

# Pro Pinball: Fantastic Journey Rule Sheet (German)

by Erik Mooney

Updated to v1.5 on May 20, 1999

**This walkthrough was originally written for Pro Pinball: Fantastic Journey on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.**

Pro Pinball: Big Race USA "Just the facts"-Regeln

-Erik Mooney, emooney@attila.stevens-tech.edu, erikmooney@altavista.net

Ins Deutsche übersetzt von Michael "MIC" Weigert, michael\_weigert@donau.de,  
korrekturgelesen von Andreas "Ante" Grabher, ante@tmt.at.

Überarbeitungen:

1.0 Erste Version, 27.03.99

1.1 Skillshots, Extrabälle und Bonus hinzugefügt, weitere Punkte-Infos  
hinzugefügt, einige Tipfehler korrigiert. 28.03.99, 3 Uhr früh :)

1.2 Einige kleinere Korrekturen. Neuformulierung des Combo-Abschnitts  
28.03.99, 17:30

1.3 Weitere Korrekturen inkl. Super- und Ultra City Bonusse. Umformulierung  
einiger Punkte, um die Klarheit zu verbessern. 01.04.99 (Nein, kein  
Aprilscherz!)

1.4 Neugestaltung des Manöver-Abschnitt, so dass nur noch ein paar  
Informationen fehlen. 24.04.99

1.45 Fand das Dough Nut und Powerslide - Manöver. 26.04.99

1.5 Mehrere kleine Updates und Korrekturen, gekennzeichnet mit \*\*. 20.05.99

Erreichbarkeit: Auf meiner Homepage <http://attila.stevens-tech.edu/~emooney>,  
oder per Email unter [emooney@attila.stevens-tech.edu](mailto:emooney@attila.stevens-tech.edu) oder  
[erikmooney@altavista.net](mailto:erikmooney@altavista.net). Diese Anleitung ist auch auf Sam Gabriellsons  
exzellenter Site "The Tower of Pin" unter <http://www.pcpinball.com>, sowie auf  
Andreas Grabher's Homepage unter <http://www.tmt.at/ante/> abrufbar.

Hinweis: Die Richtigkeit nachfolgender Informationen wird nicht garantiert.  
Ich bin nicht verantwortlich für mögliche physikalische, logische, emotionale  
oder geistige Schäden, die dieses Dokument oder die darin enthaltenen  
Informationen hervorrufen. Ich garantiere nur, dass es (bis jemand mit einer  
neuen, revolutionären Kompressionstechnik ankommt) Plattenspeicher belegt.  
Alle Warenzeichen in diesem Dokument sind das Eigentum ihrer jeweiligen  
Eigentümer. Ich gestatte, dieses Dokument zu kopieren, weiterzugeben, in HTML  
zu übersetzen und anderweitig zu reproduzieren, solange ich dabei  
entsprechend gewürdigt werde.

Einführung

Wie du (oder Sie?) vielleicht weißt, wenn du dies liest, ist Pro Pinball: Big  
Race USA die letzte und beste Flipper-Simulation der Jungs von Cunning  
Development, veröffentlicht von Empire Interactive. Das letzte Mal, als ich  
eine Anleitung für ein Propinball-Spiel (The Web) schrieb, nutzten zwei

andere Leute, um mich als "World Grand Champion" zu entthronen. Ich bin noch ein bißchen verschnupft deswegen, aber Ade und die Jungs haben sich diesmal mit der Komplexität selbst übertroffen, so dass ich sehr oft nach einem Regelwerk für Big Race USA gefragt wurde, das ich hiermit liefere. Dies ist ein "Just the facts" Regelwerk, ich liefere keine Strategie oder sonstigen Tips.

Ich hab' die Schlüsselpassagen mit ROT-13 verschlüsselt. Mit was auch immer du dies hier betrachtest, wenn du keinen ROT-13-Decoder besitzt, sind dafür Applets im Web verfügbar: <http://www.brookings.net/~darinaf/rot13.html> (Javascript), <http://as.alliancestudio.com/tk/rot13.html> (CGI), <http://www.rtg.se/~niclas/rot13.htm> (VB-Script) und andere Adressen.

Die Information hier bezieht sich auf Version 1.18 des Spiels. Wenn du dein Spiel noch nicht upgedatet hast, bekommst du den Patch auf der Empire-Site unter [www.propinball.com](http://www.propinball.com). Die Seite speziell für Big Race USA ist unter <http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa> zu finden, wenn man sich nicht durch die Empire Shockwave-Homepage durchnavigieren möchte.

Außerdem spiele ich die Windows-PC-Version; die meisten der Infos sollten auch für die DOS- und die Mac-Versionen gelten, es dürfte aber kleinere Unterschiede geben (insbesondere Bugs/Schönheitsfehler).

Gebt mir bitte Feedback und Korrekturen zu dieser Anleitung. Alles, was mit (?) gekennzeichnet ist, bedarf ebenfalls einer Bestätigung. Wenn meine eMail-Adressen aus irgendwelchen Gründen nicht funktionieren sollten (diejenige von Stevens-tech läuft im Mai 2001 -nachdem ich diplomiert wurde- aus.), hänge ich immer in der News-Group [rec.games.pinball](mailto:rec.games.pinball) rum (solange diese noch existiert).

Wie auch immer, ich kann keine technische Unterstützung für ein Flipper-Spiel geben! Ich bekomme immer wieder Fragen, sowohl über The Web als auch Big Race USA, im Sinne von "Das Spiel läuft nicht/verhält sich eigenartig/läuft langsam auf meinem System, kannst du mir helfen?". Auf meinem System laufen die Spiele sehr gut; daher kann ich zu solchen Problemen keine Hilfe anbieten. Geht zur Empire-Site unter [www.propinball.com](http://www.propinball.com) und folgt den Links zum Tech Support. Ich bin weiterhin auch nicht in der Lage, irgendwelche andere, nicht-technische Fragen zu beantworten (so z.B. wo man die Spiele am besten kauft.)

In diesem Regelwerk fehlt das Head-to-Head-Spiel. Hauptsächlich deswegen, weil ich diesen Modus nicht unbedingt mag. Ich spiele ein langsames, kontroll- und strategieorientiertes Spiel.... Head to Head ist einfach nur, wer am schnellsten trifft. Es mag Spaß machen, intensiver oder sonstwas sein, ok! Meine Art von Spiel ist es aber nicht. Vielleicht möchte jemand ein Head-To-Head-Regelwerk für mich zusammenstellen, das ich dann einbinden kann?

Übersetzungen dieses Regelwerks für die europäischen Spieler in andere Sprachen sind mir sehr willkommen. Wenn das jemand übernehmen möchte, soll er es tun und es mich dann wissen lassen!

Der Tisch:

Vom Mittelabgang aus dem Uhrzeigersinn folgend, haben wir:

Air Bag: Dient als Stopper zwischen den Flippern und erschwert einen Abgang, wenn er oben ist.

Linke Außenbahn: Beleuchtet das T in TRUNK

Linke äußere Innenbahn: Beleuchtet das R in TRUNK. Wenn das MagnoCharger Lämpchen leuchtet, wird der Magnet an der rechten Ramp für 10 Sekunden aktiviert. Ist dieser gerade aktiv, wird der 10s-Timer zurückgesetzt.

Linke innere Innenbahn: Beleuchtet das U in TRUNK.

Open the Trunk Tasse: Wenn sie leuchtet, wird Open the Trunk aktiviert. Während eines Stadt-Spiels wird die 3-2-1-Sequenz davor erhöht. Wenn die 1 in dieser Sequenz getroffen wird, geht der Hot Rod für die Drag Speedway Challenge auf.

Hot Rod: Wenn das Hot Rod Auto auftaucht, kann man eine Kugel darin versenken. Dies startet während eines normalen Stadt-Spiels die Drag Speedway Challenge und wird außer in diesem Modus noch für das Hot Rod Duell gebraucht.

Linker Orbit: Hat einen Spinner und einen Umlenker, der die Kugel unter folgenden Bedingungen festhält: On the Road leuchtet (das Lämpchen für das Befahren der nächsten Stadt). In der Stadt betritt man Jay's Geheimen Laden, wenn er geöffnet ist. Wenn dies nicht der Fall ist, wird Speedway Mania gestartet, wenn sie leuchtet. Wenn nichts leuchtet, loopt die Kugel zum oberen rechten Flipper.

Linke Ramp: Im Stadt-Spiel wird die 3-2-1-Sequenz erhöht. Wird die 1 getroffen, taucht das Sports Car für die Oval Speedway Challenge auf. Im Normalfall führt die linke Ramp die Kugel zum unteren linken Flipper.

W- und N-Ziele: Während On the Road wird das nächste Ziel ausgewählt (mehr dazu später). Wenn sie während des Stadt-Spiels durch den Nameless Scoop beleuchtet wurden, zählen sie 2000 \$ und hören dann auf zu leuchten.

Sports Car: Versenk eine Kugel darin, sobald es aufmacht. Das startet während des Stadt-Spiels die Oval Speedway Challenge und wird außer in diesem Modus noch für das Sports Car Duell gebraucht.

U-Turn: Mehrere U-Turns in Folge lassen den Nitro-Boost wieder aufleuchten, sofern er nicht mehr beleuchtet ist: 3 mal für das erste Mal, 5 mal für das zweite Mal, 7 mal für das 3. Mal usw.. Wenn die Speed Trap On the Road leuchtet, wird sie gestartet. Wenn der Bonus Multiplikator leuchtet, wird er erhöht. Jeder Treffer in Folge zählt 250.000 Punkte mehr als der vorhergehende.

Police Car Scoop: Der Stadt-Modus für die aktuelle Stadt wird gestartet, sofern er noch nicht gespielt wurde. Ist der Stadt-Modus schon gespielt worden, startet der Police Car Scoop das Road-Spiel. Leuchtet On the Road ein Duell, wird es gestartet. Hier werden die leuchtenden Extrabälle eingesackt.

MagnoLock: Das ist ein Magnet unter dem Spielfeld, ein paar cm unterhalb des Police Car Scoops. Er fängt die Kugeln, die den U-Turn am linken Ende verlassen und schleudert sie unter bestimmten Umständen direkt in den Police Car Scoop.

Mini-Ramp: Sie blockiert den Police Car Scoop und leitet die Kugel stattdessen zum Police Car um.

