-Modus.

2.1.22 Attract-Modus-Audio

Wenn gewählt, werden im Attract-Modus Klänge abgespielt.

2.1.23 Auto-Zweikampf

Wenn dies auf miteinander verbundenen Geräten gewählt wird, wird das Einzelner Spieler/Zweikampf-Menü umgangen, das normalerweise angezeigt wird, wenn ein Zweikampfspiel gestartet wird.

2.1.24 Schwierigkeitsgrad-Override

Hierdurch können Standardschwierigkeitseinstellungen gewählt werden, ohne die aktuelle benutzerdefinierte Schwierigkeitseinstellung zu überschreiben (Standard- und Sondereinstellungen).

SONDEREINSTELLUNGEN

2.2.1 Anfangs-Cash

Selbsterklärend.

2.2.2 Erste-Schleife-EK bei

Die Anzahl aufeinanderfolgender Großer Schleifen oder aufeinanderfolgender Mini-Schleifen, die notwendig sind, um eine Extrakugel zu erhalten.

2.2.3 Stadtzuweisung

Stellt die Methode ein, die verwendet wird, um die nächste Stadt zu bestimmen, die besucht werden muß.

FEST

Städte werden in derselben voreingestellten Reihenfolge zugewiesen.

GEWICHTET

Städte werden nach dem Zufallsprinzip zugewiesen, aber unter Berücksichtigung der festen Reihenfolge gewichtet.

ZUFALL

Städte werden zufällig zugewiesen.

2.2.4 Entfernung zu den Städten

Stellt die Entfernung zwischen den Städten ein. Entfernungen im Spiel sind relativ zu der Entfernung, die hier eingestellt wird.

2.2.5 Straßenspiele

Selbsterklärend.

2.2.6 Duelle

Selbsterklärend.

2.2.7 Kugel in Stadt starten

Stellt den Spielmodus ein, wenn eine Kugel verschwindet, während man On The Road ist.

NEIN

Der Spielmodus bleibt unverändert.

WENN

ENTFERNUNG 0

Wenn die Entfernung zur nächsten Stadt Null beträgt, wird das Starten der näch-

IMMER sten Kugel 'Enter City' ausführen.
Das Starten der nächsten Kugel führt zum Betreten der Stadt ('Enter City') unabhängig von der verbleibenden Entfernung.

2.2.8 Trunk aufleuchten lassen

Stellt die Schwierigkeit der Funktion 'Open The Trunk' ein.

NIE Der Spieler muß 'Open The Trunk' aufleuchten lassen.

SPIELSTART 'Open The Trunk' leuchtet zu Beginn des Spiels auf.

START DER

KUGEL 'Open The Trunk' leuchtet bei jedem Start einer Kugel auf.

2.2.9 Trunk-Speicher

Stellt ein, ob die aufleuchtende Bahn T-R-U-N-K und 'Open The Trunk'-Lampen bei der nächsten Kugel beibehalten werden.

NEIN T-R-U-N-K und 'Open The Trunk'-Lampen werden nicht beibehalten.

TEILWEISE 'Open The Trunk'-Lampen werden beibehalten, T-R-U-N-K-Lampen nicht.

JA T-R-U-N-K und 'Open The Trunk'-Lampen werden beibehalten.

2.2.10 Jays Aufleuchten

Stellt den Schwierigkeitsgrad der Funktion Jays Geheimes Versteck ein.

NIE Jays Geheimes Versteck muß vom Spieler aufgeleuchtet werden.

SPIELSTART Jays Geheimes Versteck leuchtet zu Beginn des Spiels auf.

START DER

KUGEL Jays Geheimes Versteck leuchtet bei jedem Start einer Kugel auf.

2.2.11 Jays Speicher

Stellt ein, ob das Aufleuchten von Jays Geheimem Versteck bei der nächsten Kugel beibehalten wird.

NEIN Jays Geheimes Versteck wird nicht beibehalten.

JA Jays Geheimes Versteck wird beibehalten.

2.2.12 Leichte Passagierblockierung

Stellt ein, was für ein Treffer notwendig ist, um Passagierblockierungen einzusammeln.

NORMAL

Passagierblockierungen werden nur durch das Treffen des Taxis eingesammelt.

INNENBAHN

Passagierblockierungen werden nur durch das Erreichen der Innenbahn und anschließendes Treffen des Taxis eingesammelt.

BEIDES

Passagierblockierungen werden durch beide Methoden eingesammelt.

2.2.13 Schwierigkeitsgrad Passagier

Stellt den Schwierigkeitsgrad der Funktion Passagierblockierung ein.

LEICHT Für die erste Passagierblockierung ist nur ein Treffer notwendig, für **jede** folgende Passagierblockierung ist ein weiterer Treffer notwendig.

MITTEL Die erste Passenger Frenzy ist leicht, die folgenden Passenger Frenzies sind schwierig.

SCHWER Für die erste Passagierblockierung sind zwei Treffer notwendig, für **jede** folgende Passagierblockierung ist ein weiterer Treffer notwendig.

2.2.14 Schwierigkeitsgrad Pollzei

Stellt den Schwierigkeitsgrad der Funktion Radarfalle der Police Chase Frenzy ein.

LEICHT Die Radarfalle leuchtet immer auf, wenn der On The Road Modus beginnt.

MITTEL Die Radarfalle leuchtet beim ersten Mal auf, wenn der On The Road Modus beginnt, danach muß der Spieler sie aufleuchten lassen.

SCHWER Die Radarfalle muß vom Spieler zum Aufleuchten gebracht werden.

2.2.15 Art des Bahnwechsels

Stellt das Durchlaufen der aufleuchtenden T-R-U-N-K-Bahnlampen ein, wenn Flipper-Tasten gedrückt werden. **ZWEI RICHTUNGEN** läuft in Richtung der gedrückten Flipper-Taste; **EINE RICHTUNG** läuft immer von links nach rechts; **TEILEN** teilt das Durchlaufen der Bahn, so daß der linke Flipper die T-R-U Lampen durchläuft und der rechte Flipper die N-K Lampen.

2.2.16 Airbag-Zeit

Die Zeit, für die der Airbag aufgeblasen bleibt. Diese Einstellung betrifft **nur** Airbags, die vom MagnaCharger™ eingesammelt wurden.

2.2.17 Multiplier-Zeit

Die Zeit, für die Bonus X aufleuchtet, oder **DEAKTIVIERT** für unbegrenzte Zeit.

2.2.18 Speedway-Speicher

Stellt ein, ob aufleuchtende Speedway Challenges und 3-2-1 Lampen bei der nächsten Kugel beibehalten werden.

NEIN Aufleuchtende Challenges und unvollständig aufleuchtende 3-2-1 Lampen werden nicht beibehalten.

TEILWEISE Aufleuchtende Challenges werden beibehalten, unvollständig aufleuchtende 3-2-1 Lampen nicht.

JA Sowohl aufleuchtende Challenges als auch unvollständig aufleuchtende 3-2-1 Lampen werden beibehalten.

