

Pro Pinball: Fantastic Journey Head to Head Mode FAQ (German)

by Andreas Grabher

Updated to v1.1 on Feb 3, 2000

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.

ProPinball: Big Race USA - Head To Head Modus

Von : Andreas 'Ante' Grabher
E-Mail : ante@tmt.at
www : <http://www.tmt.at/ante/>
ICQ# : 46919744
Version: 1.1 vom 3. Feb. 2000

Versionsindex

1.0 - Erste Version, 10. Okt. 1999 (Deutsch)
1.1 - Version vom 3. Feb. 2000 Änderungen gekennzeichnet mit (*)
Trunk-Ziele/Airbag erweitert
Mensch gegen Computer/Internet-Modus Zusatzinfo
Neuer Punkte eingefügt: Head 2 Head - Liga

Erhältlich

Die neuesten Versionen dieser Anleitung sind immer unter
<http://www.tmt.at/ante/pinball/brusa/> oder per EMail unter
ante@tmt.at abrufbar.

Hinweis / Copyright

Alle Warenzeichen in dieser Anleitung sind das Eigentum ihrer
jeweiligen Eigentümer. Ich erlaube jedem, diese Anleitung zu
veröffentlichen, zu kopieren oder in andere Sprachen zu übersetzen,
sofern ich davon in Kenntnis gesetzt und als Autor entsprechend
gewürdigt werde.

Diese Anleitung basiert auf der Version 1.18 vom 2. Dezember 1998
des Spiels. Sollte Dein Spiel noch nicht auf das neue Update
umgestellt sein, kannst Du es auf
<http://www.empire-interactive.com/propinball/brusa/admin/updates>
herunterladen.

Bitte informiert mich, falls die Anleitung noch Fehler enthält,
oder falls jemand herausgefunden hat, wie man das Spiel über
Netzwerk spielen kann. Ich wäre auch über jeglichen anderen
Kommentar sehr erfreut.

Inhalt

1. Einleitung
2. H2H-Spielarten

2.1. Mensch gegen Computer (Offline oder Internet)

2.1.1. Offline-Modus

2.1.2. Internet-Modus

2.2. Mensch gegen Mensch Internet

3. Das Spiel

3.1. Runde 1

3.2. Runde 2

3.3. Runde 3

3.4. Bugs

3.5. Berechnung der Ladder-Rangliste

4. Head 2 Head Liga

1. Einleitung

Der Head To Head Modus (kurz H2H) ist ein Spielmodus bei dem der Spieler gegen einen anderen Spieler (Mensch oder Computer) antritt. Ziel des Spieles ist es, am Ende eines Spieles mehr Punkte erreicht zu haben, als sein Konkurrent.

Ein Spiel ist unterteilt in 3 unterschiedliche Streckenabschnitte, wobei bei jedem eine unterschiedliche Anzahl an Punkten erreicht werden kann.

2. H2H-Spielarten

Es gibt grundsätzlich 3 verschiedene Spielarten:

- Mensch gegen Computer - Offline oder Internet
- Mensch gegen Mensch - Internet
- Mensch gegen Mensch - Netzwerk (so viel ich weiß, hat es bisher noch niemand geschafft, diesen Modus zum Laufen zu bringen), Direktverbindung (funktioniert anscheinend ausgezeichnet mit einem Nullmodemkabel)

2.1. Mensch gegen Computer - Offline oder Internet

2.1.1. Offline-Modus

Der Offline H2H Modus wird durch das Festhalten der Abschießtaste (Standard: RETURN-Taste) im Attract-Modus (das ist der Zustand des Spiels nach dem Hochstarten oder nachdem ein Spiel beendet wurde) aktiviert.

Man kann dann durch drücken der Flippertasten den Schwierigkeitsgrad einstellen.

Die Schwierigkeitsgrade variieren von Leicht über Normal bis Schwer. Gestartet wird das Spiel schlußendlich mit der Start-Taste (Std.: 'S' oder 'F1'). Spielerklärung siehe 3.

Nachdem das Spiel zu Ende gespielt wurde, kehrt man wieder in den Attract-Modus zurück.

