BEST OF SIERRA 19 FG P0011922

01

INHALT

Editorial	02
Installation und Start	03
Das Hauptmenü	05
Pinball spielen	06
Einstellung · Steuerung	07
Musik · Sound · Sprache	09
Andere Einstellungen	10
Pulldown Menüs	11
Spiel und Strategie	12
Die Werkstatt	14
Der Speedway-Tisch	18
Besondere Ereignisse	22
Der Boxenstopp	26
Glossar	29
Erste Hilfe	30
Impressum	31

Liebe Leser, ab heute startet die BoS in einem neuen Gewand - was bei vielen Fans unserer Zeitschrift mindestens für Erstaunen, bei manchen sogar für Entsetzen sorgen wird. Die Entscheidung, das vertraute Heft mit seinen umfangreichen Informationen auf ein CD-Booklet-Format zusammenschnurren zu lassen, ist uns wahrhaftig nicht leicht gefallen - trotzdem war sie aus Kostengründen leider nicht mehr zu vermeiden. Getroffen hat es vor allem die Berichterstattung über die HAVAS-Neuerscheinungen im Games- und Edutainmentbereich. Doch deshalb muss niemand auf brandheiße News verzichten: Auf unserer Website www.sierra.de finden Sie jede Menge Infos und Nachrichten zu allen Neuerscheinungen und geplanten Spielehits. Ein Verkaufsschlager war auch „3D Ultra Pinball: Turbo Racing", das wir Ihnen heute als besonders dickes Trostpflaster präsentieren - eine rasante und authentische Flipper-Simulation, die den Spieler in die aufregende Welt der NASCAR-Rennserie entführt. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Dale Earnhardt oder Bill Elliott, stimmen Sie Ihr Stock Car genauestens ab und flippern Sie sich in einem aufregenden Finale zum unumschränkten NASCAR-Champion.

Viel Spaß mit unserem Spiel und den Demos zu unseren aktuellen Titeln wünscht Ihnen wie immer

Ihre Stefanie Pranz

Installation und Start

02

Bevor Sie mit „3D Ultra Pinball: Turbo Racing“ in die rasante Welt der NASCAR-Serie eintauchen, müssen Sie das Spiel selbstverständlich vorher installieren. Was früher zu mittleren Schweißausbrüchen beim Benutzer führte, ist heute ein Kinderspiel. Unter Windows 95/98 müssen Sie lediglich die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf „Pinball Turbo Racing“ klicken, um den Installationsprozess zu starten. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte sich die CD partout nicht automatisch starten lassen, müssen Sie halt selbst Hand anlegen: Öffnen Sie den Windows-Explorer (über den Pfad Start → Programme → Windows-Explorer) und klicken Sie im linken Fenster auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (in der Regel ist das Laufwerk D:). Daraufhin erscheint der Inhalt der CD im rechten Fenster. Fahnden Sie nun nach der AUTORUN.EXE, der Datei mit dem blassgrauen Sierra Symbol und starten Sie die Datei mit einem Doppelklick. Sie können nun in unserem Menü das Spiel „Pinball Turbo Racing“ sowohl zur Installation als auch zum späteren Spielstart auswählen.

02 Installation und Start

Nach abgeschlossener Installation starten Sie Windows neu. Klicken Sie danach in der Sierra-Programmgruppe auf das „Pinball Turbo Racing"-Symbol, um das Spiel zu starten. Schneller geht's natürlich mit der aktivierten Autorun-Funktion - legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk und warten Sie ein Weilchen, bis das Autorun-Menü erscheint. Klicken Sie nun auf das Spiel bzw. die Demo Ihrer Wahl. Alles Weitere erledigt der Computer für Sie.

Die Demos laufen ausschließlich unter Windows 95/98 - das gute alte DOS bleibt wieder mal auf der Strecke. Wer unserem Installer misstraut, kann die Demos seiner Wahl auch ohne ihn auf die Festplatte bannen. Klicken Sie im Ordner „Demos" einfach auf die entsprechende „EXE"-Datei, also entweder „GroundControlDemo.exe", „NascarLegendsDemo.exe", „TrophyBass4Demo.exe", „TrophyBass3DDemo.exe", oder „wwwArtistDemo.exe". Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Der Start erfolgt durch Anklicken des entsprechenden Programmsymbols in der Sierra-Programmgruppe.

„3D Ultra Pinball:
Turbo Racing" - NASCAR-Stars in der Kugelfalle!

03

Best of Sierra entführt alle Flipperfans wieder einmal in fremde Welten!