2.2.19 Nitro zu Spielbeginn

Wenn gewählt, leuchtet Nitro Boost zu Beginn eines Spiels auf.

2.2.20 Schwierigkeitsgrad Nitro

Stellt den Schwierigkeitsgrad der Funktion Nitro Boost ein.

LEICHT Zwei aufeinanderfolgende U-Turns sind notwendig für den ersten Nitro Boost, drei für den zweiten usw.

MITTEL Drei aufeinanderfolgende U-Turns sind notwendig für den ersten Nitro Boost, vier für den zweiten usw.

SCHWER Vier aufeinanderfolgende U-Turns sind notwendig für den ersten Nitro Boost, fünf für den zweiten usw.

2.2.21 Easy SWF Aktiv

Wenn gewählt, leuchten durch Starten eines Speedway Challenge auch die Lichter der linken Umlaufbahn für Speedway Frenzy auf.

2.2.22 Schleifen EK Quickshots

Stellt die Schwierigkeit des Extrakugel-Polizeiwagen-Scoop-Treffers ein, der durch Treffen aufeinanderfolgender Großer Schleifen oder aufeinanderfolgender Mini-Schleifen zum Aufleuchten gebracht wird.

JA Der EK-Polizeiwagen-Scoop-Treffer ist nicht zeitlich begrenzt.

NEIN Der EK-Polizeiwagen-Scoop-Treffer ist zeitlich begrenzt.

HIGH-SCORE-EINSTELLUNGEN

High-Score-Einstellungen sind selbsterklärend, ausgenommen Punkt 2.3.3, der im folgenden erklärt wird.

Backup-Einstellungen stellt die Werte ein, die im Systemspeicher gespeichert werden, wenn der High-Score zurückgesetzt wird. Dies schließt alle automatisch erfolgten High-Score-Resets ein, die aufgrund des Einstellungspunktes 2.3.18 und des manuellen Resets (Punkt 4.3-4.6) durchgeführt wurden.

2.3.3 Initialen Behalten

Stellt ein, ob das Spiel sich an Initialen erinnert, die bereits früher in Verbindung mit High-Scores auftraten. **NIE** stellt die anfänglichen High-Score Initialen immer auf _ _ _ (Leerzeichen); **NUR EIN SPIELER** veranlaßt das Spiel, sich zu erinnern und gibt Initialen für ein Spiel mit einem Spieler vor; **IMMER** veranlaßt das Spiel, sich zu erinnern und die Initialen aller vier Spieler vorzugeben.

TESTS

Gehen Sie vom Hauptmenü zu Kategorie 3 und drücken Sie die Eingabetaste, um das Testmenü anzuzeigen.

Mit Hilfe der Cursor-hoch-, Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Tests auswählen und ausführen. Die Tests werden im folgenden detailliert beschrieben.

3.1 Stufenwechsel-Test

Dieser Test zeigt alle Schalter, die das System zur Zeit als geschlossen feststellt. Mit Hilfe der Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Schalter auswählen. Alle entdeckten geschlossenen Schalter sind mit **[X]** markiert. Verwenden Sie diesen Test, um festzustellen, ob irgendein Schalter festhängt. Funktionierende Schalter können als geschlossen erkannt werden, wenn sie an anderer Stelle einen Kurzschluß haben.

3.2 Randwechsel-Test

Dieser Test zeigt den **letzten** Schalter an, der geschlossen wurde. Mit Hilfe der Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Schalter auswählen. Der zuletzt geschlossene Schalter ist mit **[X]** markiert. Verwenden Sie diesen Test, um einzelne Schalter auf ihre Funktion hin zu untersuchen und sicherzustellen, daß das System sie erkennt.

VORSICHT: Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie nie mehr als einen Schalter zur Zeit betätigen. Wenn mehr als ein Schalter betätigt wird, werden nur der Name und die Nummer des **zuletzt** geschlossenen Schalters angezeigt. Wenn andere Schalter geschlossen bleiben, wenn der Schalter gelöscht wird, werden der Name und die Nummer des **zuletzt** geschlossenen Schalter an-

gezeigt, bis er gelöscht wird, usw. bis keine Schalter mehr geschlossen sind.

3.3 Solenoid-Test

Dieser Test feuert die Spiel-Solenoiden in Reihenfolge ihrer Nummern ab. Der Solenoid Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Mit Hilfe der Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Modi auswählen.

Nur **ein** Solenoid sollte zur Zeit gefeuert werden, unabhängig vom Solenoid-Testmodus. Wenn kein Solenoid während des Wiederholen- oder Läuft-Modus feuert, oder wenn ein Solenoid feuert und nicht aufhört, oder wenn mehr als ein Solenoid feuert, dann hat das System ein Problem entdeckt.

Wiederholen Pulst einen einzelnen Solenoiden. Der gleiche Solenoid pulst, bis ein anderer gewählt wird. Nur der Solenoid, dessen Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

Gestoppt Stoppt den Test. Kein Solenoid sollte in diesem Modus pulsieren.

Läuft Pulst alle Solenoiden in Reihenfolge ihrer Nummern. Nur der Solenoid, dessen Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

3.4 Blinker-Test

Dieser Test läßt die Spielblinker in Reihenfolge ihrer Nummern blinken. Der Blinkerlampentest hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Diese Modi werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Mit Hilfe der Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Modi auswählen.

Nur **ein** Blinker sollte jeweils gepulst werden, unabhängig vom Blinker Test Modus. Wenn kein Blinker während des Wiederholen- oder Läuft-Modus pulsiert, oder wenn ein Blinker pulst und nicht aufhört, oder wenn mehr als ein Blinker pulst, dann hat das System ein Problem entdeckt.

Wiederholen Pulst einen einzelnen Blinker. Der gleiche Blinker pulst, bis ein anderer gewählt wird. Nur der Blinker, dessen Name und Nummer angezeigt wird, sollte in diesem Modus pulsieren.

Gestoppt Stoppt den Test. Kein Blinker sollte in diesem Modus pulsieren.

Läuft

Pulst alle Blinker in Reihenfolge ihrer Nummern. Nur der Blinker, dessen Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

3.5 Einzellampen-Test

Dieser Test spricht die gesteuerten Spiellampen in Reihenfolge ihrer Nummern an. Der Einzellampen-Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Mit Hilfe der Cursor-rechts-, Cursor-links- und Eingabe-Taste können Sie Modi auswählen.

Nur **eine** Lampe sollte zur Zeit gepulst werden, unabhängig vom Einzellampen-Test Modus. Wenn keine Lampe während des Wiederholen- oder Läuft-Modus pulsiert, oder wenn eine Lampe pulst und nicht aufhört, oder wenn mehr als eine Lampe pulst, dann hat das System ein Problem entdeckt.

Wiederholen Pulst eine einzelne Lampe. Die gleiche Lampe pulst, bis eine andere gewählt wird. Nur die Lampe, deren Name und Nummer angezeigt wird, sollte in diesem Modus pulsieren.

Gestoppt Stoppt den Test. Keine Lampe sollte in diesem Modus pulsieren.