2.1.2. Internet-Modus

Um im Internet ein Spiel zu bestreiten, muß zuerst ein Userprofil (Name und Passwort) im ProPinball Online Clubhouse angelegt werden.

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

Mit diesem Usernamen kann man dann Internet-Spiele bestreiten sowie sich in die offizielle Highscoreliste eintragen.

Nachdem nun dieser Username angelegt wurde, kann man dann bei bestehender Internetverbindung den BRUSA-Flipper starten. Danach muß mit Escape ins Optionen-Menü gewechselt werden, wo man den Menüpunkt Head-To-Head findet.

Nach dem Anwählen dieses Punktes gelangt man in ein weiteres Menü, in dem über den Kennwort-Setup Button der oben angelegte Username sowie das Kennwort eingetragen werden kann. Als nächstes muß die Verbindung zur BRUSA-Lobby hergestellt werden.

Dies geschieht durch Anklicken von 'Turnier'.

Nachdem nun die Verbindung korrekt hergestellt wurde, gelangt man in die BRUSA-Lobby. Von hier aus kann man nun Spiele gegen den Computer machen, andere Spieler herausfordern oder auch einfach nur chatten. Es sind immer 3 Computer-Gegner verfügbar (CPU-Leicht, -Normal und -Schwer).

Gestartet wird ein Spiel gegen einen Computer-Gegner, indem einfach nur sein Symbol (blauer Pfeil nach unten) angeklickt wird. Das Spiel wird dann sofort gestartet.

Spielerklärung siehe wieder 3.

Nachdem das Spiel zu Ende gespielt wurde, wird sofort wieder ein neues gestartet. Abbrechen kann man diese Spielart jederzeit mit der Escape-Taste. Man gelangt dann wieder zur BRUSA-Lobby.

(*) Da dieser Modus meistens gespielt wird, um auf einen Gegner zu warten, wird rechts oben ein 'Lobby'-Logo angezeigt, das anfängt zu blinken, falls jemand im Lobbyfenster erschienen ist. So erkennt man relativ leicht, dass ein Gegner da ist, und man kann dann das Spiel sofort abbrechen.

2.2. Mensch gegen Mensch - Internet

Gleiche Vorgehensweise wie in 2.1.2. beschrieben.

Nur, anstatt einen Computer-Gegner anzuklicken, müssen die beiden Kontrahenten jeweils den anderen Spieler anklicken.

Es wird nun ein weiteres privates Chat-Fenster geöffnet, indem die beiden Spieler 'unter sich' sind. Hier ist es wieder möglich, mit seinem Gegner privat zu chatten. Normalerweise wird aber das Spiel durch anklicken von 'Spielen' sofort gestartet.

Im Gegensatz zu allen anderen Spielarten, wird hier ein Best Of Three gespielt. D.h. der Spieler, der zuerst 2 Spiele gewonnen hat, gewinnt das Match. Spielerklärung siehe wieder 3.

Nach dem Spielende wird der Punktestand sowie der Endstand angezeigt.

Ein Spiel ist erst dann gültig, wenn einer der beiden Spieler 2 Siege eingefahren hat. Wird das Spiel zu früh getrennt, ist es ungültig und wird nicht in die Ladder aufgenommen.

Durch drücken von Escape gelangt man dann wieder in das private Chat-Fenster, wo man sich mit seinem Gegner noch über das Spiel unterhalten kann. Um ein weiteres Spiel zu spielen, muß man zuerst dieses Fenster mit 'Trennen' schließen (man gelangt in den Attract-Mode) und über den Optionenpunkt Head-To-Head wieder einsteigen (vorher Escape drücken).

3. Das Spiel

Nun zur wichtigsten Sache überhaupt.

Das Spiel gliedert sich in 3 unterschiedliche Runden. Jede dieser 3 Runden dauert maximal 100 Sekunden, wobei unterschiedliche Spielmodi aktiv sind.