Compass-Ziel: Mischt bei der Zielwahl mit.

Mini-Loop: Kann vom oberen rechten Flipper aus getroffen werden und schleift die Kugel auf ihn zurück. Während des Stadt-Spiels, des Stadt-Modus und der Speedway Mania leitet sie die Kugel zum Taxi um, wo diese festgehalten wird

(wenn das Lämpchen leuchtet, das anzeigt, dass ein Passagier mitgenommen werden soll). Durch zwei Loops in Folge wird Jays geöffnet, falls er nicht schon offen ist. Einmal pro Spiel lassen 3 Loops in Folge einen Extraball aufleuchten. Ist das erreicht, lassen 10 Loops in Folge erneut einen Extraball aufleuchten. Ich weiß nicht, was passiert, wenn dies erreicht ist :) Jeder Loop in Folge zählt 500.000 Punkte mehr als die vorhergehende.

Obere linke Ramp: Das ist die blaue Ramp links vom Taxi. Sie leitet die Kugel normalerweise zum oberen linken Flipper, manchmal (während Taxi Ramp Rampage und den meisten Speedway Challenges) allerdings zum unteren linken Flipper. Läßt das MagnoCharger Lämpchen wieder aufleuchten.

Taxi: Wird das geschlossene Taxi während des Stadt-Spiels, des Stadt-Modus, einer Speedway Challenge, Speedway Frenzy oder Speedway Mania getroffen, wird zu einem Passenger Lock (Die Kugel wird im Taxi festgehalten) hin erhöht. Wenn es während eines Stadt-Spiels, eines Stadt-Modus oder Speedway Mania zur Aufnahme des vierten Passagiers geöffnet ist, startet ein Treffer den Passenger Frenzy. Es ist das Ziel der Quickshots, wenn einer aktiv ist und wird in vielen weiteren Modi genutzt. On the Road startet es den Video Mode, wenn er leuchtet. Die Kugel wird vom Nameless Scoop unten rechts hin zum linken unteren Flipper wieder in das Spiel gebracht.

Obere rechte Ramp: Sie leitet die Kugel normalerweise zum oberen rechten Flipper, manchmal auch zum unteren rechten (während der Speedway Challenges). Sie läßt das MagnoCharger Lämpchen wieder aufleuchten. Wenn man diese Ramp trifft, wird ein kurzer Ballsaver aktiviert. Wenn die Kugel nach der oberen rechten Ramp direkt ins linke Aus geht, bekommt man sie zurück.

Großer Loop: Liegt genau über dem oberen rechten Flipper und schleift die Kugel zum oberen linken Flipper. Sie weist dieselben Resultate wie der Mini-Loop, also Jay's, Extraball und Punkte.

Mystery-Ziel: Liegt genau unter dem oberen rechten Flipper. Hat man den entsprechenden Ausrüstungsgegenstand von Jay, leuchtet es während des entsprechenden Speedway Challenges oder Duells auf.

S- und O-Ziele: Siehe W- und N-Ziele.

Rechte Ramp: Während des Stadt-Spiels erhöhen Treffer die 3-2-1-Sequenz davor. Wenn die 1 leuchtet und getroffen wird, taucht der Monster Truck für die Stunt Speedway Challenge auf. Die rechte Ramp führt die Kugel normalerweise zum unteren rechten Flipper. Außer:

MagnoCharger: Dies ist ein Magnet irgendwo unterhalb der rechten Ramp. Er schnappt sich die Kugel und schleudert sie in die rechte Ramp. Siehe den Abschnitt über den MagnoCharger.

Monster Truck: Versenk eine Kugel darin, sobald er offen ist. Das startet während des Stadt-Spiels die Stunt Speedway Challenge und wird sowohl in diesem Modus als auch für das Monster Truck Duell gebraucht. Solange der MagnoCharger aktiv ist geht der Monster Truck nicht hoch.

Rechter Orbit: Während des Stadt-Spiels erhöhen Treffer die 3-2-1-Sequenz davor. Wenn die 1 leuchtet und getroffen wird, taucht der Mini Beetle für die Street Speedway Challenge auf. Das rechte Orbit führt die Kugel zum oberen linken Flipper.

Mini Bug (aka Mini Beetle): Versenk eine Kugel darin, wenn er offen ist. Das startet die Street Speedway Challenge während eines Stadt-Spiels und wird in diesem Modus und im Mini Bug Duell gebraucht.

Nameless Scoop: Von dort kommt der Ball ins Spiel zurück, nachdem ins Taxi getroffen wurde oder einfach wenn die Kugel dort hineingefallen ist. Fällt hier eine Kugel während eines Stadt-Spiels, während der Challenges, Passenger Frenzy, Speedway Frenzy oder Speedway Mania oder auch der Victory Frenzies hinein, wird eins der WNSO-Ziele beleuchtet. Diese Beleuchtung wird von Stadt zu Stadt übertragen.

Rechte Innenbahn: Beleuchtet das N in TRUNK

Rechte Außenbahn: Beleuchtet das K in TRUNK.

Das Taxameter: Am linken unteren Ende des Tisches. Während eines Zeitmodus zeigt es die verbleibende Zeit, ansonsten dein Vermögen an.

Nitro Boost: Das Licht neben der Kugelauswurfbahn leuchtet, sobald ein Nitro Boost zur Verfügung steht. Wenn er zur Verfügung steht, wird er durch Drücken der Abschluß-Taste eingesetzt, um alle blinkenden Ziele am Tisch einzusammeln.

Der Hot Rod, Sports Car, Monster Truck und Mini Bug werden zusammen als die vier "Rennwagen" oder einfach nur "Renner" und ihre vier Schüsse (Tasse, linke Ramp, rechte Ramp und rechter Orbit) als "Rennwagen-Schuß" bezeichnet. Ich benutze diese Terminologie öfter - Sorry, wenn ich irgendjemanden verwirrt habe.

Spiel Features:

Gibt es viele. Ich versuche sie in einer sinnvollen Reihenfolge anzugehen.

Skill Shots:

Ein Schuß durch die obere rechte Ramp nach Abschluß der Kugel ist ein Skillshot, der den aktuellen Wert des Skillshots und 5.000 \$ zählt. Ein Schuß durch den Großen Loop und anschließend durch die rechte obere Ramp ist ein Superskillshot, der den doppelten Skillshot-Wert und 10.000 \$ zählt. Durch das gleichzeitige Drücken beider Flippertasten für ein paar Sekunden wird der analoge Abschluß aktiviert. (\*\* Man kann den analogen Abschluß durch nochmaliges, ein paar Sekunden langes Gedrückthalten der beiden Flipper wieder deaktivieren). Der Abschluß der Kugel zum oberen rechten Flipper und anschließendes Treffen der oberen linken Ramp ist ein Secret Skillshot, der den 3fachen Skillshot-Wert und 15.000 \$ zählt. Letzlich, der analoge Abschluß und Treffer des Mini-Loop (der Passenger Lock darf nicht leuchten) und dann der oberen linken Ramp ist ein Super Secret Skillshot, der den 5fachen Skillshot-Wert und 25.000 \$ zählt. Der Skillshot-Wert beginnt bei 1M und wächst mit jedem Skillshot-Treffer um 1M. Und das offensichtlich ohne Begrenzung nach oben - Bei mir war er am höchsten bei 30M. Ein Treffer irgendeines Skillshots leitet die Kugel zu den unteren anstatt zu den oberen Flippern.

Stadt-Modi

Betrachte zuerst die Karte der USA mit den 16 Lämpchen, die die verschiedenen Städte repräsentieren. Sie sind wie folgt angeordnet. Man beachte die künstlerischen Freiheiten der Designer in Hinblick auf das Arrangement der Städte :)

```

                /Chicago \
            /Salt Lake\    /Detroit\
        /Seattle\    /Denver \    / Boston \
San Fran    Las Vegas    Memphis    New York
    \Los Ang/    \ Dallas /    \Washington/
```

\ Phoenix /            \Atlanta/  
                          \ Orleans/

Von einer Stadt aus kann man in eine beliebige angrenzende Stadt in einer angrenzenden Reihe reisen. Solange man den Kompass von Jay nicht besitzt, kann man nur von rechts nach links reisen.

Für jede Stadt gibt es einen Stadt-Modus, welcher sich von Spiel zu Spiel, nicht aber während eines Spiels ändert. Der Modus von San Francisco ist immer das Big Race. Die Städte sind in zwei "Ligen" geteilt:

Ost: New York, Boston, Washington, Detroit, Memphis, Atlanta, Denver und Dallas.

West: Seattle, Los Angeles, Salt Lake, Las Vegas, Phoenix, Chicago, New Orleans.

Jede Liga verfügt über einen Satz von Modi, die beim Start eines Spiels per Zufall auf die jeweiligen Städte verteilt werden. Das Beenden eines Quickshots zum Höchstwert (10M) oder ein erfolgreicher Stadt-Modus ergibt einen Big Race Booster (BRB). Die Taxi-Quickshots starten bei 10M und bleiben für ca 6 Sekunden auf diesem Wert, um dann bis auf 2,5M herunterzuzählen. Nach dem Spiel eines Stadt-Modus trifft man den Police Scoop nochmals, um weiter auf die Reise zu gehen (On the Road).

Der Passenger Frenzy kann während eines Stadt-Modus gestartet werden, nicht aber während ein Taxi-Quickshot läuft. Speedway Modi können während der Stadt-Modi nicht gestartet werden.

Die Modi der Ost-Liga sind:

Bonus Bonanza Quickshot: Mach den Quickshot um die Bonus Bonanza zu starten, die für 45 Sekunden im U-Turn leuchtet. Ein Treffer des U-Turns während dieser Zeit erhöht den Bonus-Multiplikator um 1, beim zweiten Treffer um 2 und bei jedem weiteren Treffer um drei. Dabei kann der Bonusmultiplikator über das normale Limit von x10 hinaus erhöht werden.

Bonus Held Quickshot: Triff ihn, um den Bonusmultiplikator für die nächste Kugel zu behalten.

Money Spinner Quickshot: Dieser Quickshot startet den Money Spinner, der den Spinner für 45 s aktiviert. Die erste Drehung ergibt 50\$, jede weitere Drehung erhöht den Wert um weitere 50\$.