Läuft Pulst alle Lampe in Reihenfolge ihrer Nummern. Nur die Lampe, deren Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

3.6 Alle Lampen Test

Dieser Test läßt alle gesteuerten Spiellampen gleichzeitig pulsen. Wenn irgendeine gesteuerte Lampe nicht pulst oder ein anderes Ergebnis auftritt, hat das System einen Fehler entdeckt.

3.7 Alle Lampen und Blinker Test

Dieser Test läßt alle gesteuerten Spiellampen und Blinkerlampen gleichzeitig pulsen. Wenn irgendeine gesteuerte Lampe oder Blinkerlampe nicht pulst oder ein anderes Ergebnis auftritt, hat das System einen Fehler entdeckt.

3.8 Musik-Test

Dieser Test spielt ausgewählte Musikstücke. Wenn Sie das ausgewählte Musikstück nicht hören können oder wenn ein anderes Ergebnis herauskommt, hat das System ein Problem entdeckt.

HINWEIS: Wenn ein Problem auftritt, überprüfen Sie zuerst die Lautstärkeinstellung des Spiels.

3.9 Sound- und Musiktest

Dieser Test überprüft das Sound- und Musiksystem. Wenn Sie weder Sprache noch Musik hören,

oder wenn ein anderes Ergebnis herauskommt, hat das System ein Problem entdeckt.

HINWEIS: Wenn ein Problem auftritt, überprüfen Sie zuerst die Lautstärkeneinstellung des Spiels.

3.10 Anzeigen-Test

Dieser Test prüft jeden Punkt in der Punktmatrix-anzeige, indem gleichzeitig die Helligkeit aller Punkte von Null auf Maximum und zurück gestellt wird. Jedes andere Ergebnis zeigt an, daß das System einen Fehler entdeckt hat.

3.11 Flipper-Test

Dieser Test feuert die Spielflipper in Reihenfolge ihrer Nummern. Der Flipper-Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**.

Nur ein Flipper sollte zur Zeit gefeuert werden, unabhängig vom Flipper-Test Modus. Wenn kein Flipper während des Wiederholen- oder Läuft-Modus feuert, oder wenn ein Flipper feuert und nicht aufhört, oder wenn mehr als ein Flipper feuert, dann hat das System ein Problem entdeckt.

Wiederholen Pulst einen einzelnen Flipper. Der gleiche Flipper pulst, bis ein anderer gewählt wird. Nur der Flipper, dessen Name und Nummer angezeigt wird, sollte in diesem Modus pulsieren.

Gestoppt Stoppt den Test. Kein Flipper sollte in diesem Modus pulsieren.

Läuft Pulst alle Flipper in Reihenfolge ihrer Nummern. Nur der Flipper, deren Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

3.12 Meßgeräte-Test

Dieser Test überprüft die Taxameter-Rollen. Während dieses Tests sollten sich alle Taxameter-Rollen wiederholt drehen, zuerst vorwärts, dann zurück. Jedes andere Ergebnis zeigt an, daß das System ein Problem entdeckt hat.

3.13 Wagen-Test

Dieser Test überprüft alle Wagen-Spielfeldmechaniken. Während dieses Tests sollte sich der Polizeiwagen wiederholt zwischen seinen Endpositionen drehen und der Hot Rod, der Sportwagen, das Taxi, der Monster Truck und der Mini-Käfer sollten sich wiederholt auf und ab bewegen. Jedes andere Ergebnis zeigt an, daß das System ein Problem entdeckt hat.

DIENTPROGRAMME

Gehen Sie vom Hauptmenü zu Kategorie 4 und drücken Sie die Eingabetaste, um das Dienstprogrammemenü anzuzeigen.

4.1 Bilanzen löschen

Setzt alle Bilanzpunkte in allen Statistikmenüs auf Null.

4.2 Credits löschen

Setzt alle Spielcredits auf Null.

4.3 Neue High-Scores

Setzt alle High-Score Tabellen und Champion-Scores auf die Werte der entsprechenden Backup-Scores im High-Score Einstellungs-menü.

4.4 Neuer Superchampion

Setzt den Superchampion-Score auf den Wert des entsprechenden Backup-Scores im High-Score Einstellungs-menü (Punkt 2.3.9).

4.5 Standardeinstellung

Setzt alle Spieleinstellungspunkte auf ihre ursprünglichen Standardwerte.

4.6 Standard

Setzt das Spiel auf seinen Auslieferungszustand, indem die Funktionen *Bilanzen löschen*, *Credits löschen*, *Neue High-Scores* und *Standardeinstellung* der Reihe nach ausgeführt werden.

4.7 Vorgaben

Installiert vorgegebene Schwierigkeitseinstellungen. Die verfügbaren Schwierigkeitseinstellungen sind:

Superleicht, Leicht, Normal, Schwer und Superschwier.

VORSICHT: Die Installation der Vorgaben **überschreibt** die aktuellen Spieleinstellungen für die angegebenen Punkte. Um die aktuellen benutzerdefinierten Einstellungen beizubehalten, während die vorgegebenen Schwierigkeitseinstellungen installiert werden, verwenden Sie Punkt 2.1.24 (Schwierigkeitsgrad Override) anstelle dieser Funktion.

4.8 Test

Überprüft endlos alle Spielmechaniken, Lampen und Blinkerlampen. Test ist nützlich zur Diagnose zeitweilig auftretender Probleme.

BEENDEN

Gehen Sie vom Hauptmenü zu Kategorie 5 und drücken Sie auf die Eingabetaste, um das Menüsystem zu verlassen.

BRUSA TECHNICAL MANUAL

WILLKOMMEN!

Dieser technische Anhang unterstützt Sie bei der Installation und der Konfiguration von *Pro Pinball: Big Race USA*, damit Sie die Simulation mit der bestmöglichen Audio- und Grafikleistung erleben können, die auf Ihrem Computer möglich sind, ohne daß das Gameplay negativ beeinflusst wird.

Mindestsystemvoraussetzungen für *Big Race USA*:

- PowerPC-Prozessor mit 100 MHz
- 16 MB Arbeitsspeicher
- 1 MB auf der Grafikkarte
- 10 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- CD-ROM-Laufwerk

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- PowerPC-Prozessor 200 MHz
- 30 MB freier Arbeitsspeicher
- Grafikkarte mit 4 MB
- 400 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- CD-ROM-Laufwerk

Für Spiele im Turnier benötigen Sie weiterhin:

- Einen **Anschluß an das Internet**, der Zugriff auf das World Wide Web ermöglicht
- Eine registrierte **Benutzer-ID**, die kostenfrei über die Registrierungsseite von *Pro Pinball* erhältlich ist:

<http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa>

Bei größtmöglicher Video- und Audioqualität stellt *Big Race USA* hohe Anforderungen an Ihr Computersystem. Deshalb sind die Einzeleinstellungen von *Big Race USA*, die unmittelbar nach der Installation aktiv sind, Durchschnittswerte, mit denen das Spiel auf allen Rechnern vernünftig laufen sollte.