Grundsätzlich kann ein Ball nicht 'getiltet' werden, es werden nur

für jeden neu gestarteten Ball (egal ob durch den Abgang eines Balles oder durch den Spielmodus bedingt) 50 Punkte abgezogen. Der minimalste Punktestand ist 0 Punkte, es gibt keine negativen Punkte.

Die Wirkungsweise des Air-Bags ist ebenfalls in allen 3 Runden gleich. Der Air-Bag wird aktiviert durch Vervollständigen der Trunk-Ziele. Wird dies erreicht, werden die Trunk-Ziele des Spielers der sie vervollständigt hat zurückgesetzt (sein Air-Bag bläst sich auf), und der Air-Bag des Gegners verschwindet. Die Trunk-Ziele des Gegners ändern sich dadurch nicht. (*) Die Trunk-Ziele und der aktivierte Air-Bag werden von einer zur nächsten Runde übernommen.

3.1. Runde 1

In Runde 1 müssen beide Spieler eine Strecke von 10.000 Feet zurücklegen. Nach dem Start haben beide Spieler die gleiche Geschwindigkeit und 0 Punkte.

Anfangs blinken folgende Ziele gelb (von links):

- Open the Trunk Tasse
- linker Orbit
- linke Ramp
- U-Turn
- Police Car Scoop
- Mini Loop
- Obere Linke Ramp
- Taxi
- Obere rechte Ramp
- Grosser Loop
- Rechte Ramp
- Rechter Orbit

Das Treffen eines gelb blinkenden Ziels gibt 20 Punkte.

Dieses Ziel wird bei dem Spieler, der es getroffen hat, grün blinkend, und beim Gegner schaltet es auf rot blinkend um.

Außerdem nimmt die Geschwindigkeit bei dem Spieler, der das Ziel von gelb auf grün geändert hat, stetig zu, und beim Gegner stetig ab. Das heißt, umso mehr grüne Ziele auf dem Bildschirm blinken, umso schneller fährt man, und legt daher auch mehr Weg zurück als sein Gegner (ich hab bisher noch nicht herausgefunden um welche Werte sich die Geschwindigkeiten/Wege ändern).

Das Treffen eines grün blinkenden Ziels gibt 100 Punkte.

Dieses Ziel bleibt bei dem Spieler, der es getroffen hat auf grün, und beim Gegner auf rot. Die Geschwindigkeit wird nicht geändert.

Das Treffen eines rot blinkenden Ziels gibt 10 Punkte.

Dieses Ziel wird bei beiden Spielern auf gelb blinkend umgeschaltet. Die Geschwindigkeit des Spielers, der das Ziel getroffen hat, nimmt zu, und die des Gegners wird wieder langsamer.

Nachdem ein Spieler die Strecke von 10.000 Feet zurückgelegt hat, öffnet sich das Taxi, und alle blinkenden Ziele erlöschen. Jedes weitere Treffen eines vorher blinkenden Ziels gibt keine weiteren Punkte mehr.

Trifft der Spieler nun in das Taxi, gewinnt er diese Runde und erhält dafür 1.000 Punkte. Der Gegner verliert diese Runde und erhält keine zusätzlichen Punkte mehr.

Sollte keiner der Spieler innerhalb der 100 Sekunden das geöffnete Taxi treffen, endet dieser Modus unentschieden, und keiner der

Spieler erhält zusätzliche Punkte.

3.2. Runde 2

In Runde 2 müssen beide Spieler eine Strecke von 10.000 Feet zurücklegen.

Im Unterschied zur ersten Runde, gibt es hier für jeden Spieler jeweils einen anderen Spielmodus, der durch Treffen verschiedener Ziele umgeschaltet werden kann.

Der Sieger der ersten Runde startet im Spielmodus 1, der Verlierer in Spielmodus 2.

Sollte die erste Runde unentschieden ausgegangen sein, starten beide Spieler im Spielmodus 2, und derjenige Spieler, der als erstes diesen Modus beendet, wechselt zum Spielmodus 1 (ich weiß nicht genau ob das so ist, aber ich glaub schon).

Der Spielmodus 1

Der Spielmodus 1 ist genau der gleiche wie in Runde 1, außer daß dieser Modus solange gespielt werden kann, bis der Gegner seinen Spielmodus beendet.