Jay's Giveaway Quickshot: Triff ihn, um Jay's Giveaway zu spielen (Weitere Infos unter Jays Junk).

Taxi Ramp Rampage: Man hat 20s Zeit, die unteren Ramps oder die obere linke Ramp zu treffen, die die Kugel dann immer zum unteren linken Flipper umleiten. Man hat jetzt 3s Zeit, das Taxi zu treffen. Beim dritten mal gewinnt man den Modus und einen BRB. Nach dem dritten Ramp-Treffer öffnet das Taxi und man muss die Kugel darin versenken. Nach jedem Treffer des Taxis bekommt man einen kurzen Air Bag.

Speed Humps: Der Timer steht auf 30s und jeder Kontakt zählt 250.000 Punkte. Nach 10 Treffern hebt sich die Mini-Ramp. Trifft man nun das Polizeiauto, wird der Wert für alle Kontakte um 250.000 Punkte erhöht und der Timer um 10s verlängert. Man kann dies maximal 3 mal wiederholen, wobei man beim zweiten Mal einen BRB bekommt.

UFO Attack: Der Timer steht auf 20s und der linke Orbit, die linke untere

Ramp, der U-Turn, die rechte Ramp und der rechte Orbit sind abwechselnd beleuchtet. Der Basiswert steht auf 5M. Durch Treffen des gerade beleuchteten Zieles kassiert man den Basiswert, erhöht diesen um 1M und setzt das beleuchtete Ziel zufällig neu. Beim 3. Treffer des beleuchteten Zieles erhält man einen BRB. Davor setzt jeder Treffer den Timer zurück, danach addiert jeder Treffer 10s bis zum Maximalwert von 20s.

Mall Mayhem: Der Timer steht auf 40s. Die Trunk-Tasse, Jay's, Police Scoop und das Taxi leuchten für 10M. Trifft man sie in beliebiger Reihenfolge, wird der Timer um 5s verlängert und der U-Turn erleuchtet. Trifft man den U-Turn, gewinnt man einen BRB und 10M. MagnoLock fängt die Kugel nach dem U-Turn-Treffer, leitet sie aber nicht in den Police Scoop um.

Die Westliga-Modi sind:

Big Race Booster Quickshot: Trifft man ihn, bekommt man einen BRB. Trifft man ihn zum Maximalwert von 10M, bekommt man 2 BRBs.

Extraball Quickshot: Triff ihn für einen Extraball. Wenn man ihn getroffen hat, bekommt man bei späteren Besuchen dieser Stadt stattdessen einen Air Bag Quickshot. Bei einem Treffer kommt der Air Bag für 30s hoch.

Nitro Boost Quickshot: Bei einem Treffer wird der Nitro Boost beleuchtet. Nachdem Nitro Boosts nicht gespeichert werden, bringt dieser Schuß nichts, wenn der Nitro Boost bereits beleuchtet ist (außer den maximal 10M).

Attack of the Creature (Tubby): Der Timer steht auf 15s. Jede Drehung des Spinners zählt 1M (?) und verlängert den Timer um 2s. Um Tubby zu entkommen und einen BRB zu gewinnen, muss man den Timer auf einen Wert über 35s (?) bringen.

Car Park Calamity: Den hab ich wirklich noch nicht enträtselt, hier also nur der Hinweis vom Display: Triff die Loops, um einen Parkplatz zu finden. Triff die oberen Ramps, um eine Etage höher zu kommen. Triff das offene Taxi, wenn ein Parkplatz gefunden wurde und gewinne dadurch einen BRB.

Car Wash Chaos: Für einen BRB muss man die linke Ramp innerhalb von 45s vier mal treffen.

Grid Lock Lunacy: Der Timer steht auf 30s und die Mini Ramp kommt hoch und taucht im 6s-Rhythmus für eine Sekunde wieder ab. Solange eine Flippertaste gedrückt ist, taucht sie nicht wieder ab. Triff das Polizei-Auto (über der Mini Ramp) für 5M und eine Verlängerung des Timers für 10s. Triff den Police Car Scoop für 30M und den BRB.

Big Race: Nur in San Francisco. Erklärung weiter unten.

### Speedway Challenges

Die 3-2-1-Sequenzen können während eines Stadt-Spiels, nicht aber während der Challenges erhöht werden. 3-2-1 zählt 250K, 500K und 750K für die drei Treffer. Hat man die 3-2-1-Sequenz vor jedem Rennwagen vollendet, taucht der Renner auf. Um dessen Challenge zu starten, muss man ihn während des City-Spiels treffen. Jede Challenge beleuchtet drei Ziele: rot, gelb und grün. Man hat 30s Zeit und jeder Treffer eines dieser Ziele verlängert um 10s. Hat man alle drei Ziele getroffen, taucht der Rennwagen wieder auf. Wenn man ihn trifft, bekommt man den BRB und etwas Geld (\$10.000). Werden die Ziele nicht in der Reihenfolge rot-grün-gelb getroffen, zählt jeder Treffer 5M und der

Rennwagen 10M, also insgesamt 25M. Werden die Ziele in der Reihenfolge getroffen, zählen sie 5, 10 und 15M und der Rennwagen 20M, also insgesamt 50M. Trifft man alle vier Ziele in Reihenfolge und schnell genug, bekommt man 10M Bonus, also 60M und zwei BRBs statt einem. Ich weiß nicht, wie schnell man für den Geschwindigkeitsbonus sein muss. Der Gebrauch des Nitro Boosts zählt wie ein Treffer der ersten drei Ziele in Reihenfolge, so dass es sehr einfach ist, den Rennwagen schnell genug für den Geschwindigkeitsbonus zu treffen. Besitzt man das entsprechende Ausrüstungsteil von Jay, leuchtet das Mystery-Target während der Challenge. Ein Treffer dieses Targets läßt das nächste farbige Ziel aufleuchten. Weitere Infos im Abschnitt über Jay's. Leuchtet der große Loop oder die obere rechte Ramp, führt Jay's Tasse einen schnellen catch-and-release durch, sobald der linke Orbit getroffen wird. Dadurch wird ein Treffer gezählt.

Nachdem ein Speedway Challenge beendet ist - egal ob durch Sieg, Niederlage oder Abgang - leuchtet der zugehörige Speedway Frenzy auf (Bei der Einstellung "schwer" muss man die Challenge gewinnen, damit das Frenzy leuchtet). Um alle leuchtenden Speedway Frenzies zu starten, muss man während des City-Spiels und während Jay's nicht leuchtet, den linken Orbit treffen.

### Speedway Frenzies

Für jeden Speedway Frenzy, den man gestartet hat, wird eine Kugel mehr ins Spiel gebracht. Es leuchten diejenigen Ziele auf, die zu den Rennwagen gehören, deren Speedway Frenzies man gestartet hat. Der Basis-Jackpot beträgt 1M je gestartetem Frenzy. Ein Treffer eines nicht blinkenden Rennwagens zählt diesen Basis-Jackpot. Ein Treffer eines blinkenden Rennwagens zählt den Basis-Jackpot und erhöht diesen auf das doppelte. Ein weiterer Treffer erhöht auf 3fach-Jackpot. Treffer des 3fach-Jackpots beleuchten Super-Jackpot und das Ziel bleibt dann auf dem Basis-Jackpot, bis der Super-Jackpot getroffen wurde. Anschließend kann wieder erhöht werden. Diese Sequenz läuft unabhängig vom jeweils leuchtenden Ziel.

Durch einen Treffer einer der oberen Ramps werden die Super-Jackpots eingesammelt, ein Treffer sammelt alle bereits leuchtenden Super-Jackpots ein. Ein Super-Jackpot zählt den 5fachen Basiswert. Wenn man alle vier Super-Jackpots auf einmal einsammelt, bekommt man stattdessen einen Ultra-Jackpot, der den 5fachen Super-Jackpot oder den 25fachen Basis-Jackpot zählt. Sobald ein Super-Jackpot das erste mal getroffen wird, bekommt man während aller Frenzies einen BRB für jeden Super-Jackpot oder 5 BRBs für einen Ultra-Jackpot.

Nitro Boost zählt als einzelner Treffer eines Ziels oder als Treffer einer oberen Ramp, wenn der Super-Jackpot leuchtet. Dies geschieht gleichzeitig und nicht hintereinander: Wenn 3fach in einem Ziel leuchtet, sammelt der Nitro diesen Triple, nicht aber den Super-Jackpot ein.

Irritiert? Ein Beispiel: Angenommen man gewinnt die Stunt Speedway Challenge, verliert dann Drag Speedway und Street Speedway Challenge und startet durch einen Treffer des linken Orbits den Speedway Frenzy. Dieser ist dann ein 4Ball-Frenzy und die linke Tasse, die rechte Ramp und der rechte Orbit leuchten. Der Basis-Jackpot ist also 3M. Treffer der nicht leuchtenden linken Ramp: 3M; nochmals getroffen: wieder 3M. Drei Treffer der linken Tasse: 3M - 6M - 9M. Dreifacher Treffer der rechten Ramp: 3M - 6M - 9M. Nun leuchten zwei Super-Jackpots. Ein weiterer Treffer der linken Ramp zählt nun wieder 3M ohne Erhöhung des Jackpots. Treffer einer oberen Ramp: Dies zählt zwei Super-Jackpots mit 30M und zwei BRBs. Vier weitere Treffer der linken Tasse: 3M-6M-9M (jetzt leuchtet Super-Jackpot)-3M. Treffer einer der oberen Ramps: 15M, jedoch kein BRB. Der Speedway King Highscore ist der höchste Speedway-Frenzy-Wert.



## Speedway Mania

Sobald alle 4 Speedway Frenzies gespielt wurden (egal, ob alle auf einmal oder hintereinander), leuchtet Speedway Mania auf. Um sie zu starten, muss man den linken Orbit treffen, während Jay's nicht leuchtet. Speedway Mania dauert 60s und der Timer läuft ununterbrochen. Während der ersten 10s bekommt man einen Gratis-Ballsaver. Um Speedway Mania zu gewinnen, muss man während der Quickshots die Kugeln in allen vier Rennwagen versenken.

