

PRO-PINBALL

BIG RACE

USA



empire
INTERACTIVE



TISCHREGELN

BENUTZERHANDBUCH

TECHNISCHER **A**NHANG

REGELN

BENUTZER

TECHNISCHER

HINWEIS: EINE KOMPLETTE AUFLISTUNG DER STEUERUNGSTASTEN UND SCHALTFLÄCHEN VON **BIG RACE USA** AUF IHREM SYSTEM SOWIE ANWEISUNGEN ZUR INSTALLATION DER SIMULATION FINDEN SIE IM ANHANG.



TISCHREGELN

INHALT

EINFÜHRUNG

SCHLÜSSEL ZUM SPIELFELD

SPIELANWEISUNG ZU **BIG RACE USA**

TISCHREGELN

TISCHREGELN FÜR ZWEIKÄMPFE

TISCHREGELN — INHALT

EINFÜHRUNG	6
SCHLÜSSEL ZUM SPIELFELD	7
SPIELANWEISUNG ZU <i>Big Race USA</i>	8
SPIELREGELN FÜR ZWEIKÄMPFE	9
TISCHREGELN	10
SKILL SHOT, BONUS X, OPEN THE TRUNK	10
MAGNOCHARGER™, JAYS GEHEIMES VERSTECK, NITRO BOOST	11
SPEEDWAY CHALLENGES, SPEEDWAY FRENZIES, SPEEDWAY MANIA ...	12
PASSENGER FRENZY	13
CITY MODE FEATURES	14
CITY MODE QUICKSHOT AWARDS	16
TRAVELLING, POLICE CHASE FRENZY	17
COMBOS, DUELLE, VIDEOMODUS	18
THE BIG RACE, THE REALLY BIG RACE	19
TISCHREGELN FÜR ZWEIKÄMPFE	20

EINFÜHRUNG

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 vermittelt werden. Dieses Handbuch ist ein wichtiger Teil dieses Erlebnisses.

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



REGELN

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 zu lassen. 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 die Untertasse für 'Open The Trunk' aufleuchten zu lassen. Treffen Sie die aufleuchtende Untertasse, 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.

8- BIG RACE USA

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 Untertasse, 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 Platzierung 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 DUELL

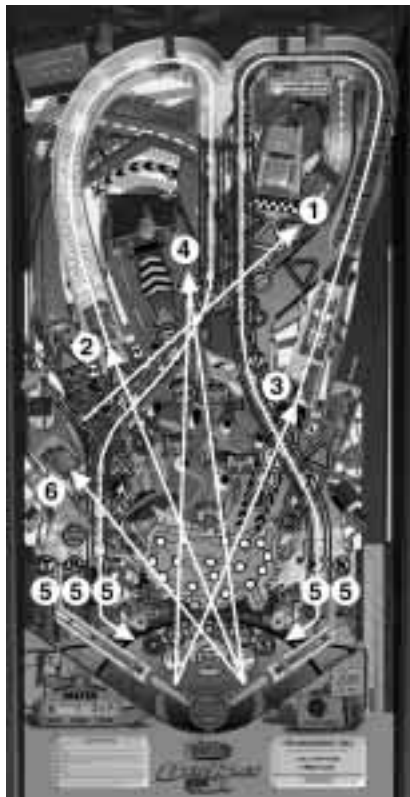
Wenn Sie führen, treffen Sie die gleichen Ziele wie in Runde Eins. Wenn Sie zurückliegen, treffen Sie jedes Ziel zweimal hintereinander, um den Gegner zu überholen. Treffen Sie die Ziellinie, um die Runde zu gewinnen.

RUNDE DREI: THE BIG RACE

Sperren Sie Kugeln, um die eigene Platzierung 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.

BIG RACE USA -9



TISCHREGELN

**SKILL SHOT,
BONUS X,
OPEN THE TRUNK**

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 die Untertasse (6) für Open The Trunk aufleuchten zu lassen.

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

MAGNOCHARGER™, JAYS GEHEIMES VERSTECK, NITRO-BOOST

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 Airbag (5) aufzublasen und Prämien einzusammeln.

JAYS GEHEIMES VERSTECK

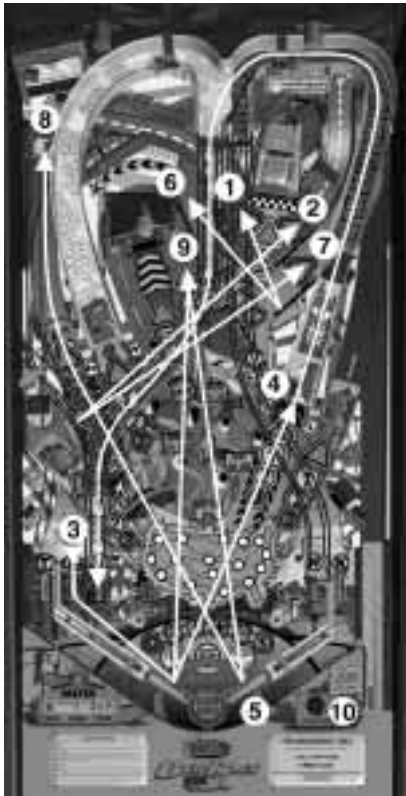
Treffen Sie wiederholt Schleifen (6 oder 7), um die linke Umlaufbahn (8) für Jays geheimes Versteck aufleuchten zu lassen.

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.





12— **BIG RACE USA**

SPEEDWAY CHALLENGES, SPEEDWAY FRENZIES, SPEEDWAY MANIA

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 Umlaufbahnen (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

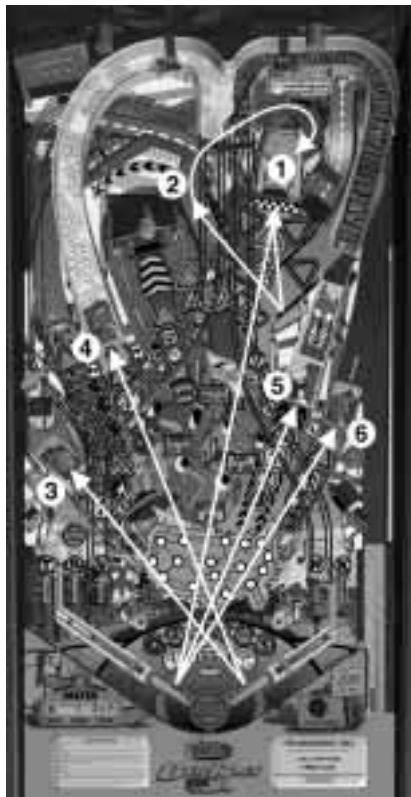
Treffen Sie Taxi (1), um Kundenrufe zu sammeln und Taxi für Passagiersperren aufleuchten zu lassen.

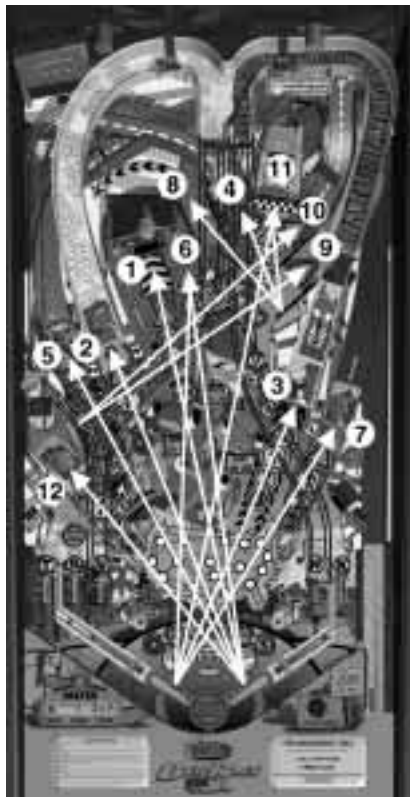
Sperren Sie 2 bis 4 Kugeln in Taxi (2) zum Start von Passenger Frenzy.

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

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

Liefern Sie vier unterschiedliche Fahrgäste ab, um 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 aufleuchtenden, 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.

CITY MODE FEATURES

FORTSETZUNG...