Besitzen Sie einen Computer, der den empfohlenen Spezifikationen im Großen und Ganzen entspricht, sollte es Ihnen möglich sein, die Werte bei manchen Einstellungen anzuheben, ohne daß das Gameplay darunter leidet.

Besitzen Sie dagegen einen Computer, dessen Spezifikationen eher den Mindestanforderungen nahekommen, müssen Sie bei manchen Einstellungen geringere Werte wählen, damit das Gameplay nicht verlangsamt wird oder stottert, besonders während der Frenzies.

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM von *Pro Pinball: Big Race USA* in Ihr CD-ROM-Laufwerk und starten Sie das Installationsprogramm.

Als erstes können Sie die Sprache wählen, in der das Spiel installiert werden soll.

Sie können nun wählen, wohin *Big Race USA* mit welchen Komponenten installiert werden sollen.



Durch Klick auf den Knopf **Laufwerk** können Sie zwischen den einzelnen Laufwerken umschalten, durch Klick auf **Durchsuchen...** können Sie von Hand einen beliebigen Pfad wählen.

Der für jede Option benötigte Speicherplatz auf der Festplatte wird rechts in der Box angezeigt. Je größer die gewählte Installationsart ist, desto kürzer sind die Ladezeiten beim Spielstart.

SPEICHERZUTEILUNG

Sollte das Programm mit einer Fehlermeldung abbrechen, daß es nicht genügend Speicher hat, so erhöhen Sie die Speicherzuteilung, indem Sie das Programmicon selektieren, **Ablage/Information** aufrufen und dort den Wert bei **Bevorzugte Größe** erhöhen.

SPIELBEGINN

Bevor Sie *Big Race USA* laden und aufrufen, vergewissern Sie sich, daß sich die CD-ROM von *Big Race USA* im CD-ROM-Laufwerk befindet.

Sobald die Simulation geladen wurde, werden einige Logo-Bildschirme angezeigt, danach der Tischaußsicht von *Big Race USA*. Drücken Sie dann die rechte Flippertaste (siehe unten), um den Tisch zu laden und zu spielen, oder die linke Flippertaste, um in das Menü **Optionen** zu gelangen. Alternativ können Sie die Standardtasten für die Bildschirm-

menüs verwenden (siehe unten), um eine Wahl zu treffen.

Tip

Mit den Flippertasten können Sie schon im ersten Logo-Bildschirm von *Empire Interactive* den Tisch laden oder das Menü **Optionen** aufrufen.

STANDARDSTEUERUNG

Unmittelbar nach der Installation sind die Tasten zur Steuerung von *Big Race USA* wie unten aufgeführt belegt, doch Sie können diese Belegungen Ihren Wünschen entsprechend ändern.

Die Tastenbelegung für mit einem „*“ gekennzeichnete Funktionen können nicht geändert werden.

- Start-Taste (neues Spiel starten oder Hinzufügen eines Spielers, bis zu vier Spieler)
Taste **S** oder Taste **F1**.
- Launch-Taste (Kugel ins Spiel bringen oder Nitro-Boost aktivieren, wenn verfügbar)

Eingabe-Taste.

- Linke Flippertaste
Linke ctrl-Taste.
- Rechte Flippertaste
Eingabe-Taste auf Ziffernblock.
- Tisch anstoßen
Leertaste zum Anstoßen des Tisches nach oben (vorwärts);
Linke alt-Taste zum Anstoßen der linken Tischseite;
-Taste (Minus) auf Ziffernblock zum Anstoßen der rechten Tischseite.
- Spiel unterbrechen *
Esc-Taste.
- Eingabe von High-Score-Initialen *
Flippertasten zur Auswahl eines Buchstabens oder Zeichens, danach **Launch-Taste** zur Eingabe des gewählten Buchstabens oder Zeichens. Wollen Sie ein Zeichen zurückspringen, wählen und bestätigen Sie das Zeichen <- . Sie können bis zu drei Zeichen eingeben; wählen Sie als letztes Zeichen -> , um die Initialen in die High-Score-Tabelle einzutragen.
- Navigation und Auswahl in Menü-Bildschirmen *
Pfeil- (Cursor-) Tasten zur Bewegung der Markierung.
Eingabetaste zur Bestätigung einer Auswahl.

OPTIONEN UND KONFIGURATION

Sobald der Tischaufsatz erscheint, drücken Sie die linke Flippertaste, um in das Menü **Optionen** zu gelangen. Alle Optionseinstellungen werden automatisch gespeichert und werden beim nächsten Aufruf von *Big Race USA* als Startoptionen verwendet.

Im Spiel sind die Optionen zur Soundlautstärke auch im Menü **Pause** verfügbar.

Die Punkte des Menüs **Optionen** werden unten beschrieben.

TISCHPERSPEKTIVE

Mit dieser Option können Sie den Ansichtswinkel aus den vier Tischansichten, die *Big Race USA* zur Verfügung stellt, auswählen; diese Ansichten werden als kleine Grafik am unteren Bildschirmrand dargestellt. Die Hauptgrafik zeigt eine große Version der ausgewählten Ansicht. Unabhängig von der Ansicht bleibt das Gameplay immer gleich.

STEUERUNGEN

Mit dieser „Option“ können Sie die Tasten zur Steuerung von *Big Race USA* ändern.

Im Menü **Steuerung ändern** drücken Sie die Eingabetaste, um die Tastenbelegung zu ändern, oder Esc, um den Vorgang abzubrechen.

Während eine Aktion markiert ist, drücken Sie die Taste, die Sie dieser Aktion zuordnen wollen. Drücken Sie während der Auswahl Esc, um die vorher für diese Aktion verwendete Taste beizubehalten oder wieder zuzuordnen.

Sie können einer Aktion eine zweite Taste zuordnen, indem Sie die erste Taste gedrückt halten, während Sie die zweite drücken. Geben Sie acht, daß Sie nicht versehentlich die gleiche Taste mit zwei unterschiedlichen Aktionen belegen.

GRAFIKEN

Mit dieser Option können Sie die Grafikdarstellung für den besten Kompromiß zwischen Anzeige und Leistung auf Ihrem Rechner ändern. Die Grafikdarstellung von *Big Race USA* stellt, insbesondere während der Frenzies, hohe Ansprüche an Arbeitsspeicher, Grafikspeicher und den Prozessor. Wir empfehlen, daß Sie als Ausgangspunkt die **Detailldarstellung** auf **Niedrig** stellen (siehe unten) und dann auf den besten Wert stellen, den Ihr Computer unterstützt.

Wenn Sie die Einstellungen für **Auflösung** und/oder **Farbtiefe** ändern, werden Sie dazu aufgefordert, den neuen Grafikmodus zu testen, wenn Sie das Menü **Grafik** verlassen.

Bildschirmpufferung

Ist dies aktiviert, behält *Big Race USA* zwei Bilder (anstelle von einem) im Grafikspeicher und 'flippt' sie. Die Aktivierung von **Bildschirmpufferung** kann die Bewegungen flüssiger machen, schränkt aber die maximale Bildauflösung und Farbtiefe ein. Bildschirmpufferung steht bei höheren Auflösungen eventuell nicht zur Verfügung, je nachdem wie groß der Speicher Ihrer Grafikkarte ist.