Ein Rennwagen geht auf, und ein Quickshot, der von 20M herunterzählt, beginnt. Versenkt man die Kugel im Wagen, bekommt man den aktuellen Quickshot-Wert, zum Basiswert werden 20M addiert und mit einem Wagen, der noch nicht getroffen wurde, beginnt ein neuer Quickshot. Wurden alle Wagen getroffen, gewinnt man einen Extraball. Ein Quickshot läuft nach 6s ab: Der Wagen senkt sich, und der Quickshot wird mit dem gleichen oder einem anderen Wagen auf den Basiswert zurückgesetzt.

Nitro Boost funktioniert während der Speedway Mania nicht. Allerdings kann Passenger Frenzy während der Speedway Mania gestartet werden (in frühen Versionen gab es einen Bug, von dem ich nicht glaube, dass er jemals abgestellt wurde: Hin und wieder versucht das Spiel, die Musik von der Speedway Mania und die vom Passenger Frenzy gleichzeitig abzuspielen, was eine massive Systemverlangsamung zur Folge hat. Eine Lösungsmöglichkeit ist, die Lautstärke solange auf 0 zu setzen, bis der Modus beendet ist). Nach der Speedway Mania werden die 3-2-1-Sequenzen zurückgesetzt und man kann die Speedway-Sequenz wieder von neuem beginnen.

## ROT13: Speedway Geheimnis

Jraa zna nyrr 3-2-1-Frdhramra ireibyyfgäaqvtg haq nyrr 4 Eraajnttra  
tyrvpumrvgtv trössarg fvaq haq qnaa (jäueraq Wnl'f avpug yrhpugrg) qra yvaxra  
Beovg gevssg, orxbzzg zna rvara servra OEO, haq rva 4Onyy-Fcrrqjnl Seraml  
jveq trfgnegrg, buar qnß zna qvr Punyyratrf fcvryra zhß. Qvrfre fcmvryyr  
Seraml irefpujvaqrg, fbonyq zna ibe rvarz Gerssre qrf yvaxra Beovgf rvar qre  
Punyyratrf fgnegrg.

## Passenger Frenzy

Treffer des Taxis führen hin zu den Passenger-Locks. Um den ersten Passenger Frenzy zu spielen, muss man das Taxi einmal, zweimal, dreimal und viermal treffen, um den ersten, den zweiten, den dritten und den vierten Lock zu aktivieren. Weitere Passenger Frenzies benötigen 2, 3, 4 und 5 Treffer für jeden Lock. Taxi-Treffer, die zu den Locks führen, zählen 1\$ (warum?). Der Passenger Frenzy kann ein 2-, 3- oder 4-Ball Multiball sein. Passenger Frenzy beginnt, sobald man eine Kugel im letzten leuchtenden Lock gesperrt hat. Wenn also zwei Locks leuchten und man die zweite Kugel sperrt, beginnt der Passenger Frenzy. Wenn vier Locks leuchten und man die dritte Kugel sperrt, wird gewartet, bis die vierte Kugel gesperrt wird. Die ersten drei Locks erreicht man durch einen Treffer des Mini-Loops (die Tür des Taxis geht auf, um den Ball einzufangen ... süß!) und der vierte Lock ist die Front des Taxis.

Die Passenger Frenzy Jackpot-Ziele sind die vier Rennwagen, daher bleiben diese unten. Für jede Kugel im Multiball leuchtet jeweils ein Jackpot-Ziel. Der Jackpot zählt 5M und 2.000\$. Nachdem man alle Jackpots getroffen hat (also alle Passagiere abgesetzt hat), öffnet sich das Taxi für einen 2fach-, 3fach- oder Super-Jackpot (5x Basiswert = 25M und 10.000\$), abhängig davon, wie viele Passagiere man hatte. Mit dem Treffen des Taxis nimmt man wieder

dieselbe Anzahl an Passagieren auf und die Jackpot-Ziele sind wieder erleuchtet.

Bei jedem Passenger Frenzy gewinnt man mit dem ersten Super-Jackpot einen BRB.

ROT 13 Cow-Jackpot:

Fnzzyrg zna qvr ivre erthyäera Wnpxcbgf iba yvaxf anpu erpugf rva, jveq nhf grz Fhcre-Wnpxcbg qre Pbj-Wnpxcbg, qre qnf qbccrygr qrf Fhcre-Wnpxcbgf mäuyg. Qnf Rvafnzzyra qre Wnpxcbgf zvg grz Avgeb Obbfq mäuyg avpug nyf va Ervurasbytr trgebssra.

MagnoCharger

Der MagnoCharger ist kompliziert genug, um einen eigenen Abschnitt zu rechtfertigen. Treffer der oberen Ramps während eines beliebigen Einzel- oder Multiball-Spiels, mit Ausnahme des Big Races und des Really Big Races beleuchten den grünen MagnoCharger an der linken äußeren Innenbahn. Kommt jetzt die Kugel durch diese Bahn, während MagnoCharger leuchtet, wird der MagnoCharger an der rechten Ramp für ungefähr 10s aktiviert. Trifft man die Innenbahn während dieser Zeit erneut, wird der Timer zurückgesetzt. Trifft man die Ramp vor Ablauf des Timers nicht, leuchtet das grüne MagnoCharger-Lämpchen von alleine wieder auf, und man muss die Innenbahn erneut treffen, um den MagnoCharger nutzen zu können.

Trifft man den MagnoCharger während er aktiv ist, schleudert der Magnet die Kugel mit voller Wucht die Ramp hoch, von wo aus sie wieder auf den linken Flipper geleitet wird, um den MagnoCharger erneut zu treffen, der jetzt für ca. 3 weitere Sekunden aktiv ist. Ein Treffer des MagnoChargers bläst den Air Bag auf bzw. verlängert seine Zeitspanne, wenn er bereits aufgeblasen ist. Jeder Treffer in Folge zählt 1M mehr als der vorherige, bis hin zu maximal 5M. Der erste und dann jeder 5. MagnoCharger beleuchten den Video-Modus (oder zählt 10M, wenn dieser bereits beleuchtet ist), mit Ausnahme des 10. und des 100. MagnoChargers, die den Extraball aufleuchten lassen.

Das grüne Lämpchen wird nicht beleuchtet, wenn der Monster Truck geöffnet ist (aber das Spiel speichert dies und beleuchtet das Lämpchen, wenn der Monster Truck wieder unten ist).

Der Monster Truck öffnet sich nicht, solange der MagnoCharger aktiv ist. Sobald er inaktiv ist, geht der Monster Truck dann auf. Während der Speedway Mania jedoch ignorieren sich Monster Truck und MagnoCharger gegenseitig - Dies führt zu einem grafischen Schönheitsfehler, wenn der Truck oben und der MagnoCharger zur selben Zeit aktiv sind.

Ein kleiner Tip an dieser Stelle: Will man mehrere MagnoCharger in Folge treffen, läßt man die Kugel zwischen den Schüssen vom Air Bag abprallen! Viel einfacher ? )

Open the Trunk

Durch das Vervollständigen aller TRUNK-Lichter wird die Open the Trunk - Tasse beleuchtet. Sie kann sowohl in der Stadt als auch On The Road eingesammelt werden. Leuchtende Trunks werden nicht gespeichert. Der Clou hierbei ist, dass Open The Trunk nicht zufallsgesteuert ist. Es gibt drei TRUNK-Gewinnkategorien: klein, normal und super. Die Kategorie ist vom Gegner und vom Dollar-Wert abhängig (hierbei interessiert nur, ob der Wert größer oder kleiner 1000 Dollar ist). Nachfolgend die Tabelle:

Dollars		<1000	>1000
Hot Rod	?	?	
Sports Car		klein	?
Monster Truck	?	?	
Mini Bug		?	?

Ist also der Dollar-Betrag kleiner als 1000 Dollar und man öffnet den Trunk des Sports Cars, bekommt man einen kleinen Preis. Hab Spaß damit, die Preise herauszufinden oder unROTte folgendes:

ROT 13

Fcbegf Pne <1000, Zbafgre Gehpx >1000 haq Ubg Ebq >1000 = Xyrvare Cervf

Ubg Ebq <1000, Zvav Oht <1000 haq Fcbegf Pne >1000 = Abeznyre Cervf

Zbafgre Gehpx <1000 haq Zvav Oht>1000 = Fhcre Cervf

Und: Jedesmal, wenn man weniger als 1000 Dollar akzeptiert, wird der nächste Open The Trunk-Preis eine Kategorie höher sein, als er normalerweise wäre. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen Superpreis zu erhalten.

Kleine Preise sind: Small Points und Small Cash.

Normale Preise sind: Big Points, Big Cash, Bonus Boost, Jay's Lit, Challenge Lit (nur in der Stadt), sofortiger Police Chase Frenzy (nur On The Road) und Jay's Giveaway.

Super Preise sind: in jedem beliebigen Spiel das erstemal EB, danach ein 90s - Really Big Air Bag, sowie Really Big Cash und Really Big Points.

Wenn man einfach nur dasitzt und den Open The Trunk ablaufen läßt, also nichts wählt, ist der Trunk leer. Wenn das passiert, bekommt man die oben beschriebene Kategorieanhebung nicht, aber es scheint (?), dass die Dollar-Kategorie (mehr oder weniger als 1000 Dollar) für den nächsten Open The Trunk dieselbe bleibt. Zumindest habe ich bei rund 10 Tests nichts gegenteiliges gesehen.

#### Jay's Junk

Wahrscheinlich die häufigste der FAQs über dieses Spiel. Also dann:

Um Jay's zu öffnen, trifft man einen beliebige Loop zweimal in Folge. Wenn man im Stadt-Spiel den linken Orbit trifft, betritt man Jay's Junk. Die Tires, Spoilers, Engine und Brakes, jeder 3000 \$, sind einem bestimmten der vier Rennwagen zugeordnet. Besitzt man das einem Wagen zugehörige Ausrüstungsteil, dann leuchtet während der Speedway Challenge und des Duells mit diesem Wagen das Mystery-Target. Ein Treffer des dann aktiven Mystery-Targets führt im jeweiligen Challenge oder Duell eine Stufe weiter zum Sieg. Der Rennwagen, dessen Ausrüstungsstück man besitzt, braucht außerdem im Big Race mehr Zeit, um zu überholen.

Jay hat noch mehr Kram:

Lottery Tickets, \$1, Cookies, \$3, und einen Extraball, \$50.000: nett!