GRID LOCK LUNACY

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

MALL MAYHEM

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

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

SPEED HUMP HILARITY

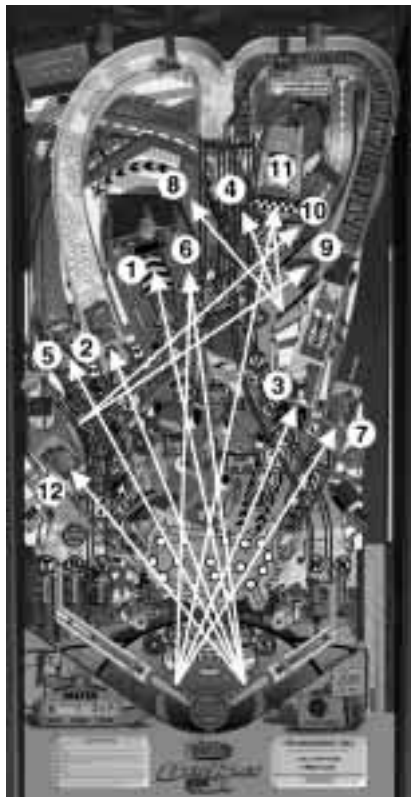
Treffen Sie einen beliebigen Schalter, um über Bremsschwellen zu fahren.

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 Taxi aufleuchten zu lassen.

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




16— BIG RACE USA
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 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 auf Seite 19).

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, POLICE CHASE FRENZY

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.

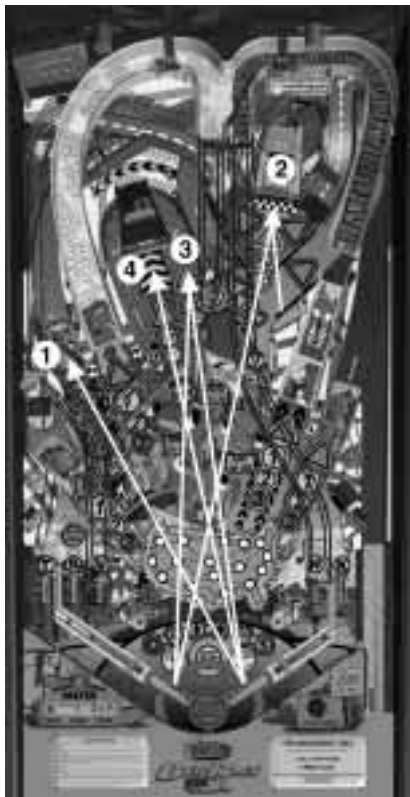
Treffen Sie den aufleuchtenden U-Turn, um U-Turn für Quickshot-Sperre aufleuchten zu lassen.

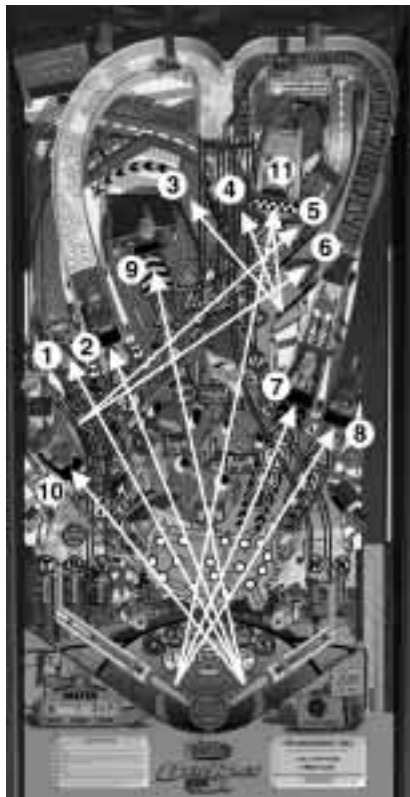
Zielen Sie nochmals auf aufleuchtenden U-Turn, um die Kugel zu sperren und Police Chase Frenzy zu starten.

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, DUELLE, VIDEOMODUS

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. Rammen 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, THE REALLY BIG RACE

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.

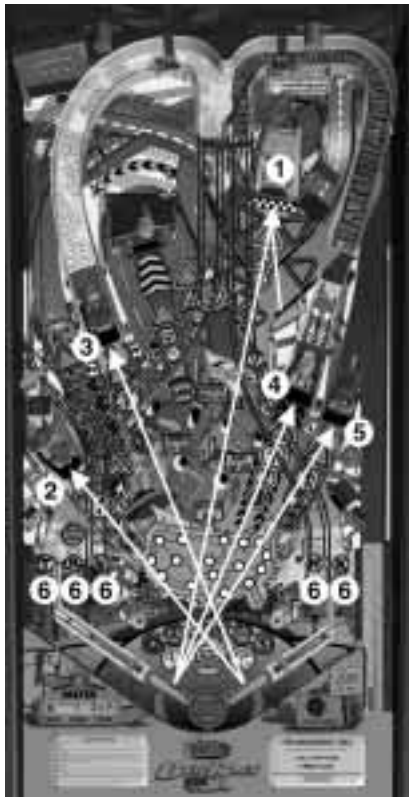
Eingesammelte Big Race Boosters verbessern den Punktwert während The Big Race.

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.



BENUTZERHANDBUCH

INHALT

ANORDNUNG DER STEUERUNGSTASTEN
SPIELBEDIENUNG
TURNIER- UND HERAUSFORDERUNGSMODUS
EINSTELLUNGEN IM MENÜSYSTEM

BENUTZERHANDBUCH — INHALT

ANORDNUNG DER STEUERUNGSTASTEN	23
Tasten am Gehäuse	23
Tasten in der Münztür	23
 SPIELBEDIENUNG	 24
Einschalten	24
Attract-Modus	24
Starten eines Spiels	24
Tilts	24
Spielende	24
Extrakugel Buy-In*	25
Eintragen der High-Score-Initialen	25
Game Over Modus	25
 TURNIER- UND HERAUSFORDERUNGSMODUS *	 25
 EINSTELLUNGEN IM MENÜSYSTEM	 26
Menüsystem	26
Hauptmenü	27
Statistik	27
Einstellungen	29
Tests	34
Dienstprogramme	39
Beenden	40

VIelen DANK, DASS SIE EIN NEUES HERVORRAGENDES PRO PINBALL-SPIEL GEKAUFT HABEN! BIG RACE USA IST EIN 10-(ZEHN)-KUGELN-SPIEL.

TABELLEN

Tabelle 1. Big Race USA-Hauptmenü	26
Tabelle 2. Standardbilanzen	27
Tabelle 3. Histogramme	27
Tabelle 4. Zeitangaben	27
Tabelle 5. Sonderbilanzen	28
Tabelle 6. Standardeinstellungen	30
Tabelle 7. Sondereinstellungen	33
Tabelle 8. High-Score-Einstellungen	33
Tabelle 9. Schalter	35
Tabelle 10. Solenoid	35
Tabelle 11. Blinker	36
Tabelle 12. Gesteuerte Lampen	37
Tabelle 13. Musikstücke	38
Tabelle 14. Flipper	39
Tabelle 15. Voreingestellte Schwierigkeitseinstellungen ..	40

ANORDNUNG DER STEUERUNGSTASTEN

HINWEIS: Die Anordnung der Steuerungstasten kann bei verschiedenen Produktionsläufen unterschiedlich ausfallen. Der zu Ihrem Spiel getrennt mitgelieferte *Technische Anhang* zeigt Ihnen die genaue Anordnung der Steuerungstasten an Ihrem Gerät.

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 Initialie oder vollenden die Eingabe der High-Score-Initialen.

Katapult-Taste. Drücken Sie die Katapult-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 einen 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 auf Seite 26 im Abschnitt MENÜ 'SYSTEMBEDIENTUNG').

Die **Nach-Oben-Taste** wechselt auf die nächsthöhere Ebene des Menüsystems oder kehrt in den Attract-Modus zurück.

Die **Weiter-Taste** durchläuft die Liste der Menüeinträge oder Einstellungsmöglichkeiten.

Die **Vorheriger-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.

* vom Bediener veränderbare Einstellungen

SPIELBEDIENUNG

EINSCHALTEN

Nach Einschalten des Geräts wird auf dem Display **BRUSA RULES VERSION** angezeigt, gefolgt von der **Versionsnummer** der Spiele-CD-ROMs, 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 auf Seite 26 im Abschnitt 'MENÜSYSTEM-BEDIENUNG') indem Sie die entsprechenden Tasten drücken, die im separaten *Technischen Anhang* aufgeführt sind, der mit Ihrem Spiel geliefert wird.

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 Katapult- 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 Katapult-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 Katapult- 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 Spiele 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* Bonusspiele und wird aufgefordert, seine oder ihre 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 **Spilernummer** 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. **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 verglichen 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.