Auflösung

Wählen Sie eine von fünf Auflösungen, von 640 x 480 bis zu 1600 x 1200 Pixel. *Big Race USA* aktiviert nur Auflösungen, die Ihre Hardware unterstützt. Je größer der Speicher auf Ihrer Grafikkarte, desto höher liegt die maximal mögliche Auflösung. Die maximal mögliche Auflösung beschränkt auch die Farbtiefe, die Sie wählen können.

Farben

Wählen Sie eine von drei grundsätzlichen Farbtiefen aus fünf Optionen: 256, 256+, 65.000, 65.000+ und 16 M. Das „+“ steht für 'mit Dithering', was die scheinbare Anzahl an Farben erhöht, die Grafikdarstellung aber fleckig wirken lassen kann. Eine höhere Farbtiefe kann hohe Ansprüche an Arbeitsspeicher, Grafikspeicher und den Systemprozessor stellen; vermeiden Sie dies, außer Sie besitzen einen Rechner, der der empfohlenen Spezifikation ungefähr entspricht. Die maximal mögliche Auflösung beschränkt auch die Auflösung, die Sie wählen können.

Detail

Wählen Sie eine der vier voreingestellten Detaildarstellungsebenen — **Niedrig**, **Mittel**, **Hoch** und **Sehr Hoch** — um eine schnelle Änderung an allen Einstellungen vorzunehmen, oder wählen Sie **Benutzerdefiniert**, um die einzelnen Einstellungen anzupassen. Bemerken Sie während des Spiels Probleme mit der Kugelbewegung, dem Ablauf oder der Darstellung (besonders während Frenzis), werden diese normalerweise durch Verringerung der Detaildarstellung gelöst. Die einzelnen Detaileneinstellungen werden unten beschrieben.

Größe Punktmatrix

Wählen Sie eine von vier Größen der Punktmatrix-Anzeige (DMD) oder **Automatisch**, damit *Big Race USA* die DMD-Größe auf der Basis der Auflösung selber auswählt.

Kugelrollanzeige

Ist diese Funktion aktiviert, verleiht *Big Race USA* der Kugeloberfläche kleine Schönheitsfehler, so

daß Sie besser sehen können, wie sich die Kugel dreht, wie sie gleitet und wie sie rollt. Dieser Effekt ist rein kosmetischer Natur und hat keinen Einfluß auf den Spielablauf.

Lichteraktualisierung pro Vollbild

Wählen Sie eine von sieben Einstellungen zur Geschwindigkeit des Grafikaufbaus, von **1 %** (langsam) bis **100 %**, und steuern Sie so, wie oft die Punktmatrix-Anzeige, die Tischlichter und andere grafische Tischeffekte wieder aufgebaut werden. Eine niedrigere Geschwindigkeit verbessert gewöhnlich die Flüssigkeit der Kugelbewegung; eine höhere Geschwindigkeit (**100 %**) verbessert den Realismus der Lichteffekte.

Weichzeichnerdetails/ Weichzeichnerstufe

Wählen Sie **Aus** oder eine von vier Einstellungen von „Weichzeichnerdetails“. Wenn der Weichzeichner eingeschaltet ist, verleiht *Big Race USA* sich schnell bewegenden Kugeln einen Unschärfe-Effekt; mit **Details** wählen Sie den Realismus der Weichzeichnung, mit **Weichzeichnerstufe** steuern Sie, wie häufig die Weichzeichnung angewendet wird. Die Weichzeichnung ist sehr prozessorintensiv, und Sie sollten diese Funktion ausschalten, außer Sie besitzen einen Rechner, der der empfohlenen Spezifikation ungefähr entspricht.

Punktmatrix

Die Punktmatrix-Anzeige (Dot Matrix Display – DMD) von *Big Race USA* zeigt den aktuellen Punktestand, dient zum Spielen der Videomodi und bietet während des Spiels zusätzliche Informationen. Sie können eine DMD wählen, die **Opak** ist — ohne daß Tischteile durchschimmern, oder **Transparent** — so daß Sie die Kugel sehen können, während sie sich hinter der DMD bewegt.

Sie können auch zwischen einer **Permanenten DMD** — die immer sichtbar ist oder einer **Intelligenten DMD** wählen — die nur bei Bedarf sichtbar wird (wenn ein Ereignis ausgelöst wird oder für das Spielen eines Videomodus).

Stoß-Scrolling

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, wie *Big Race USA* das Anstoßen des Tisches darstellt. Dieser Effekt ist rein kosmetischer Natur und hat keinen Einfluß auf den Spielablauf.

Deaktiviert

Die Anzeige bewegt sich als Reaktion auf Stöße nicht. Der physikalische Effekt der Stöße ist im Spiel weiterhin zu merken.

Zwei Richtungen

Die Anzeige 'gleitet' (nur) senkrecht als Reaktion auf alle Stöße (seitlich und aufwärts).

Zwei Richtungen +

Die Anzeige 'springt' als Reaktion auf Stöße in die jeweilige Richtung.

Vier Richtungen –

Die Anzeige 'gleitet' senkrecht als Reaktion auf Aufwärts-Stöße und 'springt' waagrecht als Reaktion auf seitliche Stöße.

Vier Richtungen

Die Anzeige 'gleitet' als Reaktion auf Stöße in die jeweilige Richtung.

SOUND

Mit dieser Option können Sie die Audiofunktionen für den besten Kompromiß zwischen Sound-Qualität und Leistung auf Ihrem Rechner ändern.

Die Audio-Ausgabe ist integraler Bestandteil des Gameplay von *Big Race USA*, und durchgängig wird Dolby Surround Sound eingesetzt.

Der gesamte Sound von *Big Race USA*, inklusive der Musikstücke, wird von Ihrem Computer mit Audio-Samples gespielt, die im Arbeitsspeicher abgelegt sind.

Im Gegensatz zu früheren *Pro-Pinball*-Titeln, enthält die CD-ROM von *Big Race USA* **keine** CD-Audiotitel, und sie **kann nicht** auf einem Audio-CD-Player abgespielt werden.

Die Soundfunktionen von *Big Race USA* stellen hohe Ansprüche an den Arbeitsspeicher, weshalb wir empfehlen, daß Sie als Ausgangspunkt die **Audioqualität auf Niedrig** stellen (siehe unten) und dann auf den besten Wert, den Ihr Computer unterstützt.

Die einzelnen Audio-Optionen werden unten beschrieben.

Mechanischen-Sound testen / Sprachausgabe und SFX testen / Musik testen

Mit Hilfe dieser Optionen können Sie einen Spiel-Sound von *Big Race USA* aus jeder Kategorie testen. Jeder gewählte Sound wird so lange abgespielt, bis Sie ihn ausschalten.

Mit Hilfe der „Lautstärkeregler“ können Sie die Werte für jeden Sound an Ihren persönlichen Geschmack anpassen.