Planner, \$ 1.000: Der Planner ist nur dann verfügbar, wenn man den Stadt-Modus einer Stadt bereits gespielt hat und vor der Wahl steht, wohin die Reise als nächstes gehen soll (der Planner taucht in Chicago, in Salt Lake, in Seattle, in New Orleans, in Phoenix und in Dallas nicht auf, solange man den Kompass nicht besitzt). Kauft man den Planner, kann man das nächste Ziel auswählen und gelangt direkt auf die Straße dorthin. Wenn man den Kompass nicht besitzt, kann man nur nach links gehen; besitzt man ihn, ist man in der Lage, in jede angrenzende Stadt zu reisen. Der Planner kann allerdings vom Kompass überschrieben werden (siehe den Abschnitt On The Road weiter unten).

Ferry, \$2000: Ist verfügbar in Chicago oder in New Orleans, sobald man deren Stadt-Modus gespielt hat. Die Ferry bringt einen den Mississippi rauf oder runter zur jeweils anderen dieser zwei Städte.

Cruise Control, \$2.000: Jede Drehung des Spinners erhöht die Geschwindigkeit On The Road um 2 mph statt um 1 mph.

City Guide, \$ 5.000: Befindet man sich On The Road und das Display zeigt "XXX miles to City, home of ....." an, wird das "home of" ergänzt, so dass man weiß, welcher Modus einen in der nächsten Stadt erwartet.

Air Bag, \$5.000: 30s luftgefüllte Wohltat.

Compass, \$10.000: Damit kann man das nächste Ziel auswählen. Siehe On The Road weiter unten. Der Kompass ist in der Einstellung extra einfach nicht zu kaufen.

Big Air Bag, \$25.000: 60s wohlgefüllte Luftigkeit.

Mystery, \$100.000: startet das Really Big Race, siehe weiter unten. Das Mystery kann natürlich nur dann gekauft werden, wenn man sich auch dafür qualifiziert hat.

Big Mystery, \$ 1.000.000: startet die Million Dollar Madness, siehe weiter unten.

Jay's Giveaway: Kann entweder durch einen City-Quickshot oder vom Open The Trunk aus gestartet werden. Jay's Kram beginnt auf dem Display zu blinken. Um einen Artikel zu kaufen, drückt man beide Flipper oder den Kugelausschuß. Jay bietet keine Gegenstände an, die man bereits besitzt, und auch nicht den Planner, den Kompass oder ein Cookie. Drückt man während des "Jay's Giveaway"-Audios den Kugelausschuß, so bekommt man ein Lottery-Ticket. Diese Tickets kann man nur auf diese Art bekommen.

Nachfolgend eine Liste aller Cookies von JWJ:

1. LOOK TO THE FUTURE AND DON'T BE GREEDY.
2. YOU'LL NEED TO BE VERY FORTUNATE TO WIN THE JACKPOT
3. ONE DAY YOU'LL BE A MILLIONAIRE
4. SPOILERS WILL MAKE YOUR TAXI LOOK REALLY SPORTY
5. IT TAKES A GREAT ENGINEER TO BUILD A BRIDGE
6. FEELING TIRED? JUST DONT BE A MONSTER
7. TAKE A BREAK AND GET OFF THE STREETS
8. WITH A COMPASS YOU'LL NEVER LOOK BACK
9. THERE'S SOMETHING REALLY BIG OUT THERE
10. GO TO <CITY> FOR EXTRA FUN!

Und hier die ROT-13-Erklärungen (Nr. 4 bis 7 zeigen an, welche Ausrüstung zu welchem Rennwagen gehört):

1. Irejrvfg mhe Bcra gur Gehax Xngrtbevr.
2. Irejrvfg irezhgyvpu nhs qvr Zvyyvba Qbyyne Znqarff.
3. Fvrur #2.
4. Fcbvyref: Vfg qvr cnffraqr Nhfeüfghat süe gra Fcbegf Pne.
5. Ratvar: Vfg qvr cnffraqr Nhfeüfghat süe gra Ubg Ebq (qvr Oevqtr/Oeüpxr qrhgrg nhs qvr Qvfcynl-Frdhram vz Ubg Ebq Qhryy).
6. Gverf: Vfg qvr cnffraqr Nhfeüfghat süe gra Zbafgre Gehpx.
7. Oenxrf: Vfg qvr cnffraqr Nhfeüfghat süe qvr Fgerrg Fcrrqjnl Punyyratr (qre Zvav Oht).
8. Qvrfre Uvajrvf vfg snyfpu: fvrur Fgnqg-Zbqv.
9. Irezhgyvpure Uvajrvf süef Ernyyl Ovt Enpr; ivryrvpug nore nhpu mhe Zvyyvba Qbyyne Znqarff.
10. Ireëäg Qve, jrypur Fgnqg qra Rkgenonny Dhvpxfubg ovrgrg.

Combos und Manöver

Während fast jedes Einzelballspiels sind Combos machbar. Der Wert der Combos steigt: Der Basis-Wert beginnt bei jedem Ball bei 1M und wird durch einen vollständigen TRUNK jeweils um 250K erhöht. Der Multiplikator wird bei jeder Combo in Folge um 1 erhöht. Hat man das richtige Equipment für einen Renner, wird dessen Combo-Wert erhöht - Die Basis ist eine extra-M für derartige Schüsse. Combos führen hin zu den Duellen. Beim ersten Mal muss man drei, bei jedem späteren Duell vier Rennwagen-Combos (diese unterscheiden sich von den 3-2-1-Sequenzen) durchführen, um ein Duell zu aktivieren.

Combos sind....

... und führen zum Duell:

Obere rechte Ramp -> linke Ramp*	Hot Rod
rechte Ramp -> linke Ramp	Hot Rod
linke Ramp -> rechte Ramp	Hot Rod
obere linke Ramp -> rechte Ramp^	Hot Rod
großer Loop -> rechte Ramp^	Hot Rod
rechter Orbit -> rechte Ramp^	Hot Rod
rechte Ramp -> linker Orbit	Sports Car
linke Ramp -> linker Orbit*	Sports Car
obere rechte Ramp -> linker Orbit*	Sports Car
obere linke Ramp -> rechter Orbit^	Sports Car
linke Ramp -> rechter Orbit	Sports Car
großer Loop -> rechter Orbit^	Sports Car
rechte Ramp -> rechter Orbit*	Sports Car
Mini-Loop -> obere linke Ramp	Monster Truck
linker Orbit -> obere linke Ramp	Monster Truck
obere rechte Ramp -> obere linke Ramp	Monster Truck
rechter Orbit -> obere rechte Ramp	Monster Truck
großer Loop -> obere rechte Ramp	Monster Truck
obere linke Ramp -> obere rechte Ramp	Monster Truck
linker Orbit -> Mini-Loop	Mini Bug
obere rechte Ramp -> Mini-Loop	Mini Bug
obere linke Ramp -> großer Loop	Mini Bug
rechter Orbit -> großer Loop	Mini Bug

\* Diese Combos sind nur dann machbar, wenn die erste Ramp zur Vervollständigung der Combo passend umleitet.

^ Diese Combos sind jederzeit machbar; dazu läßt man die Kugel einfach am oberen linken Flipper vorbeierollen zum unteren linken Flipper.

Die Combo-Sequenz wird durch aufeinanderfolgende Mehrfach-Loops unterbrochen und kann dann fortgesetzt werden, sobald ein anderes Ziel getroffen wird. Mehrfache linke Ramps, mehrfache rechte Ramps/MagnoChargers sind keine Combos und beenden daher die aktuelle Combo-Sequenz.

Es gibt 8 Combo-Manöver. Vier von ihnen sind kurze 3-Combo-Sequenzen, die soviel zählen wie 2 Combos, die zu einem Duell führen. Vier von ihnen sind lange 4-Combo-Sequenzen, die ein Duell sofort aufleuchten lassen. Hat man ein Manöver gespielt, gibt dies der Rennwagen durch, zu dessen Duell das Manöver geführt hat.

Manöver 1	2	3	4	Duell
Handbrake Turn	L. Orbit	Mini Loop	UL Ramp Gr. Loop	Mini Bug.
Bootlegger Reverse	L. Ramp	R. Ramp L. Ramp	Hot Rod.	
Barrel Roll	Gr. Loop	UR Ramp Mini Loop		Mini Bug.

Fish Tail	?	?	?	R. Ramp Hot Rod.
Back Flip Truck.	UR Ramp	UL Ramp	UR Ramp	UL Ramp
Power Slide	UL Ramp	R Ramp	L Orbit	Sports Car.
Two-Wheeler Truck.	R Orbit	Gr. Loop	UR Ramp	Monster
Dough Nut	Mini Loop	UL Ramp	Gr. Loop	R Orbit Sports Car.

Man beachte, dass der erste Schuß der Sequenz selbst eine Combo sein muss.  
z.B.: Um einen Barrel Roll zu erreichen, muss man folgende Sequenzen spielen:  
UL Ramp - Gr. Loop - UR Ramp - Mini Loop oder  
R Orbit - Gr. Loop - UR Ramp - Mini Loop.

Beinhaltet ein Manöver einen Loop, so verliert man die Manöver-Sequenz nicht, wenn man den Loop mehrfach in Folge spielt. Manöver können sich auch überlappen: Wenn man einen Two-Wheeler gespielt hat, sind die letzten 2 Treffer des Two-Wheelers auch die ersten 2 Treffer des Barrel Roll, d.h. nach einem anschließenden Treffer des Mini-Loops bekommt man auch den Barrel Roll.

Die kurzen Manöver zählen das Doppelte dessen, was die Combos ohne Manöver zählen würden; die langen Manöver zählen das Vierfache.

Der Fish Tail ist das einzige Manöver, das ich noch nicht herausgefunden habe. Solltest Du es herausfinden, lass es mich sofort wissen ?