Die bis dahin getroffenen Ziele (alle grünen), werden beim Gegner erst dann angezeigt (sind dann alle rot), wenn er seinen Spielmodus (den zweiten) beendet hat.

Die zu erzielenden Punkte sind genau dieselben wie in Runde 1.

Hat ein Spieler die Entfernung von 10.000 Feet zurückgelegt und befindet er sich in Spielmodus 1, kann er durch einen Treffer des sich nun öffnenden Taxis die Runde 2 beenden. Er erhält dafür 2.000 Punkte, der Gegner nichts.

Der Spielmodus 2

Der zweite Spielmodus ist ein 2er Multiball, bei dem es darum geht, eines der folgenden Ziele zweimal zu treffen.

- Open the Trunk Tasse -> Hot Rod
- linke Ramp -> Sports Car
- Rechte Ramp -> Monster Truck
- Rechter Orbit -> Mini Bug

Wurde eines der Ziele einmal getroffen, erhält man 100 Punkte, und der jeweils zum Ziel gehörende Wagen öffnet sich.

Das Treffen eines anderen Zieles öffnet ebenfalls den zum Ziel gehörenden Wagen und gibt weitere 100 Punkte.

Wird nun ein geöffneter Wagen getroffen, erhält man wiederum 100 Punkte, und der Modus wechselt nun zum ersten Spielmodus, der des Gegners zum zweiten.

Ist ein Spieler am Ziel angekommen (Entfernung 0 Feet), und befindet er sich im zweiten Spielmodus, kann er die zweite Runde nicht beenden. Er muß zuerst in den ersten Spielmodus wechseln (siehe oben).

3.3. Runde 3

Die dritte und letzte Runde ist das Big Race (Funktionsweise siehe auch Erik Mooney's Anleitung bzw. Michael Weigert's deutsche Übersetzung).

Die Startposition ist abhängig vom Ausgang der zweiten Runde.

Der Sieger der zweiten Runde ist an dritter Position, der Hot Rod ist geöffnet, das Sports Car, der Monster Truck und der Mini Bug sind geschlossen.

Der Verlierer ist an fünfter Position, der Hot Rod ist geschlossen, und alle anderen Wagen sind geöffnet.

Sollte die zweite Runde unentschieden ausgegangen sein, sind beide Spieler an vierter Position, und es ist bei dem Spieler, der die zweite Runde in Spielmodus 1 beendet hat, das Sports Car und der Mini Bug geöffnet, der Hot Rod und der Monster Truck geschlossen.

Beim anderen Spieler ist es genau umgekehrt.

Wird nun ein Wagen getroffen, erhält man dafür 200 Punkte, der Wagen schließt sich (der Ball bleibt im Wagen) und beim Gegner öffnet er sich. Sind alle offenen Wagen getroffen worden, öffnet sich das Taxi. Trifft man nun in das Taxi, ist man Sieger der dritten Runde. Man erhält dafür 5.000 Punkte, der Gegner nichts.

Trifft der Gegner seinerseits wieder einen Wagen, bevor man ins Taxi geschossen hat, schließt sich das Taxi wieder, und der Wagen, den der Gegner getroffen hat, öffnet sich und der darin enthaltene Ball fällt raus.

Nachfolgend die Punkteverteilung bei unterschiedlichen Ausgängen der dritten Runde:

Spieler 1	-	Spieler 2	-	Punkte	Spieler 1/2	-	Offene Wagen	Spieler 1/2
Platz 1	-	Letzter	-	5.000 / 0	-	Taxi getroffen	/	Alle offen
Platz 2	-	Letzter	-	4.000 / 0	-	Taxi offen	/	Alle offen
Platz 3	-	Platz 5	-	3.000 / 1.000	-	1 Wagen offen	/	3 Wagen offen
Platz 4	-	Platz 4	-	2.000 / 2.000	-	2 Wagen offen	/	2 Wagen offen
Platz 5	-	Platz 3	-	1.000 / 3.000	-	3 Wagen offen	/	1 Wagen offen
Letzter	-	Platz 2	-	0 / 4.000	-	Alle offen	/	Taxi offen
Letzter	-	Platz 1	-	0 / 5.000	-	Alle offen	/	Taxi getroffen

Ist die dritte Runde beendet, hat nun der Spieler gewonnen, der mehr Punkte hat als sein Gegner. Sollte ein Spiel punktgleich beendet worden sein, ist dieses Spiel ungültig, und es wird ein neues gestartet (gilt nur für Spiele gegen menschlichen Gegner).