Lautstärkeregler

Mit diesen Optionen können Sie den Lautstärkewert für jede Kategorie der Spiel-Sounds von *Big Race USA* einstellen. Beachten Sie, daß Sie keine

Sounds hören, wenn Sie nicht die Testeinstellungen nutzen, die oben zur Auswahl und zum Abspielen von Test-Sounds beschrieben werden.

Sound/Konfiguration

Mit diesen Optionen können Sie die Art und Weise, wie *Big Race USA* Audio auf Ihrem Computer abspielt, konfigurieren oder ändern. Die Menüeinstellungen für die Audio-Konfiguration werden unten beschrieben.

Modus

Wählen Sie zwischen **Mono**, **Stereo** und **Ausgetauschte Stereokanäle**.

Wählen Sie **Ausgetauschte Stereokanäle**, wenn die Flipper-Sounds aus dem falschen Lautsprecher kommen.

Qualität

Wählen Sie eine von vier voreingestellten Audioqualitätsstufen — **Niedrig**, **Mittel**, **Hoch** und **Sehr Hoch** — um eine schnelle Änderung an allen Einstellungen vorzunehmen, oder wählen Sie **Benutzerdefinieren...**, um die einzelnen Einstellungen anzupassen.

Die verfügbare Audioqualität hängt nur von der Größe Ihres Arbeitsspeichers ab.

Wählen Sie eine von drei Sampling-Raten, von **11 kHz** (langsam) bis **44 kHz**. Höhere Raten ergeben bessere Soundqualität, benötigen jedoch mehr Arbeitsspeicher; niedrigere Raten ergeben schlechtere Soundqualität, benötigen jedoch viel weniger Arbeitsspeicher.

Mechanische Soundkompression

Ist diese Funktion aktiviert, werden die Mechanik-Sounds komprimiert gespeichert, was den Arbeitspeicherbedarf verringert.

Musiktitel-Länge

Wählen Sie die kurzen oder normalen Versionen der Musiktitel von *Big Race USA*. **Wir empfehlen dringend, daß Sie nur dann normale Musiktitel-Länge wählen, wenn Sie einen Arbeitsspeicher von 32 MB oder mehr besitzen.**

Ausgabekanäle

Wählen Sie die Anzahl an Ausgabekanälen, die für das Abspielen von Sounds und Musik verwendet werden sollen, von 4 bis 16.

TISCH ANSEHEN

Mit dieser Option können Sie die phantastische Darstellung des Spielfeldes von *Big Race USA* in extremer Nahaufnahme sehen. Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten, vergrößern Sie die Darstellung

mit der Eingabetaste und verkleinern Sie mit der Esc-Taste.

TISCHREGELN

Mit dieser Option können Sie die Regelkarte auf dem Tisch von *Big Race USA* aufrufen, auf der Sie die wichtigsten Regeln des Spiels finden.

Diese Aufstellung ist keinesfalls eine ausgiebige Darstellung aller Aspekte des Spiels, und es gibt viele verborgene Funktionen und Modi, die Sie nur mit Übung und wiederholtem Spielen entdecken werden.

DIASHOW

Mit dieser Option können Sie eine Diashow-Tour vom Spielfeld von *Big Race USA* in Nahaufnahme starten, im Uhrzeigersinn von unten links auf dem Tisch. Dies hilft Ihnen dabei, das Spielfeld kennenzulernen und zu verstehen.

Drücken Sie die Eingabetaste, um das nächste Dia der Show zu sehen; die Show wiederholt sich so lange, bis Sie zum Verlassen die Esc-Taste drücken.

IMPRESSUM

SIMULATION STARTEN

ZURÜCK ZUM DESKTOP

Selbsterklärend.

PAUSE-MENÜ

Optionen während des Spiels

Drücken Sie die Pause-Taste (Esc-Taste) während des Spiels, wird das laufende Spiel angehalten und das Menü **Pause** angezeigt, in dem Sie einige Spieloptionen ändern, die Menüs **Bediener** oder **Head-To-Head** aufrufen oder *Big Race USA* verlassen können, um zum Betriebssystem zurückzukehren.

Sie können die Pause-Taste auch im Attract-Modus benutzen (wenn kein Spiel läuft).

Die einzelnen Punkte des Menüs **Pause** werden unten beschrieben.

ZURÜCK ZUR SIMULATION

Setzt das laufende Spiel fort oder nimmt den Attract-Modus wieder auf.

NEUES SPIEL STARTEN

Startet ein neues Spiel. Jedes laufende Spiel wird sofort abgebrochen.

SPIELER HINZUFÜGEN

Fügt dem laufenden Spiel einen neuen Spieler hinzu, bis zur Maximalzahl von vier. Dies muß geschehen, bevor Kugel 1 des letzten Spielers aus dem Spiel geht.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Hier setzen Sie einen von fünf voreingestellten Schwierigkeitsgraden von **Superleicht** bis **Superschwer** oder einen benutzerdefinierten Schwierigkeitsgrad, den Sie vorher mit Hilfe der Einstellungen im Menü **Bedienungs-menü** aktivieren.

AUTOMATEN-SETUP

Schräge

Verstellt den Winkel der Tischneigung von vier bis acht Grad in Halbgrad Schritten.

Je größer der Winkel, desto schneller bewegt sich die Kugel den Tisch hinunter.

Bedingung

Verstellt den Zustand des Tisches, von **Neu** bis **Vernachlässigt**.

Bei einem sauberen neuen Tisch dreht sich die Kugel nicht so sehr wie bei einem älteren, vernachlässigten Gerät; auf einem neuen Tisch gleitet die Kugel also mehr und bewegt sich somit schneller. Bei vernachlässigten Tischen sind die Gummis und die Mechanik des Spielfeldes nicht mehr so leistungsfähig.

Stärke der unteren Flipper / Stärke des Flipper links oben / Stärke des Flipper rechts oben

Verstellt die Stärke aller Flipper. Beachten Sie, daß eine höhere Flipperstärke das Spiel nicht unbedingt einfacher macht.

Menü Bedienungs-menü aktivieren

HINWEIS: Bei Wahl dieses Punktes wird jedes laufende Spiel abgebrochen.

Öffnet das Menüsystem **Bedienungs-menü** in der Punktmatrix-Anzeige.

Menü Bedienungs-menü beenden

(wird nur angezeigt, wenn das Menü **Bedienungs-menü** aktiv ist)

Beendet das Bedienungs-menü und setzt den Tisch wieder in den Attract-Modus zurück.

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN

Verstellt die Lautstärke für die Spiel-Sounds und -Musik.

HEAD-TO-HEAD

Öffnet das Head-To-Head Zweikampf-Menü.

ZURÜCK ZU OPTIONEN

Beendet das laufende Spiel (wenn zutreffend) und zeigt das Menü **Optionen** an.

ZURÜCK ZUM DESKTOP

Beendet *Big Race USA* vollständig und kehrt zum Betriebssystem zurück.

ZWEIKAMPFSPIEL

Hinweis: Ein Zweikampfspiel bedingt, daß jeder Spieler ein eigenes Exemplar der *Big-Race-USA*-CD-ROM besitzt.