Ich denke, jetzt hab ich alle Stadt-Features, lass uns also auf die Straße gehen:

#### On The Road

Befindet man sich On The Road, ist man 250 Meilen von der nächsten Stadt entfernt. (Die 250 Meilen variieren in den einzelnen Schwierigkeitsstufen). Die Startgeschwindigkeit beträgt 30 mph. Durch jede Drehung des Spinners oder durch einen Treffer des geschlossenen Taxis erhöht sie sich um 1 mph bzw. um 2 mph, falls man die Cruise Control besitzt. \*\* Die Maximalgeschwindigkeit beträgt 100 mph (Taxis gehen einfach nicht schneller ? ). Jeder Schuß zieht die aktuelle Geschwindigkeit von der verbleibenden Entfernung ab (der Nameless Scoop zählt; das linke Orbit und das offene Taxi nicht). Beträgt die Entfernung 0 Meilen, kann man durch den linken Orbit die nächste Stadt befahren. Seine Geschwindigkeit kann man dann nur noch durch Treffer des Taxis, nicht aber mehr durch den Spinner erhöhen. \*\* Ein Treffer eines Slingshots zieht eine Meile von der verbleibenden Entfernung ab.

Hat man während On The Road einen Abgang, startet die nächste Kugel in der nächsten Stadt. \*\* Bei der Einstellung schwer geschieht dies nur, wenn die Entfernung 0 war; bei Superschwer funktioniert dies gar nicht. \*\* In der Einstellung extraleicht gibt es den On The Road Modus gar nicht. Hier wird man nach einem City-Spiel per Zufall in die nächste Stadt gebeamt.

Bei einer Geschwindigkeit von 56 mph fängt im U-Turn die Speed Trap zu leuchten an. Trifft man sie, startet der Police Quickshot (siehe Police Chase Frenzy weiter unten). Während des On The Road Spiels kann der Video-Mode durch einen Treffer des offenen Taxis gestartet werden. Combos und Open-The-Trunk sind noch machbar, nicht mehr aber die Speedway-Sequenz.

Wenn ein Duell leuchtet, wird es durch einen Treffer des Police Scoops gestartet.

Ziel-Wahl:

```

                /Chicago \
            /Salt Lake\      /Detroit\
    /Seattle\      /Denver \      / Boston \
San Fran      Las Vegas      Memphis      New York
    \Los Ang/      \ Dallas /      \Washington/
            \ Phoenix /      \Atlanta/
                \ Orleans/

```

Das ist verwirrend. Wenn man eine Stadt verläßt, wählt das Spiel zufällig eine der Städte zur linken als Ziel aus. (Wenn man in Boston ist, kann es also Detroit oder Memphis auswählen). Hat man den Kompass nicht, geschieht folgendes:

Jeder Slingshot während On The Road ändert das Ziel, das sich aber immer westlich befindet. Diese Änderungen treten nicht auf, wenn man den Planner gekauft hat. Die Veränderungen treten auch während der Duelle oder während des Police Chase Frenzy auf.

Hat man den Kompass, ändert sich die ganze Sache: Trifft man nun ein gültiges Paar der WNSE-Targets, setzt das Kompass-Target das Ziel neu.

Also: Wenn man z.B. in Dallas ist, dann das S-, E- und Kompass-Target trifft, bewegt man sich südöstlich nach Atlanta. Ist man in Salt Lake und trifft das N-Target, wird das W-Target nicht aktiv (da man von Salt Lake aus nicht nordwestlich reisen kann). Diese Ziel-Veränderungen funktionieren auch, wenn man den Planner benutzt hat! Sie treten allerdings nicht während der Duelle oder während des Police Chase Frenzy auf.

Das steht im Widerspruch zum Cookie "With a compass you'll never go back". Tatsache ist, dass der Kompass die einzige Möglichkeit darstellt, wieder rückwärts zu reisen.

#### Video Mode

Um den Video Mode zu starten, muss man während On The Road das offene Taxi treffen.

Man fährt sein Taxi durch den Video Mode und schubst andere Wagen von der Bahn oder umfährt sie. Gestartet wird 1000 (Meilen?, Yards? wird nicht gesagt) vom Ziel entfernt, während der Timer auf 60 s steht.

Hat man 10 Wagen abgedrängt, kommt der Polizeiwagen über einen. Bringt man ihn um die Ecke, taucht ein spezielles Objekt in Form einer gigantischen Flipperkugel, oder, wenn man die Flipperkugel im laufenden Spiel bereits hatte, in Form eines Fragezeichens auf. Das Killen der Flipperkugel bringt einen Extraball (boah), das Killen des Fragezeichens einen BRB. Beide Kills, also der des Polizeiwagens und des Spezialobjektes zählen zum Gesamt-Kill.

Wertung (berichtet durch JWS):

Pro Kill bekommt man 500K und für den Kill des Polizeiwagens 4M zusätzlich.  
Dann:

Vervollständigen des VM, ohne einen Wagen ausgelassen zu haben: 50M Perfekt Bonus.

Vervollständigen des VM, ohne mit einem Wagen kollidiert zu sein: 50M Perfekt.

Vervollständigen des VM mit Kollisionen aber ohne Kill: 10M

Vervollständigen des VM ohne obige Fälle: 500K extra für jeden Kill.

Bug: man bekommt die 500K, sobald das Spezialobjekt auftaucht, und nicht erst dann, wenn man es gekillt hat. Die 500K/Kill extra am Schluß werden auf jeden

Fall korrekt abgerechnet.

Ein erfolgreicher VM bringt einen sofort in die nächste Stadt.

Man kann während des VM einen Nitro Boost verwenden. Er läßt alle Wagen viel schneller auf einen zukommen, bis entweder das Polizeiauto auftaucht oder man bremst, oder man ein Auto direkt von hinten trifft, was einen verlangsamt.

Die meisten VM-Kills werden als Video Mode Highscore gespeichert.

### Speed Trap und Police Chase Frenzy

Um die Speedtrap zu starten, muss man während On The Road den U-Turn treffen, wenn Speedtrap leuchtet. Der Magnet packt die Kugel kurz, dann lässt er sie wieder los. Das ist der Beginn eines Quickshots, der von 5M auf 1M herunterzählt, wo er für ca. 5 s vor der Auszeit stehenbleibt. Um Police Chase Frenzy zu starten, muss man den U-Turn während des Quickshots nochmals treffen. MagnoLock schnappt sich dann die Kugel und schleudert sie in den Police Scoop.

Nachdem der Quickshot gestartet wurde, gibt es einen kurzen Ballsaver: Man bekommt die Kugel wieder, wenn der Magnet für ein "Ab durch die Mitte" sorgt. Der Wert des Jackpots für PC Frenzy ist der Wert des Quickshots.

PC Frenzy ist ein 3Ball-Multiball. Die Jackpots werden im U-Turn eingesammelt. Jedesmal, wenn ein Jackpot leuchtet, geht die Mini Ramp nach oben. Um den Jackpot um jeweils 1M bis hin zu 10M zu erhöhen, muss man das Polizeiauto treffen. Jedesmal, wenn ein Jackpot eingesammelt wird (\*\* außer der Jackpot wurde dadurch eingesammelt, dass man den U-Turn "falsch rum" von links nach rechts durchläuft), versucht MagnoLock die Kugel zu fangen und in den Scoop zu schleudern. Ein eingesammelter Jackpot bringt einem außerdem 8s Airbag.

Ein einfacher Treffer des Taxis beleuchtet den U-Turn für einen Jackpot. Nach dem Einsammeln beleuchten zwei Treffer des Taxis den Double Jackpot. Ist dieser eingesammelt, beleuchten 3 Treffer des Taxis den Triple Jackpot. Holt man diesen Jackpot ab, so öffnet sich das Taxi.

Wenn eine Kugel ins Taxi gespielt wird, spielt man "chicken" mit dem Taxi. "Chicken" ist ein 15 s-Timer, während dem man das Polizeiauto für den Super Jackpot im Wert des 5fachen Jackpots treffen muss (die Mini-Ramp ist oben). "Chicken" läuft weiter auch wenn währenddessen das Multiball-Spiel zu Ende geht. die Jackpot-Sequenz wird nach "chicken" auf den Anfang zurückgesetzt, egal, ob gewonnen oder verloren. Der erste Superjackpot eines PC Frenzies bringt einen BRB und startet, bis wieder vier im Spiel sind, weitere Kugeln sowie einen neuen Ballsaver (ich weiß, dass ich sagte, ich würde keine Strategie-Tips geben, aber es ist ein guter Zeitpunkt, einen Nitrobooster einzusetzen, wenn dieser 15 s-Timer am Ablaufen ist). Wenn alle Kugeln bis auf eine abgegangen sind, während das Taxi für "chicken" offen ist, schließt das Taxi. Trifft man das Taxi nun innerhalb von 2 s, startet "chicken" irgendwie (trotzdem) und man kann das Multiballspiel am Laufen halten und den Superjackpot kassieren.

Nach dem PC Frenzy befindet man sich noch On The Road, die Distanz zur nächsten Stadt beträgt jedoch 0. Man kann also die Speed Trap nicht wieder zum leuchten bringen, während man noch On The Road ist.

Wenn Open-The-Trunk einen sofortigen PC Frenzy startet, ist der Basis-Jackpot-Wert 2,5M. Wenn eine Kugel während des PC Frenzy in die Tasse geht, wird sie für ca. 15 s oder bis der nächste Jackpot kassiert wird, gehalten.

\*\* Police Chase Frenzy ist in der Einstellung Extraleicht nicht verfügbar.



## Duelle

On The Road, kann man im Police Scoop ein Duell starten, sofern eines leuchtet. Wenn mehr als ein Duell leuchtet, wird eins in folgender Reihenfolge gestartet: Hot Rod, Sports Car, Monster Truck, Mini Beetle (das ist die Reihenfolge der Sportwagen auf dem Tisch, von links nach rechts). Sobald ein Duell beginnt, wird eine zweite Kugel ins Spiel gebracht. Das Duell dauert solange, bis man es gewinnt oder eine Kugel verliert. Zu Beginn bekommt man einen angenehm langen Ballsaver, ca. 30s. Geht eine Kugel während eines Duells in die Tasse, bevor der Rennwagen aufgeht, bleibt sie für ca. 15s oder bis der Renner aufgeht, dort.

Die Ziele, die zu einem Duell führen, beginnen zu blinken (siehe Combos für die zugehörige Liste). Um den Rennwagen zu öffnen, muss man jedes Ziel dreimal treffen. Trifft man in den geöffneten Rennwagen, bekommt man 10M und das Taxi öffnet sich. Nun hat man ungefähr 10s Zeit, um die andere Kugel im offenen Taxi zu platzieren und damit das Duell zu gewinnen, einen BRB zu bekommen, um 20M und \$20.000 zu kassieren. Ist der Timer abgelaufen, spuckt der Rennwagen die Kugel wieder aus und man muss sie erneut einlochen. Während der Timer läuft, zählt ein Treffer des Wagens 5M und der Timer wird zurückgesetzt. Verliert man ein Duell wird man wieder On The Road gesetzt. Gewinnt man ein Duell, kommt man in die nächste Stadt und der im Rennwagen versenkte Ball bleibt dort bis zum Big Race.