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 (siehe Seite 40). High-Scores, die unter benutzerdefinierten Bedingungen, im Turnier- oder Herausforderungsmodus erzielt wurden, werden **NICHT** akzeptiert.

* vom Bediener veränderbare Einstellungen

EINSTELLUNGEN IM MENÜSYSTEM

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 **Weiter** und **Vorheriger**.

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

Um auf die nächsthöhere Menüebene **zurückzukehren**, drücken Sie die **Nach-Oben**-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 **Weiter**- und **Vorheriger**-Taste.

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

Tabelle 1. Big Race USA Hauptmenü

1. Statistik	1.1 Standardbilanz	1.1.1 Begonnene Spiele 1.1.2 Beendete Spiele etc.
	1.2 Sonderbilanz	1.2.1 Städte Gesamt 1.2.2 Big Race Boosters etc.
	1.3 Histogramme	1.3.1 Scores 0-9 Millionen 1.3.2 Scores 10-19 Millionen etc.
	1.4 Zeitangaben	1.4.1 Aktuelle Zeit 1.4.2 Aktuelle Zeit etc.
2. Einstellungen	2.1 Standardeinstellungen	2.1.1 Sprache 2.1.2 Kugeln Pro Spiel etc.
	2.2 Sondereinstellungen	2.2.1 Anfangs-Cash 2.2.2 Erste-Schleife-EK bei etc.
	2.3 High-Score Einstellungen	
3. Tests	3.1 Stufenwechsel-Test 3.2 Randwechsel-Test etc.	
4. Dienst- programme	4.1 Bilanzen löschen 4.2 Credits löschen etc.	
5. Beenden		

Die Menüstruktur von *Big Race USA* ist in dem nebenstehenden Diagramm dargestellt. Wenn Sie sich mit diesem Diagramm und dem Numerierungssystem der Menüoptionen vertraut machen, werden Sie die gewünschte Einstellung schnell finden können. Auf den folgenden Seiten werden die BilanzEinträge, Sondereinstellungen, Tests und Dienstprogramme detailliert beschrieben.

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 Statistikkategorien 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 Dienstprogrammepunktes 4.1 gelöscht werden (auf Null gesetzt werden).

Mit Hilfe der Nach-Oben-, Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie den gewünschten Bilanzpunkt aus Statistik wählen. Die verfügbaren Bilanzpunkte werden in den folgenden Tabellen 2 bis 5 aufgelistet.

Tabelle 2. Standardbilanz

1.1.1	Begonnene Spiele	1.1.15	Tilts
1.1.2	Beendete Spiele	1.1.16	Spiele mit einem Spieler
1.1.3	Spielbonus	1.1.17	Spiele mit zwei Spielern
1.1.4	Übereinstimmungsbonus	1.1.18	Spiele mit drei Spielern
1.1.5	Links aus	1.1.19	Spiele mit vier Spielern
1.1.6	Rechts aus	1.1.20	Bonusspiellevel
1.1.7	Mitte aus	1.1.21	Linker Flipper
1.1.8	Gespielte Kugeln	1.1.22	Rechter Flipper
1.1.9	Extrakugeln	1.1.23	Normale Spiele
1.1.10	Gerettete Kugeln	1.1.24	Turnierspiele
1.1.11	Betriebszeit	1.1.25	Herausforderungsspiele
1.1.12	Gesamtspielzeit	1.1.26	Zweikampfspiele
1.1.13	Durchschnittliche Kugelzeit	1.1.27	High-Score zurücksetzen
1.1.14	Durchschnittliche Spielzeit		

Tabelle 3. Histogramme

1.3.1	Scores 0-9 Millionen
1.3.2	Scores 10-19 Millionen
1.3.3	Scores 20-49 Millionen
1.3.4	Scores 50-99 Millionen
1.3.5	Scores 100-199 Mill.
1.3.6	Scores 200-499 Mill.
1.3.7	Scores 500-999 Mill.
1.3.8	Scores 1-2 Milliarden
1.3.9	Scores 2-5 Milliarden
1.3.10	Scores 5-10 Milliarden
1.3.11	Scores 10+ Milliarden
1.3.12	Spielzeit 0-1 Min.
1.3.13	Spielzeit 1-2 Min.
1.3.14	Spielzeit 2-3 Min.
1.3.15	Spielzeit 3-4 Min.
1.3.16	Spielzeit 4-5 Min.
1.3.17	Spielzeit 5-10 Min.
1.3.18	Spielzeit 10-15 Min.
1.3.19	Spielzeit 15-20 Min.
1.3.20	Spielzeit 20-30 Min.
1.3.21	Spielzeit 30+ Min.

Tabelle 4. Zeitangaben

1.4.1	Aktuelle Zeit
1.4.2	Bilanzen gelöscht
1.4.3	Credits gelöscht
1.4.4	Standardeinstellung
1.4.5	Standard
1.4.6	Letzter Spielstart
1.4.7	Letztes Bonusspiel
1.4.8	Letzter Superchampion
1.4.9	Letzter High-Score

Tabelle 5. Sonderbilanz

1.2.1 Städte Gesamt	1.2.35 4 Passenger Frenzies	1.2.69 Jays Extrakugeln
1.2.2 Big Race-Boosters	1.2.36 Passenger Jackpots	1.2.70 Hot Rod-Duelle
1.2.3 Mini-Schleifen Gesamt	1.2.37 Passenger Super Jpts	1.2.71 Gewonnene Hot Rod-Duelle
1.2.4 Große Schleifen Gesamt	1.2.38 Polizei Quickshots	1.2.72 Sportwagen Duelle
1.2.5 Combos Gesamt	1.2.39 Polizei Frenzies	1.2.73 Gewonnene Sportwagen Duelle
1.2.6 U-Turns Gesamt	1.2.40 Polizei Jackpots	1.2.74 Monster Truck Duelle
1.2.7 Quickshot-Modi	1.2.41 Polizei Super Jpts	1.2.75 Gewonnene Monster Truck Duelle
1.2.8 Quickshots Gewonnen	1.2.42 Drag Challenges	1.2.76 Mini-Käfer Duelle
1.2.9 Monster Attack-Modi	1.2.43 Drags Vollendet	1.2.77 Gewonnene Mini-Käfer Duelle
1.2.10 Monster Attacks Gewonnen	1.2.44 Oval Challenges	1.2.78 Polizeiwagen Duelle
1.2.11 Alien Attack-Modi	1.2.45 Ovals Vollendet	1.2.79 Gewonnene Polizeiwagen Duelle
1.2.12 Alien Attacks Gewonnen	1.2.46 Stunt Challenges	
1.2.13 Rank Rampage-Modi	1.2.47 Stunts Vollendet	
1.2.14 Rank Rampages Gewonnen	1.2.48 Street Challenges	1.2.80 Video Modi
1.2.15 Mall Mayhem-Modi	1.2.49 Streets Vollendet	1.2.81 Videos Vollendet
1.2.16 Mall Mayhems Gewonnen	1.2.50 Open The Trunks	1.2.82 Video-Modus EKs
1.2.17 Car Park Modi	1.2.51 Small Cash Taken	1.2.83 Speedway Frenzies
1.2.18 Car Parks Gewonnen	1.2.52 Big Cash Taken	1.2.84 3-Ball S'way Frenzies
1.2.19 Car Wash-Modi	1.2.53 Trunks Geöffnet	1.2.85 4-Ball S'way Frenzies
1.2.20 Car Washes Gewonnen	1.2.54 Super Trunks	1.2.86 5-Ball S'way Frenzies
1.2.21 Grid Lock-Modi	1.2.55 Besuche bei Jay	1.2.87 S'way Super Jackpots
1.2.22 Grid Locks Gewonnen	1.2.56 Lotterielose	1.2.88 S'way Double Spr Jpts
1.2.23 Nitro-Boosts	1.2.57 Glücksecke	1.2.89 S'way Triple Spr Jpts
1.2.24 Nitro-Boosts Verwendet	1.2.58 Streckenplaner	1.2.90 S'way Ultra Jackpots
1.2.25 Eingenommenes Geld	1.2.59 Cruise-Steuerung	1.2.91 Speedway Manias
1.2.26 Super City-Bonusse	1.2.60 Fährtrickets	1.2.92 Gewonnene Speedway Mania
1.2.27 Ultra City-Bonusse	1.2.61 Spoiler	1.2.93 Big Races
1.2.28 Variable Starthebel	1.2.62 Reifen	1.2.94 Gewonnene Big Race
1.2.29 Skill Shots	1.2.63 Motoren	1.2.95 Really Big Races
1.2.30 Super Skill Shots	1.2.64 Bremsen	1.2.96 Really Big Wins
1.2.31 Geheime Skill Shots	1.2.65 Stadtführer	1.2.97 Große Geheimnisse
1.2.32 Supergeheime Skills	1.2.66 Airbags	1.2.98 Gewonnene Große Geheimnisse
1.2.33 2 Passenger Frenzies	1.2.67 Kompass	1.2.99 MagnoChargers™
1.2.34 3 Passenger Frenzies	1.2.68 Große Airbags	1.2.100 MagnoCharger™ EKs

EINSTELLUNGEN

2.1 Standardeinstellungen

2.2 Sondereinstellungen

2.3 High-Score Einstellungen

Mit Hilfe der Nach-Oben-, Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie den gewünschten Menüpunkt ansehen und einstellen. Die verfügbaren Einstellungspunkte sind in den folgenden Tabellen 6 bis 8 aufgelistet und 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 Bonuspiel zur Folge haben. Das Gerät paßt die Punktzahl, die zu einem High-Score Bonusspiel berechtigt, laufend an, um diesen Prozentsatz einzuhalten.