3.4. Bugs

Es gibt ein Bug in Runde 2, der unter folgenden Bedingungen zustande kommen kann.

- man befindet sich in Spielmodus 1
- man hat bereits einmal Spielmodus 2 gespielt, d.h. es wurde ein zweiter Ball bereits in einem Wagen festgehalten

Trifft der Gegner nun ein Ziel zum zweiten Mal, öffnet sich der Wagen des von der vorigen zweiten Spielrunde getroffenen Ziels, und der zweite Ball wird gestartet.

Trifft man nun genau in dem Moment in dem der zweite Ball gestartet wird, noch in den geöffneten Wagen, bevor er sich wieder schließt, fällt der Ball wieder aus dem Wagen, und man hat nun zwei Bälle in Spielrunde 1 (dieser Fehler ist bei mir schon mehrmals aufgetreten (*)).

(*) Dieser Fehler kann auch auftreten, wenn Du zuerst im Spielmodus 2 warst. Dann endest Du mit 3 Bällen in Spielmodus 2 (frag bitte nicht, wie ich das genau gemacht habe - es ist mir erst einmal passiert).

'Internet-Bug'

Weitere scheinbare Bugs können bei Internet-Spielen gegen menschliche Gegner auftreten.

Beispiele:

- nicht öffnendes Taxi, obwohl bereits 0 Feet erreicht sind (Runde 1 und 2) oder alle Wagen in Runde 3 getroffen worden sind.
- beide Spieler gewinnen Runde 1 (und erhalten auch je 1.000 Punkte)
- In Runde 3 besteht die Möglichkeit Erster zu werden (und damit 5.000 Punkte zu kassieren), der Gegner muß aber nicht 0 Punkte erhalten, sondern es können auch noch 1.000 Punkte sein.

Diese 'Fehler' können vor allem dann auftreten, wenn die Internetverbindung schlecht ist.

Dies erkennt man relativ schnell dadurch, daß in Runde 1 die Entfernung nicht flüssig oder auch gar nicht abnimmt.

In so einem Fall ist es besser mit Escape abubrechen, und mit seinem Konkurrenten abzumachen, dieses Spiel zu beenden. Es kann dann eventuell versucht werden das Spiel nochmals zu starten, oder man kann auch versuchen komplett neu ins Internet einzusteigen. Sollte das auch nicht helfen, ist es besser es später zu versuchen oder gar komplett abubrechen.

3.5. Berechnung der Ladder-Rangliste

Die ProPinball Ladder basiert auf dem Glicko System von Prof. Mark E. Glickman von der Boston Uni.

Dieses System ist ein ähnliches System wie das ELO-Punktesystem der Schachspieler, oder auch das Weltranglistensystem der Tennisspieler. Es ist bereits mehrfach in Verwendung, unter anderem auch auf dem FICS (Free Internet Chess Server).

Das System versucht für Spieler eine Spielstärke zu berechnen, indem es die bisher gespielten Ladder-Matches beurteilt.

Damit das funktioniert, sind in diesem System zwei Werte von großer Bedeutung.

Das ist zum Ersten die Spielstärke (rating), und zum Zweiten die Abweichung (deviation).

Der aktuelle Scorewert eines Spielers wird schließlich berechnet aus:

$$\text{score} = (\text{rating} - \text{deviation}) / 100$$

Fängt ein Spieler neu an, hat er zu Beginn eine Spielstärke von 150000 und eine Abweichung von 35000.

Spielt nun ein Spieler ein Match, und sollte er gewinnen, steigt nun seine Spielstärke in Abhängigkeit von der Spielstärke und Abweichung seines Gegners sowie von seinen eigenen Werten. Die Spielstärke des Gegners nimmt natürlich durch die Niederlage ab.