Gewinnt man ein Duell während der Ballsaver noch aktiv ist (was durchaus machbar ist), bleibt dieser im Einzelballspiel bis seine Zeit abgelaufen ist. Nachdem alle vier Duelle gespielt worden sind, leuchtet das Police Duell. Dieses Duell wird genauso wie die anderen Duelle gestartet und gespielt. Der zugehörige Treffer ist der U-Turn. Man muss ihn 3mal treffen. Dann muss man, um zu gewinnen, eine Kugel im Police-Scoop und die andere im Taxi versenken. Das Polizei-Duell zählt das Doppelte der anderen Duelle und bei Gewinn leuchtet ein Extraball auf.

Nach dem Polizei-Duell wird die Duell-Sequenz zurückgesetzt, sofern sich keine Kugeln in den Rennwagen befinden. Wenn einer der Rennwagen eine Kugel festhält, wird die Sequenz erst nach dem nächsten Big Race zurückgesetzt. \*\* Duelle sind in der extraleichten Einstellung nicht verfügbar und bei der Einstellung leicht sollten sie nicht verfügbar sein, sind es aber doch (siehe Bugs).

## Das Big Race

Startet man den Stadt-Modus von San Franzisko, beginnt das Big Race. Die Position in der Startaufstellung wird dadurch bestimmt, wieviele Wagen man in den Duellen besiegt hat. Jedes Auto, das man besiegt hat, startet hinter einem. Fürs Starten bekommt man 10M plus 10M für jedes Auto, das man besiegt hat oder 100M Pole Position, wenn man alle vier geschlagen hat. Auf dem Timer stehen 100s mit unbegrenztem Ballsaver und Airbag. Während des Big Race zählt jeder beleuchtete oder blinkende Schuß 2M für jeden BRB, den man gesammelt hat, oder 1M, wenn man es irgendwie geschafft hat, ohne BRB bis hierher zu kommen.

(\*\* neugeschrieben im Versuch, verständlicher zu werden)

Das Big Race ist ein Rennen zwischen Dir und den anderen vier Rennwagen. Rennwagen, die man sehen kann (die also oben sind), befinden sich vor einem.

Jeder Rennwagen, der unten ist, liegt hinter einem und alle Wagen, die man in den Duellen nicht geschlagen hat, starten vor einem.

Ein Wagen, der unten ist, hält eine Kugel fest. Das Big Race ist ein 5Ball-Multiball; inkl. der in den Rennwagen festgehaltenen Kugeln.

Ein Rennwagen blinkt immer. Dieses Auto ist der "Overtaker"; er versucht, einen zu überholen. Wenn man 10s (bzw. 20 s, wenn man das richtige Equipment gekauft hat) lang keinen anderen Rennwagen überholt hat, überholt einen der "Overtaker" - Er geht hoch und spuckt seine Kugel aus! Trifft man den "overtaker", wird der Timer zurückgesetzt und ein anderes Auto kann zum Overtaker werden.

Wenn das Big Race nur noch weniger als 25s dauert und man sich an erster Stelle befindet (alle Rennwagen sind oben), öffnet sich das Taxi. Um 100M, 50.000\$ und einen Extraball zu gewinnen, muss man das geöffnete Taxi treffen (Anm. Weigert: Das mit dem Extraball stimmt so nicht). Ist die Zeit abgelaufen, verliert man das Big Race und bekommt 10M bis 40M für den 5. bis zum 2. Platz.

Nach einem gewonnenen Big Race spielt man das Victory Frenzy. Das ist ein 5Ball Speedway Frenzy mit einem Basis-Jackpot von 5M. Die Punkte des Victory Frenzy fließen nicht in die Ermittlung des Speedway Kings ein. Egal, ob gewonnen oder verloren, nach dem Big Race befindet man sich wieder in New York.

Der höchste Big Race Wert wird als der Big Race King gespeichert.

Das Really Big Race

Um sich hierfür zu qualifizieren muss man: Speedway Mania und das Polizei-Duell gespielt haben, Passenger Frenzy (Superjackpot bekommen) und Police Chase Frenzy (Superjackpot bekommen) und das Big Race gewonnen haben und 100.000 \$ besitzen. Diese sechs Aufgaben entsprechen den 6 blauen Lämpchen über den Flippern.

Jedes dieser Lämpchen wird nach dem Really Big Race zurückgesetzt (Das 100.000 \$-Lämpchen wird wahrscheinlich sofort wieder aufleuchten). Um das Really Big Race zu starten, kauft man es von Jay, nachdem alle 6 Aufgaben erledigt sind (es kostet 100.000 \$, um zu starten).

Das Really Big Race ist ein 6er-Multiball mit unbegrenztem Ballsaver und unbegrenztem Airbag. Man muss 15 Treffer landen, um zu gewinnen. Einmal mehr zeigt der Timer 100 s an. Alle 4 Rennwagen gehen hoch. Man muss jeden Renner 3mal treffen; beim dritten Mal wird die Kugel festgehalten. Diese 12 Treffer bringen 50.000 \$ und 50M. Der 13. Schuß muss ein Treffer des Polizei-Autos sein (Die Mini-Ramp ist oben) und bringt 50.000 \$ und 50M. Der 14. Schuß ist ein Treffer des Polizei-Scoops für weitere 100.000 \$ und 100M. Der Scoop hält den Ball fest. Für den Sieg, einen EB und für weitere 300.000\$ für insgesamt 500.000 \$ und 500M muss man die letzte Kugel im Taxi versenken.

Nach dem Gewinn des Really Big Race spielt man den Really Big Victory Frenzy. Das ist ein 6Ball-Speedway Frenzy mit einem Basis-Jackpot von 10M (der Ultrajackpot beträgt also 250M). Die Punkte des Really Big Victory Frenzy zählen nicht für den Speedway King. Das Really Big Race bringt einen hinterher in die Stadt, in der man vorher war.

Der Gebrauch eines Nitro Boosts zählt soviel wie der erste oder der zweite Treffer jedes der vier Renner oder als Treffer auf die Mini Ramp, wenn sie leuchtet.

Wenn irgendein Renner eine Kugel nach einem gewonnenen Duell hält, behält dieser Renner die Kugel nach dem dritten Treffer im Really Big Race nicht, sodass es so aussieht, als hätte man am Ende des Really Big Races zuviele Kugeln.

\*\* In den Einstellungen Leicht oder Superleicht ist der Really Big Race nicht verfügbar. Aber: siehe unter Bugs.

#### Million Dollar Madness

Sobald man (\*\* in jeder Schwierigkeitsstufe) 1.000.000 \$ besitzt, hört das Spiel auf, weiter Geld hochzuzählen. Um die Million Dollar Madness zu starten, schaut man bei Jay vorbei und kauft das Big Mystery (\*\* hierzu braucht man nichts weiter als die 1.000.000 \$). Die Existenz des Big Mystery ist kein Geheimnis (das Cookie verrät es quasi), jedoch hab ich seine Beschreibung ge-ROT13-et, falls sie es selber enträtseln wollen. Aus bestimmten Gründen bekommt man einen Punkt für den Start der Million Dollar Madness.

Million Dollar Madness is a ten ball mode. The airbag and ballsaver are active for about a minute. every one of the eighty-four lights on the table is flashing. Shoot a shot to complete one of its lights. All switches score one million, to a maximum total of one billion. Complete all eighty-four lights to score another one billion. Nitro Boost spots one light for each shot, about a dozen total.

This mode does not end when the multiball ends. When you're down to one ball, you must either complete Million Dollar Madness with it or drain it. Afterwards, win or lose, you will have \$0 again.

Zvyyvba Qbyyne Znqarff vfg rva 10re Zhygvonny Zbqhf. Qre Nveont haq gre Onyyfnire fvaq süe rvar Zvahgr nxgvi. wrqrf gre ivrehaqnpugmvt Yäzcpura nhs qrz Gvfpu oyvaxg. Gevss rvaf qvrfre Mvryr hz rf rvamhfnzzrya. Wrqre Gerssre mäuyg rvar Zvyyvba ovf mhz Znkvzhz iba rvare Zvyyvneqr. Ireibyyfgäaqvtr nyyr ivrehaqnpugmvt Yäzcpura, hz rvar jrvgrer Zvyyvneqr mh orxbzzra. Qre Avgebobbfq oryrhpugrg rva Yäzcpura süe wrqra Fpuhß, hatsräue rva Qhgmraq gbgny.

Qvrfre Zbqhf raqrg avpug, jraa gre Zhygvonny raqrg. Ung zna ahe abpu rvar Xhtry, zhß zna qvr Zvyyvba Qbyyne Znqarff ragjrqr mh Raqr fcvryra bqre rvara Notnat unora. Qnanpu ung zna, rtny bo trjbaara bqre ireybera, jvrqrre 0\$.

#### Extrabälle

Auf folgende Art bekommt man Extrabälle. Die ersten vier sind wiederholbar, den Rest bekommt man nur einmal pro Spiel:

Gewinn des Big Race (EB leuchtet)  
Gewinn des Really Big Race (EB leuchtet)  
Gewinn des Polizei-Duells (EB leuchtet)  
Gewinn der Speedway Mania (EB leuchtet)

EB von Jay's (entweder kaufen oder im Versteck gewinnen; sofortiger EB)  
Im Video-Modus, wenn man den EB "killed" (sofortiger EB)  
Drei (im Normal-Modus) aufeinanderfolgende Loops (EB beleuchtet)  
Zehn aufeinanderfolgende Loops (EB beleuchtet)

Zehn MagnoCharger (EB beleuchtet)  
Hundert MagnoCharger (EB beleuchtet)  
Maxed Bonus - Erhöhen des Multiplikators, wenn man bereits 10X hat (EB beleuchtet)  
Extraball City Quickshot (EB beleuchtet)  
Open The Trunk (EB beleuchtet)

JWJ hat mir erzählt, dass 40 U-Turns einen EB beleuchten, also hab ich dies in früheren Versionen dieses Regelwerkes aufgeführt. Nachdem ich das nie geschafft habe, habe ich auf nichts anderes wie auf den U-Turn geschossen. Ich habe 101 U-Turns erreicht, ohne dass der EB beleuchtet worden wäre.