2.1.10 Bonuspielbasis

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

2.1.11 Übereinstimmungseinstellung

Der gewünschte Prozentsatz an Spielen, der ein Bonuspiel 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 Starthelb

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

2.1.19 Starthelb-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.

30— BIG RACE USA

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).

Tabelle 6. Standardeinstellungen

Menü	Menüpunkt	Standardvorgabe	Einstellbereich
2.1.1	Sprache	ENGLISCH	ENGLISCH, DEUTSCH, FRANZÖSISCH, SPANISCH
2.1.2	Kugeln pro Spiel	3	1 bis 10
2.1.3	Maximum Extrakugeln	10	KEINE, 1 bis 10, UNBEGRENZT
2.1.4	Kugelrettungszeit	20 Sek.	NEIN, 5 Sek. bis 30 Sek. (in Schritten von 5 Sek.)
2.1.5	Max. Rettungen pro Kugel	1	1 bis 5
2.1.6	Maximum Credits	30	KEINE, 1 bis 100, UNBEGRENZT
2.1.7	Zulässige Buy-Ins	JA	JA, NEIN
2.1.8	Maximum Buy-Ins	10	1 bis 10
2.1.9	Pozentsatz Bonusspiele	10%	5% bis 25% (in Schritten von 1%)
2.1.10	Bonusspielbasis	100 Millionen	25 bis 500 Millionen (in Schritten von 25 Mio.)
2.1.11	Cheerinstimmungseinstellung	NEIN	10%/AUS, 1% bis 25% (in Schritten von 1%)
2.1.12	Datum und Zeit anzeigen	NEIN	NEIN, JA
2.1.13	Turniermodus	NEIN	KEINE, 1 bis 10, DEAKTIVIERT
2.1.14	Tilt-Warnungen	3	NEIN NEIN, JA
2.1.15	Europäisches Ergebnisformat	JA	JA, NEIN
2.1.16	Bonus Flips	LANGSAM	NIE, LANGSAM, SOFORT
2.1.17	Spiel-Neustart	NEIN	NEIN, JA
2.1.18	Flipper Starthelb	NEIN	NEIN, NUR STARTEN, JA
2.1.19	Freies Spiel	NUR STARTEN	JA, NEIN
2.1.21	Freies Spiel Verbergen	NEIN	JA, NEIN
2.1.22	Attract-Modus-Audio	JA	JA, NEIN
2.1.23	Auto-Zweikampf	JA	JA, NEIN
2.1.24	Schwierigkeitsgrad-Override	NORMAL	SEHR LEICHT, LEICHT, NORMAL, SCHWER, SEHR SCHWER, KEINER (BENUTZERDEFINIERT)

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 nächsten Kugel 'Enter City' ausgeführt.

IMMER - 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 Geheimen Versteck wird nicht beibehalten.

JA - Jays Geheimen 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 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 Polizei

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 MagnoCharger™ 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.

Tabelle 7. Sondereinstellungen

Menü	Menüpunkt	Standardvorgabe	Einstellbereich
2.2.1	Anfangs-Cash	1.000 \$	0 \$, 1 \$, 100.000 \$ (in 10er-Schritten)
2.2.2	Erste-Schleife-EK bei	3	2 bis 5
2.2.3	Stadtzuweisung	GEWICHTET	FEST, GEWICHTET, ZUFALL
2.2.4	Entfernung zwischen den Städten	250	50 bis 500 (in 50er-Schritten)
2.2.5	Straßenspiele	JA	JA, NEIN
2.2.6	Duelle	JA	JA, NEIN
2.2.7	Kugel in Stadt starten	IMMER	NIE, WENN ENTFERNUNG 0, IMMER
2.2.8	Trunk aufleuchten lassen	SPIELSTART	NIE, SPIELSTART, START DER KUGEL
2.2.9	Trunk-Speicher	TEILWEISE	NEIN, TEILWEISE, JA
2.2.10	Jays Aufleuchten	START DER KUGELNIE	SPIELSTART, START DER KUGEL
2.2.11	Jays Speicher	JA	JA, NEIN
2.2.12	Leichte Passagierblockierung	NORMAL	NORMAL, INNENBAHN, BEIDES
2.2.13	Schwierigkeitsgrad Passagier	MITTEL	LEICHT, MITTEL, SCHWER
2.2.14	Schwierigkeitsgrad Polizei	MITTEL	LEICHT, MITTEL, SCHWER
2.2.15	Art des Bahnwechsels	ZWEI RICHTUNGEN	ZWEI RICHTUNGEN, EINE RICHTUNG, TEILEN
2.2.16	Airbag-Zeit	20 Sek.	10 Sek. bis 30 Sek. (in Schritten von 1 Sek.)
2.2.17	Multipler-Zeit	DEAKTIVIERT	DEAKTIVIERT, 1 Sek. bis 10 Sek. (in Schritten von 1 Sek.)
2.2.18	Speedway-Speicher	JA	NEIN, TEILWEISE, JA
2.2.19	Nitro zu Spielbeginn	MITTEL	JA, NEIN
2.2.20	Schwierigkeitsgrad Nitro	MITTEL	LEICHT, MITTEL, SCHWER
2.2.21	Easy SWF Aktiv	JA	NEIN
2.2.22	Schleifen EK Quickshots	NEIN	JA, NEIN

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.

Tabelle 8. High-Score-Einstellungen

Menü	Menüpunkt	Standardvorgabe	Einstellbereich
2.3.1	High-Scores aktivieren	JA	JA, NEIN
2.3.2	Punkstand für aktuelle Sitzung aktivieren	NEIN	NEIN, JA
2.3.3	Initialen Behalten	NUR EIN SPIELER	NIE, NUR EIN SPIELER, IMMER
2.3.4	Credits Superchampion	3	0 bis 3
2.3.5	High-Score 1 Credits	2	0 bis 3
2.3.6	High-Score 2 Credits	1	0 bis 3
2.3.7	High-Score 3 Credits	1	0 bis 3
2.3.8	High-Score 4 Credits	1	0 bis 3
2.3.9	Backup Superchampion	100 Millionen	10 bis 500 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.10	Backup High-Score 1	50 Millionen	10 bis 500 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.11	Backup High-Score 2	40 Millionen	10 bis 500 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.12	Backup High-Score 3	30 Millionen	10 bis 500 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.13	Backup High-Score 4	20 Millionen	10 bis 500 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.14	Big Race Credits	2	0 bis 3
2.3.15	Speedway-Credits	1	0 bis 3
2.3.16	Credits Combo-Champion	1	0 bis 3
2.3.17	Credits Schließen-Champion	1	0 bis 3
2.3.18	Video Master-Credits	1	0 bis 3
2.3.19	Backup Big Race King	100 Millionen	10 bis 200 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.20	Backup S'King	50 Millionen	10 bis 100 Millionen (in Schritten von 10 Millionen)
2.3.21	Backup Combo-Champion	2	2 bis 5
2.3.22	Backup Schließen-Champion	2	2 bis 5
2.3.23	Backup Video-Master	10	10 bis 20
2.3.24	High-Scores zurücksetzen	DEAKTIVIERT	DEAKTIVIERT, 100 bis 5.000 Spiele (in 100er-Schritten)

TESTS

Gehen Sie vom Hauptmenü zu Kategorie 3 und drücken sie die Eingabetaste, um das Testmenü anzuzeigen. Die Testmenükategorien umfassen:

- 3.1 Stufenwechsel-Test
- 3.2 Randwechsel-Testl
- 3.3 Solenoid-Test
- 3.4 Blinker-Test
- 3.5 Einzellampen-Test
- 3.6 Alle Lampen Test
- 3.7 Alle Lampen und Blinker Test
- 3.8 Musiktest
- 3.9 Sound- und Musiktest
- 3.10 Anzeigen-Test
- 3.11 Flipper-Test
- 3.12 Meßgeräte-Test
- 3.13 Wagentest

Mit Hilfe der Nach-Oben-, Weiter-, Vorherige- 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 Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie Schalter auswählen (siehe auch Tabelle 9). 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 Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie Schalter auswählen (siehe auch Tabelle

9). 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 angezeigt, 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 (siehe Tabelle 10). Der Solenoid Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Diese Modi werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Mit Hilfe der Weiter-, Vorheriger- 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 Solenoid in Reihenfolgen ihrer Nummern (siehe Tabelle 10). Nur der Solenoid, dessen Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

Tabelle 9. Schalter

1. Plunger-Bahn
2. Vorratsbehälter 1
3. Vorratsbehälter 2
4. Vorratsbehälter 3
5. Vorratsbehälter 4
6. Vorratsbehälter 5
7. Vorratsbehälter 6
8. Vorratsbehälter 7
9. Vorratsbehälter 8
10. Vorratsbehälter 9
11. Vorratsbehälter 10
12. Linkes Katapult
13. Rechtes Katapult
14. Linke Innenbahn
15. Linke Innenbahn (Innen)
16. Rechte Innenbahn (Außen)
17. Rechte Innenbahn
18. Rechte Außenbahn
19. Sackgassen-Untertasse
20. Linke Umlaufbahn niedrig
21. Linke Umlaufbahn hoch
22. Spinner
23. Jays Untertasse
24. Eintritt linke Rampe
25. Austritt linke Rampe
26. Ziel West
27. Ziel Nord
28. Linker U-Turn
29. Mittlerer U-Turn
30. Rechter U-Turn
31. Polizeiwagen-Scoop
32. Reserve-Polizeiwagen
33. Polizeiwagen
34. Eintritt obere linke Rampe
35. Obere linke Rampe hoch
36. Obere linke Rampe niedrig
37. Kompaß
38. Geheimnis
39. Taxi vorne

40. Taxi-Scoop
41. Taxi-Sperre
42. Eintritt obere rechte Rampe
43. Obere rechte Rampe rechts
44. Obere rechte obere Rampe links
45. Mini-Schleife niedrig
46. Mini-Schleife hoch
47. Große Schleife niedrig
48. Große Schleife hoch
49. Basis rechte Rampe
50. Eintritt rechte Rampe
51. Austritt rechte Rampe
52. Ziel Süd
53. Ziel Ost
54. Rechte Umlaufbahn niedrig
55. Rechter Scoop
56. Rechter Reserve-Scoop
57. Hot Rod
58. Reserve-Hot Rod
59. Sportwagen
60. Reserve-Sportwagen
61. Monster Truck
62. Reserve-Monster Truck
63. Mini-Käfer
64. Reserve Mini-Käfer
65. Magnet
66. Rampenmagnet
67. Plumb Bob
68. Slam Tilt
69. Start
70. Auswerfen
71. Linker Flipper
72. Rechter Flipper
73. Flipper EOS unten links
74. Flipper EOS unten rechts
75. Flipper EOS oben links
76. Flipper EOS oben rechts

Tabelle 10. Solenoiden

1. Starthebel
2. Aus Vorrat auswerfen
3. Klopfer
4. Linke Schleuder
5. Rechte Schleuder
6. Oberer linker Umlenker
7. Linke Rampe Umlenker
8. Seitenrampe Umlenker
9. Taxi Umlenker
10. Rechte Rampe Umlenker
11. Hochklappbare Mini-Rampe
12. Untertasse aus Sackgasse auswerfen
13. Jays Untertasse auswerfen
14. Polizei-Scoop auswerfen
15. Polizei-Scoop freigeben
16. Polizeiwagen drehen
17. Taxi tiefer
18. Taxi höher
19. Rechten Scoop auswerfen
20. Hot Rod höher
21. Hot Rod auswerfen
22. Hot Rod freigeben
23. Sportwagen höher
24. Sportwagen auswerfen
25. Sportwagen freigeben
26. Monster Truck höher
27. Monster Truck auswerfen
28. Monster Truck freigeben
29. Mini-Käfer höher
30. Mini-Käfer auswerfen
31. Mini-Käfer freigeben
32. MagnoLock™
33. MagnoCharger™
34. Airbag
35. Jays Tür

3.4 Blinker-Test

Dieser Test läßt die Spielblinker in Reihenfolge ihrer Nummern blinken (siehe Tabelle 11 unten). Der Blinkerlampentest hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Diese Modi werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Mit Hilfe der Weiter-, Vorheriger- 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 Reihenfolgen ihrer Nummern (siehe Tabelle 11). Nur der Blinker, dessen Name und Nummer angezeigt werden, sollte in diesem Modus pulsieren.

Tabelle 11. Blinkerlampen

1	Rechte Innenbahn	8	Taxi Scheinwerfer
2	Linke Innenbahn	9	Oberer rechter Bereich
3	Sackgasse		
4	Hot Rod Scheinwerfer	10	Monster Truck
5	Oberer linker Bereich		Scheinwerfer
6	Sportwagen	11	Mini-Käfer
	Scheinwerfer		Scheinwerfer
7	Polizeiwagen	12	Rechter Scoop
	Scheinwerfer		

3.5 Einzellampen-Test

Dieser Test spricht die gesteuerten Spiellampen in Reihenfolge ihrer Nummern an (siehe Tabelle 12). Der Einzellampen-Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Diese Modi werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Mit Hilfe der Weiter-, Vorheriger- 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 Reihenfolgen ihrer Nummern (siehe Tabelle 12). 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.

Tabelle 12. Gesteuerte Lampen

1	New York	39	Open The Trunk	77	Mini-Schleifenblockierung 3
2	Boston	40	Linke Umlaufbahn Rot	78	Obere linke Rampe Rot
3	Washington	41	Linke Umlaufbahn Grün	79	Obere linke Rampe Grün
4	Detroit	42	Linke Umlaufbahn Blau	80	Obere linke Rampe Blau
5	Memphis	43	Drag Frenzy	81	Video Modus
6	Atlanta	44	Oval Frenzy	82	Ziellinie
7	Chicago	45	Stunt Frenzy	83	Taxi Rot
8	Denver	46	Street Frenzy	84	Taxi Grün
9	Dallas	47	Enter City	85	Taxi Blau
10	New Orleans	48	Sportwagen Rot	86	Taxi Blockierung
11	Salt Lake City	49	Sportwagen Grün	87	Taxi Lichtblockierung
12	Las Vegas	50	Sportwagen Blau	88	Obere rechte Rampe Rot
13	Phoenix	51	Sportwagen 1	89	Obere rechte Rampe Grün
14	Seattle	52	Sportwagen 2	90	Obere rechte Rampe Blau
15	Los Angeles	53	Sportwagen 3	91	Große Schleife Rot
16	San Francisco	54	Norden	92	Große Schleife Grün
17	On The Road	55	Süden	93	Große Schleife Blau
18	Bei einer Stadt	56	Osten	94	Geheimnis
19	Speedways	57	Westen	95	Rampenmagnet
20	Duelle	58	Kompaß	96	Monster Truck Rot
21	Passagiere	59	Polizei-Scoop Rot	97	Monster Truck Grün
22	Polizei	60	Polizei-Scoop Grün	98	Monster Truck Blau
23	Big Race	61	Polizei-Scoop Blau	99	Monster Truck 1
24	Cash	62	Start Duell	100	Monster Truck 2
25	Shoot Again	63	Start City	101	Monster Truck 3
26	Airbag	64	Extrakugel	102	Mini-Käfer Rot
27	T'runk	65	Hit The Road	103	Mini-Käfer Grün
28	T'r'unk	66	U-Turn Rot	104	Mini-Käfer Blau
29	Tr'u'nk	67	U-Turn Grün	105	Mini-Käfer 1
30	Tru'n'k	68	U-Turn Blau	106	Mini-Käfer 2
31	Trun'k'	69	U-Turn Blockierung	107	Mini-Käfer 3
32	MagnoCharger™	70	U-Turn Licht Blockierung	108	Hot Rod-Duell
33	Hot Rod Rot	71	U-Turn Bonus X	109	Sportwagen-Duell
34	Hot Rod Grün	72	Mini-Schleife Rot	110	Monster Truck-Duell
35	Hot Rod Blau	73	Mini-Schleife Grün	111	Mini Bug-Duell
36	Hot Rod 1	74	Mini-Schleife Blau	112	Nitro Boost
37	Hot Rod 2	75	Mini-Schleifenblockierung 1		
38	Hot Rod 3	76	Mini-Schleifenblockierung 2		

3.8 Musik-Test

Dieser Test spielt ausgewählte Musikstücke (siehe Tabelle 13 unten). 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 Lautstärkeneinstellung 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.