Big Race USA unterstützt einen direkten Zweikampf zwischen zwei Spielern, wobei die beiden Teilnehmer über eine Internet-Verbindung verbunden sein müssen. Bei einer Internet-Verbindung können Sie am offiziellen *Big-Race-USA*-Turnier auf den Web-Seiten von Pro Pinball Web teilnehmen und sich mit Spielern aus der ganzen Welt messen.

SCHAUKÄMPFE UND TURNIERSPIELE

Die Spielregeln für Zweikämpfe werden im Abschnitt **Tischregeln** dieses Handbuchs beschrieben. Bei Schaukämpfen können Sie beliebig viele Spiele ausführen: *Big Race USA* zeichnet auf, wie viele Spiele jeder Spieler gewonnen hat. Turnierspiele werden immer nach „Best of three“ ausgetragen, doch Sie können nach den Turnierspielen weitere Schaukämpfe austragen.

START EINER ZWEIKAMPF-SITZUNG

Wählen Sie im Menü **Pause** den Punkt **Head-To-Head**, um in das Zweikampf-Menü von *Big Race USA* zu gelangen. Die Verbindung über den Empire-Treffpunkt ermöglicht Schaukämpfe und Turnierspiele über das Internet.

Verbindung über den Empire-Treffpunkt

Sie können den Empire-Treffpunkt zwar auch dafür nutzen, einen Gegner für einen Schaukampf zu finden, doch normalerweise suchen Sie dort einen Kontrahenten für ein Turnierspiel.

Voraussetzungen für eine Verbindung zum Empire-Treffpunkt

Wenn Sie den Empire-Treffpunkt nutzen wollen, benötigen Sie eine Internet-Anbindung. Für Turnierspiele brauchen Sie weiterhin eine registrierte Benutzer-ID (siehe unten). Anstelle dessen können

Sie auch die spezielle Benutzer-ID **guest** nutzen (das Paßwort hierfür ist **password**), wenn Sie nur Schaukämpfe austragen wollen.

REGISTRIERUNG EINER BENUTZER-ID

Die Registrierung einer Benutzer-ID ist kostenfrei, doch Sie benötigen eine E-Mail-Adresse. Suchen Sie die Registrierungsseite von Pro Pinball unter <http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa> auf, folgen Sie den Anweisungen zum Anlegen einer Benutzer-ID und wählen Sie ein Paßwort. Der Registrierungsserver schickt Ihnen per E-Mail einen Aktivierungsschlüssel: Bevor Sie Turnierspiele austragen können, müssen Sie die Registrierungsseite nochmals aufsuchen und Ihre Benutzer-ID aktivieren, indem Sie den Schlüssel eingeben.

Verbindung zum Empire-Treffpunkt

Klicken Sie im Menü **Head-To-Head** von *Big Race USA* auf die Schaltfläche **Kennwort Setup** und geben Sie die Daten zu Ihrer Benutzer-ID ein, falls das noch nicht geschehen ist.

Vergewissern Sie sich, daß Ihr Modem nicht schon mit einem anderen Dienst verbunden ist.

Klicken Sie auf den Knopf **Schaukampf** oder **Turnier**, um die Verbindung zum Empire-Treffpunkt herzustellen. Sollten dabei Schwierigkeiten auftreten, beenden Sie das Spiel, und bauen Sie Ihre normale Internet-Verbindung auf; laden Sie danach das Spiel, und wiederholen Sie den Verbindungsversuch.

Empire-Treffpunkt-Dialog

Sobald die Verbindung steht, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie Ihre Daten sehen, eine Auflistung der Namen der anderen Spieler (und ob diese einen Schaukampf oder ein Turnierspiel austragen wollen) sowie ein Chat-Fenster. Ist die Liste leer, sind Sie momentan der einzige Spieler, der verbunden ist (Ihr eigener Name erscheint nicht in der Liste). Wollen Sie mit anderen Spielern chatten, geben Sie Text im Chat-Fenster ein, und drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf **Senden**. Beachten Sie bitte, daß **alle** Spieler **alle** Mitteilungen sehen; es gibt keine Einrichtung für einen 'privaten' Chat *innerhalb* des Empire-Treffpunkts.

Klicken Sie auf den Namen eines Spielers, um ihn wissen zu lassen, daß Sie gegen ihn antreten wollen; ein grünes Pfeilsymbol, das von Ihnen wegzeigt, wird neben seinem Namen dargestellt. Sie können dabei auf so viele Namen klicken, wie Sie wollen.

Ein Name, neben dem ein blaues Pfeilsymbol steht, das auf Sie zeigt, steht für eine Person, die ein Spiel gegen Sie wünscht; klicken Sie auf den Namen, und der Empire-Treffpunkt versucht, ein Spiel zu starten. Dabei kommt es nicht *immer* zu einem Spiel, da die andere Person eventuell schon gegen einen anderen Gegner spielt. Wieder können Sie auf eine beliebige Anzahl von Namen klicken. Sobald Sie eine Verbindung mit einem anderen Spieler hergestellt haben, zeigen beide Computer das Menü **Pause** für einen Zweikampf an (siehe unten). Haben Sie beide **Turnier** gewählt, werden Sie zu einem Turnierspiel verbunden, doch wenn **einer von beiden Schaukampf** gewählt hatte, tragen Sie einen Schaukampf aus.

Turnierspiele

Bricht die Verbindung zum anderen Spieler vor Beendigung eines Turnierspiels ab, ist dieses Spiel nichtig. Bitte beachten Sie, daß die Ergebnisse **aller** Turnierspiele, auch der nur teilweise abgeschlossenen, protokolliert und bei Ihrer nächsten Verbindung zum Empire-Treffpunkt hochgeladen werden.

Ihre Platzierung im offiziellen Turnier erfahren Sie, wenn Sie die folgende Web-Seite für Turniere aufrufen:

<http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa>. Die Platzierungen in der offiziellen Turnierwertung werden regelmäßig aktualisiert, so daß die letzten Änderungen vielleicht noch nicht angezeigt werden.

PAUSE-MENÜ BEI EINEM ZWEIKAMPF

Der Zweikampfmodus verfügt über ein eigenes Menü **Pause** mit Optionen, die im normalen Menü **Pause** nicht zur Verfügung stehen. Da die meisten normalen Pause-Optionen im Zweikampfmodus nicht vorhanden sind, sollten Sie Änderungen daran im normalen Menü **Pause** vornehmen, bevor Sie in den Zweikampfmodus umschalten.

Das Menü **Pause** für einen Zweikampf zeigt den Status des aktuellen Spiels, ermöglicht einen Chat mit dem Gegner (das **ist** dann ein privater Chat, auch wenn die Verbindung über den Empire-Treffpunkt läuft), als Wahlmöglichkeiten gibt es **Start** oder **Spiel fortsetzen**, **Trennen** oder die Änderung der Gesamtlautstärke.

Beachten Sie, daß, wenn ein Spieler das Spiel unterbricht, bei **beiden** Computern eine Pause eintritt.