Zusätzlich kann man am Ende des Spiels Freispiele dazu benutzen, um bis zu 10 Extrabälle pro Spiel zu kaufen. Die Freispiele werden gewonnen durch Platzierung von Highscores, Freispiele oder Endzahl. Die maximal benötigte Punktzahl für ein Freispiel beträgt 1M.

Die maximale Anzahl von Freispielen soll 30 sein, aber hier scheint ein Bug dafür zu sorgen, dass es kein Limit gibt. Es werden nur 30 angezeigt, weitere Freispiele darüber hinaus werden trotzdem gespeichert.

## Bonus

Das Treffen einer beliebigen unteren Ramp während aller Einzelball-Spiele und der meisten Multiball-Spiele beleuchtet Advance Bonus X im U-Turn. Ein Treffer des beleuchteten U-Turns sammelt ihn ein. Die Bonus-Multiplikatoren erhöhen auf 1x-2x-4x-6x-8x-10x; die Bonus Bonanza jedoch kann diese Sequenz ändern und über die 10X hinaus erhöhen. Wenn die 10X oder höher erreicht sind und der Bonus erhöht wird, werden 2M Multipliers Maxed gezählt.

Nach einem Abgang erhält man folgenden Bonus:

10.000 für jeden getroffenen U-Turn  
20.000 für jeden Loop  
30.000 für jede Combo  
100.000 für jede Stadt, die man befahren hat.

Die Gesamtsumme wird anschließend mit dem Bonus Multiplikator multipliziert. Der Bonus wird über das ganze Spiel addiert, der Bonus Multiplikator wird nach jeder Kugel auf 1X zurückgesetzt, außer wenn er durch Bonus Held gehalten wird.

## Die Schwierigkeitsstufen

Man kann unter 5 voreingestellten Schwierigkeitsstufen wählen oder benutzerdefinierte Einstellungen vornehmen (was allerdings bedeutet, dass diese Highscores nicht in der offiziellen Highscore - Site unter <http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa/hiscores.shtml> eingetragen werden können).

Das Handbuch listet alle Unterschiede zwischen den Schwierigkeitsstufen auf Seite 40 auf; ich werde sie hier also nicht nochmal wiederholen.

Die Schwierigkeitsstufen sollten besser als Komplexitätsstufen betrachtet werden - Supereinfach ist sehr simpel, Einfach ist um das On The Road-Spiel erweitert, Normal ist um die Duelle erweitert und Schwer bzw. Superschwer erweitern um bessere Reiseziel-Kontrolle (weil die Road-Entfernungen größer

sind und man bei einem Abgang nicht automatisch in die nächste Stadt gesetzt wird). Die Million Dollar Madness kann im Normal-Modus einfacher erreicht werden als in den einfacheren Modi, da man das Really Big Race spielen kann. Die Einstellung Normal macht Extrabälle aus dem Polizei-Duell und aus dem Really Big Race verfügbar, was in den einfacheren Einstellungen nicht der Fall ist. Superschwer kann tatsächlich einfacher als die anderen Einstellungen sein, da man seltener "unfallartig" in eine Stadt kommt, in die man eigentlich gar nicht kommen wollte. Leicht und Normal bieten mehr Big Race Boosters als einfachere Einstellungen, der Wert des Big Races wird also höher. U.s.w.

Meiner Ansicht nach bedeuten die Schwierigkeitsstufen nicht automatisch, dass das Spiel tatsächlich schwerer wird.... Es ist mehr vergleichbar mit den "Game Variations" des Spielsystems des alten Atari 2600.

#### Verschiedenes

Man erhält bis zu 3 Tilt-Warnungen pro Kugel; schlägt der Tilt-Sensor ein weiteres mal an, gibt es einen Tilt, also das sofortige Kugelende und keinen Bonus.

Super City Bonus: Wenn man vor San Franzisko alle Städte befahren hat, bekommt man den Super City Bonus von 160.000.000 Punkten, wenn man das Big Race startet. Aber:

Ultra City Bonus: Wenn man vor San Franzisko alle Städte einmal und nur einmal befahren hat, bekommt man beim Start des Big Race den Ultra City Bonus von 320.000.000 Punkten. Beachte, dass man hierzu einmal die Fähre (Ferry) benutzt haben muss.

Pity-Award: Hat man bei der letzten Kugel (keine Buy-In-Kugel) weniger als 50M Punkte und trifft Open The Trunk, ist dieser immer der Hot Rod mit 13 \$. Öffnet man den Trunk, ist es entweder ein Police Chase Frenzy oder ein 4Ball-Passenger Frenzy, abhängig davon, ob man On The Road ist oder nicht. Man kann mehr als einen Pity-Award pro Spiel bekommen, wenn der Punktestand niedrig genug ist.

Als ich in der Programmdatei nach der Liste der Manöver geforscht habe, fand ich in der Nähe die Textstrings "Special" und "Moo!". Diese scheinen im Open The Trunk verfügbar zu sein (SPECIAL ist zwischen EXTRABALL LIT und REALLY BIG AIRBAG), ich weiß aber nicht, ob sie jemals auftauchen. Weiterhin war kein Text enthalten, der irgendwie auf Midnight Madness hinwies, dieser Modus existiert also wahrscheinlich in BRUSA nicht.

Im File existieren noch ein paar weitere Texte wie SPOILERS II, SPOILERS III, DELUXE I, DELUXE II, DELUXE III und SATELLITE, die wahrscheinlich während der Entwicklung entfernt, im File aber nicht sauber gelöscht wurden.

Cheats: Für Big Race USA sind keine Cheats bekannt und ich bin mir fast sicher, dass auch keine existieren. Wenn Sie das Spiel als zu schwer empfinden, können Sie ein paar Dinge tun: Sie können in den Spieleinstellungen die Zahl der Kugeln pro Spiel von der Standardeinstellung 3 auf ein paar mehr einstellen. Oder versuchen, mit einer leichteren Einstellung zu spielen. Oder sie experimentieren mit der Physik des Tisches; eine Reduzierung des Winkels macht das Spiel langsamer, während es die Erhöhung der Flipper-Energie einfacher macht, mehr Ziele zu treffen. Schließlich: üben, üben, üben ... ?

\*\* Highscores: Durch das Betätigen beider Flipper nach Beendigung eines

Spiels zeigt das Spiel einen Code an. Schreiben Sie diesen Code ab und geben Sie ihn in der offiziellen Higscore-Site unter <http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa/hiscores.shtml> ein (diese Info gibt es auch im Handbuch, aber sie ist im letzten Kapitel begraben und nicht viele Leute lesen das Handbuch bis hierhin).

## Bugs

Es gibt einen kleinen Bug mit der Kugel-Bewegung rund um den Mini-Bug-Renner. Jemand hat in `rec.games.pinball` berichtet, dass er nach dem Abschluß gesehen hat, wie die Kugel auf den Mini-Bug von oben trifft und in die Kugelauswurfbahn zurückprallt, was das Spiel als Ballsave-Situation interpretiert. Ich habe einen ähnlichen (vielleicht denselben) Glitch gesehen: Gerade als ein City-Modus endete, war die Kugel an der Spitze des Mini-Bugs, als dieser hochkam. Die Kugel verschwand und das Spiel fing an, den Bonus hochzuzählen. Ich war - gelinde gesagt - leicht beunruhigt. ?

Es gibt noch einen weiteren kleinen Physik-Bug: Das Spiel scheint es zu mögen, die Kugeln auf die linke Habitrail springen zu lassen, wenn sie in der Nähe der Mini-Ramp springen. Denke, das ist harmlos.

\*\* In der Einstellung Einfach sollten Duelle und damit das Really Big Race (hierfür muss man das Polizei-Duell gespielt haben) nicht verfügbar sein. Jedoch, obwohl Combos und Manöver keine Duelle beleuchten, kann dies Open The Trunk noch sehr wohl. So kann man die anderen Duelle noch spielen und das Polizei-Duell und damit das Really Big Race in der Einstellung Einfach bekommen. Dafür bedarf es jedoch viel Glück und sehr viel Zeit.

\*\* Bekommt man einen sehr großen Bonus (mehr als 1.7 Mrd), glitcht das Display manchmal und zeigt nur 1.7B für den Bonus an, die letzten paar Ziffern scheinen zufällig zu sein. Gezählt wird trotzdem der volle Wert. Wenn das passiert, taucht im Punktestand plötzlich die Ziffer 1 auf (so werden z.B. aus 45900M plötzlich 451900M). Dies ist nur ein Anzeigefehler; er repariert sich selbst, sobald man einen weiteren Punkt macht (nein, ich weiß nicht, was passiert, wenn das beim letzten Ball passiert, wenn es also keine Chance hat, sich selbst zu korrigieren).

\*\* In den Optionen scheinen die Einstellungen 2.3.7 und 2.3.8 (Anzahl der Freispiele für den 3. und den 4. Highscore) miteinander verknüpft zu sein - Ändert man die eine, ändert sich auch die andere.

## Credits:

Autor: Erik Mooney ( [emooney@attila.stevens-tech.edu](mailto:emooney@attila.stevens-tech.edu) , [erikmooney@altavista.net](mailto:erikmooney@altavista.net) )

Viele Korrekturen und Infos: J. Weaver Jr. ( [jwjr@pobox.com](mailto:jwjr@pobox.com) )

Übersetzung: Michael "Mic" Weigert ( [michael\\_weigert@donau.de](mailto:michael_weigert@donau.de) )

Weitere Beteiligte: Richard Fein ( [rfein@inch.com](mailto:rfein@inch.com) ), Andreas "Ante" Grabher ( [ante@tmt.at](mailto:ante@tmt.at) ), Andreas "Dern" Derninger ( [dern@dialup.becom.net](mailto:dern@dialup.becom.net) ), Robert DeLoura ( [deloura@halcyon.com](mailto:deloura@halcyon.com) ), Glenn ( [riker@valinet.com](mailto:riker@valinet.com) ),