Bei beiden Spielern nimmt zudem die Abweichung ab.

Da die Rangliste nach jedem gespielten Match neu berechnet wird, wird bei allen anderen Spielern der Rangliste, die Abweichung neu berechnet. Und diese nimmt bei jedem nicht gespielten Match um einen gewissen Betrag zu. Die Spielstärke hingegen bleibt dabei gleich. Erreicht ein Spieler eine Abweichung von 35000, fliegt er aus der Ladder scheinbar raus.

Scheinbar deshalb, da er zwar in der Rangliste nicht mehr zu sehen ist, aber seine Werte immer noch gespeichert sind. Bei seinem

nächsten Spiel werden diese Werte dann wieder hergenommen, und mit ihnen wird dann das neue Ergebnis berechnet.

Da die Berechnung der Spielstärke und der Abweichung etwas komplex ist, kann ich hier nur grundsätzlich erklären wie sich die entsprechenden Werte ändern.

Ein Spieler der sehr oft spielt, hat eine kleine Abweichung, da durch die vielen Spiele eine relativ gute Bewertung seiner Spielstärke vorgenommen werden konnte.

Ein Spieler hingegen der sehr wenig spielt, hat eine hohe Abweichung, und damit ist seine Spielstärke auch nicht genau zu bestimmen.

Daher können die Werte bei Spielern mit hohen Abweichungen relativ stark schwanken.

D.h. bei Siegen nimmt ihre Spielstärke relativ stark zu, aber auch bei Niederlagen sehr stark ab.

Bei Spielern die sehr oft spielen, ist es genau umgekehrt. Da kann eine Niederlage nicht mehr soviel anrichten, ein Sieg dagegen aber eben auch nicht.

Siege gegen Spieler mit hohen Abweichungen geben nicht so viele Punkte wie Siege gegen Spieler mit niedrigen Abweichungen. (*) Und grundsätzlich bringen Siege gegen Spieler mit höherer Spielstärke, immer mehr Punkte, als Siege gegen Spieler mit niedrigen Spielstärken. Umgekehrt, sollte man natürlich 'lieber' gegen einen Spieler mit einer höheren Spielstärke verlieren :-)

Ein paar Beispiele

-----			-----		
Spieler 1	- Spieler 2		Spieler 1	- Spieler 2	
rating/dev.	- rating/dev.	Ergebnis	rating/dev.	- rating/dev.	

180000/1000	- 180000/35000	2:0	180019/999	- 162500/24663	
180000/1000	- 180000/35000	0:2	179499/999	- 197499/24663	
180000/1000	- 180000/1000	2:0	180028/999	- 179971/999	
180000/15000	- 180000/15000	2:0	185075/13975	- 174924/13975	
180000/35000	- 180000/35000	2:0	196221/29023	- 163778/29023	

4. Head 2 Head Liga (*)

Seit Mitte Jänner 2000 läuft der erste Versuch, einer Head 2 Head Liga. Diese Liga wird zusätzlich zur Ladder-Rangliste gespielt.

Weitere Infos dazu findest Du auf folgender Homepage:

members.tripod.de/ByteDoc (Pro Pinball - Seite)

Du kannst aber auch direkt mich dazu befragen.

Nur kurz:

Im Moment läuft die Liga mit 12 Spielern, wobei natürlich immer neue Spieler gesucht werden. Irgendwann sollte es z.B. möglich sein, mehrere Ligen zu führen, wobei dann auch, wie im Fussball, Spieler aus der obersten Liga absteigen und Spieler aus unteren Ligen aufsteigen könnten. Oder vielleicht auch getrennte Ligen, die dann einen gemeinsamen Champion ermitteln. Hierbei sind keine Grenzen gesetzt.

Credits:

Autor: Andreas 'Ante' Grabher (ante@tmt.at)

Korrektur gelesen: Michael 'Mic' Weigert (michael_weigert@donau.de)

This document is copyright Andreas Grabher and hosted by VGM with permission.