Wollen Sie das Zweikampfspiel beenden und Ihre Verbindung trennen, klicken Sie auf **Pause** und danach auf **Trennen**.

WELTWEIT GÜLTIGE HIGHSCORE-TABELLE

Empire Interactive unterhält eine weltweit gültige High-Score-Tabelle für *Big Race USA* auf der Web-Site <http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa>.

Die besten Flipper-Spieler der Welt posten ihre High-Scores in diese Tabelle, und sogar ehemalige Weltmeisterschaftsspieler sind in den aktuellen High-Score-Tabellen von *Pro Pinball: The Web* und *Pro Pinball: Timeshock!* vertreten.

Eintragung eines Ergebnisses in die Tabelle

Sobald Ihr Spiel mit dem High-Score beendet ist, halten Sie beide Flippertasten mindestens zwei Sekunden lang gedrückt.

Damit wird der High-Score-Code für das eben beendete Spiel aufgerufen.

Merken Sie sich den High-Score-Code gut, da die weltweit gültige High-Score-Tabelle ungültige Codes ignoriert.

Geben Sie bei Ihrem nächsten Besuch bei der weltweit gültigen High-Score-Tabelle Ihren Namen sowie Ihren Code ein. Die Tabelle wird automatisch aktualisiert.

INTERNET-UPDATES UND KOMMENTARE

Alle Verbesserungen an *Big Race USA* werden registrierten Benutzern kostenfrei auf unserer World-Wide-Web-Site zur Verfügung gestellt:

<http://www.propinball.com>.

Die Versionsnummer des Exemplars von *Big Race USA*, das bei Ihnen momentan installiert ist, erscheint im Bildschirm der Mitwirkenden des Menüs **Optionen**.

Cunning Developments, das Entwicklungsteam von *Pro Pinball*, begrüßt alle Kommentare und Bug-Meldungen, die Sie an uns leiten; senden Sie sie uns bitte per E-Mail unter

brusa@propinball.com. Wir lesen alle eingegangenen Nachrichten, doch eine persönliche Antwort können wir nicht garantieren.

WEITERE SPIELE BEI ASH

MYTH - THE FALLEN LORDS

Knifflige Realtime-Strategie

MacWorld Games Hall of Fame 1998, Game of the Year (Computer Strategy Plus), Macworld Eddy Award. „Eigentlich sind wir müde abgedroschene Phrasen wie 'next-generation' oder 'Durchbruch am Spielehimmel' zu verwenden aber in diesem Fall bestätigen wir gerne, daß das Spiel alle diese Bezeichnungen verdient.“ (PC-Gamer)

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infomyth.htm> oder www.bungie.com

F/A-18 HORNET 3.0

Komplexe Simulation der F/A-18

MacWorld Games Hall of Fame 1996. Seit dem Erscheinen von Version 1.0 setzt Hornet die Maßstäbe in der Mac-Flugsimulation. 28 Missionen in der Golf-Region.

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infofa18.htm> oder www.graphsim.com

F/A-18 KOREA

Flugsimulation mit 3Dfx-Option

MacWorld Games Hall of Fame 1998, Golden Cockpit Award von www.flightsimulator.de, F/A Hornet Korea ... ein sehr gutes Vorbild für kommende Flugsimulatoren ... Wertung „sehr gut“. (macnews.de), Kaufempfehlung MacEasy 4/98

„Das Designen eigener Missionen mit dem Mission-Editor etwa macht eine Menge Spaß! Und auch die 3Dfx-Grafik ist gelungen - wer einmal damit geflogen ist, wird sich schwertun, wieder auf die 'flachen' Texturen umzusteigen.“ MacEasy 4/98, 28 Missionen in Korea.

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infokore.htm> oder www.graphsim.com

AMBER

Adventure in Gruselstimmung

MacWorld Games Hall of Fame 1997, MacUp Feb.97 Spiel des Monats. „AMBERs Liebe zum Detail und seine Komplexität zeichnen dieses Grafik-Adventure vor vielen anderen aus.“ (Mac Easy 3/97) 6 von 6 Sternen.

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infoambe.htm> oder www.hueforest.com

ERIC'S ULTIMATE SOLITAIRE

17 Kartenspiele für den Kopf

Solitaire mit Liebe zum Detail perfekt umgesetzt.

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infoeric.htm> oder www.deltatao.com

SPACEWARD HO!

Strategie für Leute mit Grips

Einer der Spiele-Klassiker laut MacEasy 12/97. „Ho! ist lange nicht so kompliziert wie andere Simulationen, eignet sich aber gerade dadurch für eine schnelle Partie zwischendurch.“, MacEasy 12/97

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infospac.htm> oder www.deltatao.com

TIMESHOCK

Titel: Flipper in Perfektion

MacUp 5/98: „Der beste Flipper, den es derzeit auf dem Macintosh gibt.“, macnews.de, Wertung: sehr gut!.

MacGadget: „Dieses Spiel macht wirklich Spaß, selbst wenn man sich sonst für Flipperspiele nicht so begeistern kann.“ MacEasy Kaufempfehlung 2/98, „Mit Pro Pinball - Timeshock setzt Empire Interactive zum zweiten Mal einen Meilenstein in der Flippersimulation.“

Infos: <http://ash.sww.net/infos/infotime.htm> oder www.empire.co.uk/timeshock

TOMB RAIDER II

Lara Croft auf dem Mac

Mac-Spiele-Fans und Fans von Lara Croft auf dem ganzen Globus haben mit Spannung darauf gewartet, daß dieses Spiel endlich auf den Mac kommt.

Das preisgekrönte Tomb Raider II ist das zweite Kapitel der Geschichte von Lara Croft, einer Schriftstellerin und Hobby-Archäologin. Begleiten Sie Lara in ihrer Mission um den Dolch von Xian.

Lara fährt, schwimmt, taucht, rennt, springt und klettert in der östlichen Hemisphäre. Begleiten Sie Lara auf ihrem Abenteuer, das an der chinesischen Mauer beginnt. Durch Tibet geht es im rasanten Snowmobil und in Venedig muß sie den Weg mit einem Motorboot durch die Kanäle finden.

Geheime Durchgänge in Wänden und ein versunkenes Schiff warten auf ihre Entdeckung.

Mit Laras Fähigkeiten, Ihrer Geschicklichkeit und Ihrem Verstand wird es Ihnen gelingen die Rätsel und Aufgaben zu lösen, die auf Sie warten.

Tomb Raider II verbindet die Genres Adventure, Jump&Run und 3D-Shooter in einzigartiger Weise. Hinzu kommt die tolle Atmosphäre, die packende Story, die intelligente Kameraführung und die anmutigen Animationen von Lara.

Felix Segebrecht schreibt im MacMagazin: „Laras Bewegungen aber sind perfekt. Selbst wenn sie einfach nur dasteht und ihre Atmung sie leicht beben läßt, verströmt sie das gewisse Etwas.“

<http://members.aol.com/ashinfo/infos/infotomb.htm>