Tabelle 13. Musikstücke

1	Optionen	21	Open the Trunk
2	Thema	22	Jays Geheimes
3	At a City		Versteck
4	Quickshot	23	The Big Race
5	Car Wash Calamity	24	Really Big Race
6	Car Park Chaos	25	Geheimnis
7	Creature Attack	26	Sieg
8	Alien Invasion	27	Bonus Count
9	Speed Hump Hilarity	28	Game Over
10	Taxi Rank Rampage	29	Waiting
11	Grid Lock Lunacy	30	Zweikampf-
12	Mall Mayhem		Herausforderung
13	Passenger Frenzy	31	Zweikampf-Duell
14	Speedway Challenge	32	Zweikampf Big Race
15	Speedway Frenzy	33	Taxi
16	Speedway Mania	34	Hot Rod
17	On the Road	35	Sportwagen
18	Police Chase Frenzy	36	Monster Truck
19	Duell	37	Mini-Käfer
20	Video Modus	38	Polizeiwagen

3.10 Anzeig-Test

Dieser Test prüft jeden Punkt in der Punktmatrixanzeige, 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 (siehe Tabelle 14 unten). Der Flipper-Test hat drei Modi: **Wiederholen**, **Gestoppt** und **Läuft**. Diese Modi werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Mit Hilfe der Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie Modi auswählen.

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 Reihenfolgen ihrer Nummern (siehe Tabelle 14). 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.

Tabelle 14. Flipper

1	Stärke des Flippers links unten
2	Halterung unten links
3	Stärke des Flippers rechts unten
4	Halterung rechts unten
5	Stärke des Flippers rechts oben
6	Halterung rechts oben
7	Stärke des Flippers links oben
8	Halterung rechts oben

Dienstprogramme

Gehen Sie vom Hauptmenü zu Kategorie 4 und drücken Sie die Eingabetaste, um das Dienstprogrammemenü anzuzeigen. Die Dienstprogramm-kategorien sind:

4.1 Bilanzen löschen

4.2 Credits löschen

4.3 Neue High-Scores

4.4 Neuer Superchampion

4.5 Standardeinstellungen

4.6 Standard

4.7 Test

Mit Hilfe der Weiter-, Vorheriger- und Eingabe-Taste können Sie das gewählte Dienstprogramm ausführen. Die verfügbaren Funktionen sind unten detailliert beschrieben.

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 *Standardeinstellungen* der Reihe nach ausgeführt werden.

4.7 Vorgaben

Installiert vorgegebene Schwierkeitseinstellungen (siehe Tabelle 15 unten). Die verfügbaren Schwierkeitseinstellungen sind:

4.7.1 Superleicht installieren

4.7.2 Leicht installieren

4.7.3 Normal installieren

4.7.4 Schwer installieren

4.7.5 Superschwer installieren

VORSICHT: Die Installation der Vorgaben **überschreibt** die aktuellen Spieleinstellungen für die angegebenen Punkte. Um die aktuellen benutzerdefinierten Einstellungen beizubehalten, während die vorgebenen 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.

Table 15. Preset Difficulty Settings

Menu	Item	Extra Easy	Easy	Normal	Hard	Extra Hard
2.1.4	Ball Saver Time	30 sec.	30 sec.	20 sec.	10 sec.	NO
2.1.5	Max Saves Per Ball	3	2	1	1	0
2.2.2	First Loop EB At	2	2	3	4	5
2.2.4	Distance To Cities	200	200	250	300	400
2.2.5	Allow Road Play	NO	YES	YES	YES	YES
2.2.6	Allow Duels	NO	NO	YES	YES	YES
2.2.7	Start Ball At City	ALWAYS	ALWAYS	ALWAYS	IF DISTANCE 0	NO
2.2.8	Trunk Lit	START OF BALL	START OF GAME	START OF GAME	START OF GAME	NEVER
2.2.9	Trunk Memory	YES	YES	PARTIAL	NO	NO
2.2.10	Jay's Lit	START OF BALL	START OF BALL	START OF BALL	START OF GAME	NEVER
2.2.11	Jay's Memory	YES	YES	YES	YES	NO
2.2.13	Passenger Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD
2.2.14	Police Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD
2.2.16	Air Bag Time	30 sec.	25 sec.	20 sec.	15 sec.	10 sec.
2.2.17	Multiplier Time	DISABLED	DISABLED	DISABLED	10 sec.	5 sec.
2.2.18	Speedway Memory	YES	YES	YES	PARTIAL	NO
2.2.19	Nitro At Game Start	YES	YES	YES	YES	NO
2.2.20	Nitro Difficulty	EASY	EASY	MEDIUM	MEDIUM	HARD



TECHNISCHER ANHANG

(PC CD-ROM)

INHALT

WILLKOMMEN / **S**YSTEMVORAUSSETZUNGEN / **I**NSTALLATION
SPIELBEGINN / **S**TANDARDSTEUERUNG / **O**PTIONEN UND **K**ONFIGURATION
MENÜ "PAUSE" (**O**PTIONEN WÄHREND DES **S**PIELS)
ZWEIKAMPF-**V**ERBINDUNG / **W**ELTWEIT GÜLTIGE **H**IGH-**S**CORES
INTERNET-**U**PDATES / **K**OMMENTARE
MITWIRKENDE / **T**ECHNISCHE **U**NTERSTÜTZUNG

TECHNISCHER ANHANG — INHALT

WILLKOMMEN / SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	43
INSTALLATION	44
SPIELBEGINN / STANDARDSTEUERUNG	45
Standardsteuerung	46
OPTIONEN UND KONFIGURATION	47
Tischansicht	47
Steuerung	47
Grafik	47
Audio	49
Tisch prüfen	51
Tischregeln	51
Diashow	51
Mitwirkende / Start der Simulation / Zurück zu Windows / Zurück zu DOS	51
MENÜ 'PAUSE' (OPTIONEN WÄHREND DES SPIELS)	51
ZWEIKAMPF-VERBINDUNG	53
Menü 'Pause' für einen Zweikampf	56
WELTWEIT GÜLTIGE HIGH-SCORE-TABELLE	57
INTERNET-UPDATES UND KOMMENTARE	56
MITWIRKENDE	57
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	60

WILLKOMMEN / SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

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.

Zusätzlich finden Sie Konfigurationsanweisungen für Zweikämpfe; mit dieser Funktion können Sie in Echtzeit einen Zweikampf mit einem anderen Spieler austragen, der sich an einem anderen Computer irgendwo in der Welt befindet!

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestsystemvoraussetzungen für *Big Race USA*:

- Prozessor Pentium 90 MHz
- 16 MB Arbeitsspeicher
- 1 MB auf der Grafikkarte (muß für die DOS-Version VESA 2.0 entsprechen)
- 10 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- CD-ROM-Laufwerk

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- Prozessor Pentium II 266 MHz
- 64 MB Arbeitsspeicher
- PCI-Grafikkarte mit 8 MB
- 400 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte

- CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit-Soundkarte

Für Spiele im Turnier (siehe Seite 53) 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 vernünftigermaßen 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

Auf Ihrer PC-CD-ROM finden Sie zwei Versionen von *Pro Pinball: Big Race USA*:

- Eine Version für **Windows 95/98/NT4.0**, die *Microsoft DirectX* nutzt.
- Eine **DOS**-Version.
- Hinweis für Windows 95/98-Anwender! *Microsoft DirectX 5.0* oder höher muß für *Big Race USA* vorinstalliert sein. Ist dies noch nicht der Fall, können Sie dies bei der Installation von *Big Race USA* durchführen lassen.
- Hinweis für Windows NT4.0-Anwender! *NT V4.0 Service Pack 3* muß für *Big Race USA* vorinstalliert sein.

Für Zweikämpfe wird auch die Unterstützung von *Microsoft DirectPlay 5.0* benötigt: Sie können dies installieren, indem Sie die Datei **dplay50a.exe** aufrufen, die sich auf der *Big-Race-USA*-CD-ROM befindet.

Die DOS-Version unterstützt keine Zweikämpfe, doch ansonsten sind beide Versionen von Stil und Gameplay her identisch, und es gibt nur kleine Unterschiede bei der Leistung.

Jede Version muß separat installiert werden, und jede Version besitzt ein eigenes Installationsprogramm, das unten beschrieben wird.

INSTALLATION:

VERSION FÜR **WINDOWS 95/98/NT4.0**

Legen Sie die CD-ROM von *Pro Pinball: Big Race USA* in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Ist die Autorun-Funktion bei Ihrem Rechner aktiviert, startet das Installationsprogramm automatisch; wenn nicht, klicken Sie auf das Symbol 'Arbeitsplatz' und danach auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wählen Sie zum Aufruf des Installationsprogramms 'Setup', und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie können zwischen zwei Installationsarten wählen:

Automatisch: Wählt automatisch, welche Komponenten installiert werden.

Benutzerdefiniert: Sie wählen selber aus, welche Komponenten installiert werden.

Das Installationsprogramm erzeugt eine Verknüpfung im Programm-Menü. Nach der Installation lassen Sie die CD-ROM im Laufwerk, klicken auf die Verknüpfung zum Laden der Simulation und starten so das Spiel.

INSTALLATION: **DOS-VERSION**

Legen Sie die CD-ROM von *Pro Pinball: Big Race USA* in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wechseln Sie zum CD-ROM-Laufwerk (indem Sie z.B. **D:** eingeben), geben Sie bei der DOS-Eingabeaufforderung **install** ein, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sie können zwischen vier Installationsarten wählen:

Klein: Installiert nur die Programm- und Konfigurationsdateien.

Mittel: Kleine Installation plus Soundeffekte, Punktmatrix und kurze Musikstücke.

Groß: Mittlere Installation plus normale Musikstücke.

Sehr groß: Installiert den gesamten Inhalt der CD-ROM.

Der für jede Option benötigte Speicherplatz auf der Festplatte wird während der Installation auf dem Bildschirm angezeigt. Je größer die gewählte Installationsart ist, desto kürzer sind die Ladezeiten beim Spielstart.

Wir empfehlen Ihnen **Mittel**. Wählen Sie **Groß** nur dann, wenn Sie 32 MB Arbeitsspeicher und genügend Platz auf der Festplatte für die Musikstücke von normaler Länge besitzen. Wählen Sie **Klein**, wenn Sie möglichst wenig Platz auf der Festplatte verbrauchen wollen.

Nach der Installation lassen Sie die CD-ROM im Laufwerk, geben Sie dann bei der DOS-Eingabeaufforderung **bigrace** ein, um die Simulation zu laden und das Spiel zu starten.

Big Race USA kann nicht unter Windows 3.x gespielt werden, auch nicht in einem DOS-Fenster.

Beenden Sie Windows, und rufen Sie die Simulation nur unter DOS auf.

SPIELBEGINN / STANDARDSTEUERUNG

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. Rufen Sie die Simulation wie folgt auf:

- **Version für Windows 95/98/NT4.0 -**

Verwenden Sie die Windows-Verknüpfung. Ist die Autorun-Funktion aktiviert, sollte das Spiel starten, wenn die CD-ROM eingelegt wird.

- **DOS-Version -** Wechseln Sie bei der DOS-Eingabeaufforderung in das Verzeichnis, in das Sie die Simulation installiert haben (indem Sie z.B. **cd\propin\bigrace** eingeben), geben Sie dann **bigrace** ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Sobald die Simulation geladen wurde, werden einige Logo-Bildschirme angezeigt, danach der Tischaufsatz 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 Bildschirmenüs 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.

OPTIONEN BEIM AUFRUF

Wollen Sie die Simulation ohne die Audiofunktionen aufrufen, fügen Sie als Schalter **s** (silent) hinzu. Hiermit kann die Leistung von Rechnern gesteigert werden, deren Arbeitsspeicher kleiner als in der Empfehlung angegeben ist.

Wollen Sie, daß die Simulation die Logo-Bildschirme nach dem Laden überspringt, fügen Sie als Schalter **q** (quick) hinzu.

Sie können die Schalter wie folgt hinzufügen:

- **Version für Windows 95/98/NT4.0** - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung von *Big Race USA* und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option 'Eigenschaften'; dort klicken Sie auf die Registerkarte 'Verknüpfung'. Das Textfeld 'Ziel' ist markiert. Geben Sie am Ende dieser Zeile ein Leerzeichen gefolgt vom Optionsbuchstaben ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'OK' zur Bestätigung der Änderung.
- **DOS-Version** - Geben Sie den/die Optionsbuchstaben nach dem normalen Befehl ein, getrennt durch ein Leerzeichen. Wollen Sie z.B. die Logo-Bildschirme überspringen und ohne Audiofunktionen spielen, rufen Sie die Simulation mit **bigrace s q** auf.

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 (siehe Seite 47). 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)** - **Eingabetaste**.
- **Linke und Rechte Flippertaste** **Linke** und **Rechte Umschalttaste** oder **Linke** und **Rechte Strg-Taste**.
- **Tisch anstoßen** **Leertaste** zum Anstoßen des Tisches nach oben (vorwärts); **Linke Alt-Taste** zum Anstoßen der linken Tischseite; **Rechte Alt-Taste** 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: siehe Seite 51.

Die Punkte des Menüs 'Optionen' werden unten beschrieben.

TISCHANSICHT

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.

STEUERUNG

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 (verwenden) wollen. Drücken Sie während der Auswahl Esc, um die vorher für diese Aktion verwendete Taste(n) 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.

GRAFIK

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 'Detaildarstellung' 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. Die Grafikoptionen werden unten beschrieben.

Screen Flipping

Ist dies aktiviert, behält *Big Race USA* zwei Bilder (anstelle von einem) im Grafikspeicher und 'flipp' sie. Die Aktivierung von 'Screen Flipping' kann die Bewegungen flüssiger machen, schränkt aber die maximale Bildauflösung und Farbtiefe ein. 'Screen Flipping' 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 fast entspricht. Die maximal mögliche Auflösung beschränkt auch die Auflösung, die Sie wählen können.

Detail

Wählen Sie eine der vier voreingestellten Detaildarstellungsstufen — '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 Verranzies), werden diese normalerweise durch Verringerung der Detaildarstellung gelöst. Die einzelnen Detaileinstellungen werden unten beschrieben.

48— BIG RACE USA

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 'Stufe' 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 fast entspricht.

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.

Grafikaufbau pro Einzelbild

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.

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 'Massiv' 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. Die sechs Einstellungsmöglichkeiten bei 'Stoß-Scrolling' werden unten beschrieben; beachten Sie, daß im Menü nur die fünf Einstellungen angezeigt werden, die für die geladene Version (Windows oder DOS) verfügbar sind.

Deaktiviert

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

Zwei Richtungen – (nur Windows-Version)

Die Anzeige 'springt' (nur) senkrecht als Reaktion auf alle Stöße.

Zwei Richtungen

Die Anzeige 'gleitet' (nur) senkrecht als Reaktion auf alle Stöße (seitlich und aufwärts). Die Anzeigenbewegung ist fließender als bei der Einstellung 'Zwei Richtungen –'.

Zwei Richtungen + (nur DOS-Version)

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

Vier Richtungen –

Windows-Version: Die Anzeige 'springt' als Reaktion auf Stöße in die jeweilige Richtung.

DOS-Version: 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.

AUDIO

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.

Mechanik-Sound testen / Sprache 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 'Lautstärkeregelung' können Sie die Werte für jeden Sound an Ihren persönlichen Geschmack anpassen.

Lautstärkeregelung

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.

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 'Getauschem Stereo'. Wählen Sie 'Getausches

Stereo', 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 'Benutzerdefiniert', um die einzelnen Einstellungen anzupassen.

Die verfügbare Audioqualität hängt nur von der Größe Ihres Arbeitsspeichers ab. Die einzelnen Audioeinstellungen lauten:

Sampling-Rate Sprache und SFX / Sampling-Rate Mechanik

Wählen Sie für jede Kategorie 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.

Kompression für Mechanik-Sounds

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

Ausgangskanäle

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

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.

TISCH PRÜFEN

Mit dieser Option können Sie die unglaubliche 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.

**MITWIRKENDE / START DER SIMULATION /
ZURÜCK ZU WINDOWS / ZURÜCK ZU DOS**

Selbsterklärend.

MENÜ "PAUSE" (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 'Zweikampf' 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 'Bediener ' (siehe Seite 29) festgelegt haben.

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.

52— BIG RACE USA

MENÜ 'BEDIENER' AKTIVIEREN

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

Öffnet das Menüsystem 'Bediener' in der Punktmatrix-Anzeige. Dieses Menüsystem wird genau auf Seite 26 ff dieses Handbuchs beschrieben.

MENÜ 'BEDIENER' BEENDEN

(wird nur angezeigt, wenn das Menü 'Bediener' aktiv ist)

Beendet das Menüsystem 'Bediener' und setzt den Tisch wieder in den Attract-Modus zurück.

LAUTSTÄRKE EINSTELLEN

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

ZWEIKAMPF

Öffnet das Menüsystem 'Zweikampf'. Dieses Menüsystem wird genau auf Seite 53 ff dieses Handbuchs beschrieben.

ZURÜCK ZU OPTIONEN

Beendet das laufende Spiel (wenn zutreffend) und zeigt das Menü 'Optionen' an (siehe Seite 47).

ZURÜCK ZU WINDOWS / ZURÜCK ZU DOS

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

ZWEIKÄMPF-VERBINDUNG

HINWEIS: Ein Zweikampfspiel bedingt, daß jeder Spieler ein eigenes Exemplar der Big-Race-USA-CD-ROM besitzt, auch wenn die beiden Computer über ein serielles Kabel verbunden sind oder sich im selben lokalen Netzwerk befinden.

Hinweis für Anwender mit Windows NT4: Für Zweikämpfe wird Microsoft DirectPlay V5.0 benötigt: Wenn Sie dies noch nicht besitzen, können Sie Ihr System aktualisieren, indem Sie die Datei **dplay50a.exe** aufrufen, die sich auf der CD-ROM von *Big Race USA* befindet.

Big Race USA unterstützt einen direkten Zweikampf zwischen zwei Spielern, wobei sich ein Teilnehmer an einem entfernten Rechner befindet. Die meisten Methoden zur Verbindung von zwei Rechnern werden unterstützt, so z.B. eine serielle Verbindung über Kabel oder Modem, eine LAN-Verbindung für lokale Netzwerke und eine Internet-Verbindung mit Hilfe von TCP/IP. Bei einer Internet-Verbindung können 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 auf Seite 9 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 'Zweikampf', um in das Zweikampf-Menü von *Big Race USA* zu gelangen. Zuerst müssen Sie wählen, ob Sie eine Verbindung direkt oder über den Turniertreffpunkt herstellen wollen. Bei einer Direktverbindung wird Microsoft DirectPlay eingesetzt, und nur Schaukämpfe sind möglich; die Verbindung über den Empire-Treffpunkt ermöglicht Schaukämpfe und Turnierspiele über das Internet.

DIREKTVERBINDUNG

Zur Verbindung mit Hilfe von DirectPlay, klicken Sie auf die Schaltfläche 'Schaukampf' im Abschnitt 'DirectPlay'. Aus der Drop-down-Liste der auf Ihrem Computer verfügbaren Verbindungsarten (serielles Kabel, Modem, TCP/IP usw.) wählen Sie die Verbindungsart, die Sie nutzen wollen, und klicken danach auf die Schaltfläche 'Weiter'. Je nach Verbindungsart kann es vorkommen, daß Sie weitere Einzelheiten zur Verbindung angeben müssen (z.B. TCP/IP-Adresse).

Danach wird ein Auswahldialog angezeigt, in dem Sie Ihren Namen eingeben und aus einer Liste andere (verbundene) Spieler auswählen können. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Liste leer ist; andere Spieler können Sie auf *deren* Liste vielleicht sehen und auswählen.

Klicken Sie auf den Namen der Person, gegen die Sie antreten wollen, danach auf die Schaltfläche 'Verbinden', und warten Sie dann darauf, daß diese andere Person Ihre Herausforderung annimmt. (Sollte sie ablehnen, wird der Auswahldialog nochmals angezeigt.)

Ebenso sieht die Person, der die Herausforderung zugestellt wird, einen Dialog mit dem Namen des Herausfordernden, und sie kann entweder Annehmen oder Ablehnen.

Sobald eine Herausforderung angenommen ist, zeigen beide Rechner das Menü 'Pause' für einen Zweikampf an (Beschreibung unten).

Problembehebung bei DirectPlay-Verbindungen

Bei den meisten DirectPlay-Spielen müssen Sie sich zuerst entscheiden, ob Sie als Host agieren, der wartet und nur 'sieht', wenn andere einem Spiel beitreten, oder als Client, der alle verfügbaren Hosts 'sehen' und sich den gewünschten aussuchen kann.

Pro Pinball versucht, gleichzeitig Host und Client zu sein, so daß alle Spieler alle anderen 'sehen' können. Dies gelingt jedoch nicht immer, besonders bei Modem- und seriellen Verbindungen.

Wenn Verbindungsprobleme auftreten, sollte einer der beiden Spieler sich ausdrücklich als Host deklarieren, der andere als Client. Hierfür müssen Sie auf die Schaltfläche 'Konfigurieren' im DirectPlay-Dialog klicken. Der Host muß dann warten, bis er vom Client herausgefordert wird.

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 'Zweikampf' von *Big Race USA* auf die Schaltfläche 'Benutzer-ID 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 die Schaltfläche '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 'Send' (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.

MENÜ "PAUSE" FÜR EINEN 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 HIGH- SCORE-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.

MITWIRKENDE

CUNNING DEVELOPMENTS

Leitung und Design	Adrian Barritt
Grafiken	Graham Rice
Programmierung	Champie
Programmierung	Adrian Page
Grafiken	Tom Beesley
Designberatung	David M Smith
Mac-Programmierung	David Hunt
Internet-Programmierung	Paul Ford-Hutchinson
Produktion	Mark Havens

DIE SPEZIALISTEN

Musik von	Virtual Destructors (lawless1@dircon.co.uk): Jon Lowe Tom Guest Ian Chattam
Künstlerische Gestaltung	Peter Richardson
Stimmen	Adam Longworth Shelley Longworth
Sprachaufnahmen	Peter Kiely
Handbuch und Layout	Cad Delworth (caddelworth@cix.co.uk)

SPIELTEST

Jonathan Deitch
Cad Delworth
Sam Gabriellsson
Jens Goering
Jonas Martinsson
Brian McLean
Erik Mooney
Cai Remrod

EMPIRE INTERACTIVE

Produktion	A.J. Bond
Künstlerische Gestaltung und Design	Phil Goldfinch Clare Brown Gary Lucken Paul Flewitt
Qualitätssicherung	Darren Thompson Danny Rawles Alex Kyriacou Ben Jay Matthew Young Ben Moss

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen, wenden Sie sich bitte an uns, wir werden unser Möglichstes unternehmen, um Ihnen bei der Lösung Ihres Problems zu helfen.

Unsere Spezialisten benötigen dazu höchstwahrscheinlich genaue technische Angaben zu Ihrem Computer. Dazu gehört:

- Marke und Modell des Prozessors
- Größe des Arbeitsspeichers
- Marke und Modell der Grafikkarte, sowie Größe des Grafikspeichers auf der Karte
- Marke und Modell der Soundkarte
- Name und Version des Betriebssystems
- Versionsnummer des Exemplars von *Big Race USA*, das Sie verwenden (siehe Seite 56)

Bitte halten Sie diese Informationen bereit, wenn Sie mit uns in Kontakt treten; Sie helfen uns so, Ihnen zu helfen.

KONTAKTMÖGLICHKEITEN

Per Post:

Technische Unterstützung

Empire Interactive

Lochhamerstr. 9,

82152 Planegg

Per E-mail:

Support@empire.co.uk

Per Telefon:

089/ 857 95138

DirectPlay, **DirectX**, **Windows 95**, **Windows 98** und **Windows NT** sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Dolby und das **double-D symbol** sind eingetragene Warenzeichen der Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

Software für Bilderdekomprimierung von Pegasus Imaging Inc.

Pro Pinball ist ein eingetragenes Warenzeichen von Entertainment International (UK) Ltd.

Cunning Developments ist ein Warenzeichen von Entertainment International (UK) Ltd.

Big Race USA ist ein Warenzeichen von Entertainment International (UK) Ltd.