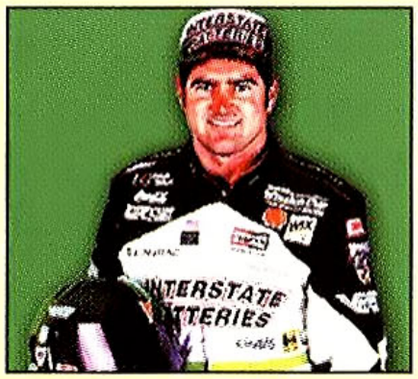
Nach einem Abstecher in den Weltraum (mit der ersten Flippersimulation der 3D Ultra-Reihe), nach „Creep Night", dem Ausflug ins Gruselgenre und „Der Vergessene Kontinent", dem Kampf der Kugeln gegen einen durchgedrehten Professor und dessen Geschöpfe aus grauer Vorzeit, folgt nun „3D Ultra Pinball: Turbo Racing", die erste Flipper-Simulation mit den Stars der NASCAR-Serie! Schlüpfen Sie in die Rolle eines Dale Earnhardt und liefern Sie sich heiße Positionskämpfe auf dem Atlanta Motorspeedway - mit einem Satz blankpolierter Flipperkugeln! Nach nur wenigen Trainingseinsätzen werden Sie feststellen, dass Pinball-Spieler und NASCAR-Fahrer viele Gemeinsamkeiten haben: beide besitzen ein gutes Auge und ein unglaubliches Reaktionsvermögen, sie müssen auch in hektischen und unübersichtlichen Situationen cool bleiben und im entscheidenden Moment Gas geben oder Tempo rausnehmen. Und sie brauchen beide eine gehörige Portion Glück!

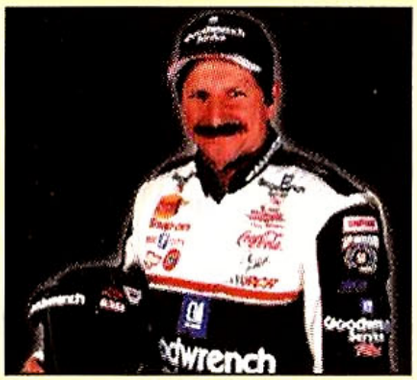
DIE VORBEREITUNGEN AUF DEN START - DAS HAUPTMENÜ

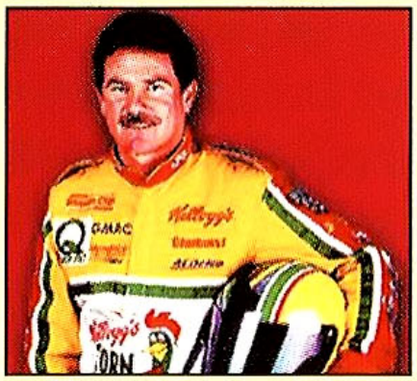
[Bild S. 4] Hier stehen Ihnen fünf Optionen zur Verfügung: Neben der wichtigsten aller Möglichkeiten, der Option **Pinball spielen** (dazu kommen wir gleich), können Sie unter **Einstellungen** den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Kugeln, die Steuerung und die Soundqualität festlegen. Unter der Rubrik **Beste Fahrer** finden Sie die aktuellen Highscores (in denen Sie zu Beginn des Spiels natürlich noch keine Rolle spielen - aber das kann sich ja ändern). Wenn Sie es nicht ertragen können, dass andere besser sind als Sie, klicken Sie einfach auf den **Zurücksetzen**-Button und löschen Sie alle aktuellen Eintragungen. Hinter dem Stichwort **Hilfe** verbirgt sich das Online-Handbuch mit einer Vielzahl nützlicher Informationen und Hilfestellungen. Vom Hauptmenü aus können Sie auch einen Abstecher in die real existierende Welt des Alltags machen: Klicken Sie auf **Verlassen** und Sie sind fürs Erste raus aus dem Spiel.

04 Letzte technische Details - So wird gespielt

Ihr Weg zum NASCAR-Champion vollzieht sich in drei Schritten: Wählen Sie zunächst die Anzahl der Spieler - maximal 4 Mitstreiter dürfen es sein. Danach müssen Sie die Spieler erst einmal anmelden (hier kann niemand einfach anonym losdaddeln)!







Klicken Sie auf die Schaltfläche **Fahrer**, um einen der NASCAR-Piloten auszuwählen. Dann erst entscheiden Sie sich, ob Sie sofort ins Rennen einsteigen und **spielen**, oder doch lieber erst an allen drei Tischen **trainieren** wollen, also gewissermaßen eine Qualifyingrunde drehen möchten. Bei jeder Trainingsunterbrechung (sei es, weil Sie den Tisch erfolgreich beendet, oder weil Sie fahrlässig eine Kugel durchgelassen haben) werden Sie gefragt, ob Sie weiter üben oder aktiv in das Geschehen eingreifen wollen. Über die Option **Abbrechen** kehren Sie zum Hauptmenü zurück und mit dem **Hilfe**-Button rufen Sie das Online-Handbuch auf.

Ein Blick ins „Cockpit" - die Steuerung

05

Es ist immer sinnvoller, vor dem Start einen Blick auf die Standardeinstellungen zu werfen. Sollten gewisse Tastenkombinationen bei Ihnen Gichtattacken hervorrufen, haben Sie hier Gelegenheit, einen Arztbesuch zu vermeiden - die Tasten für die Flipper, den Starter und das Anstoßen sind frei wählbar. Ob Sie nun lieber mit der Tastatur spielen oder einen Windows 95-kompatiblen Game Controller bevorzugen, ist dabei ziemlich wurscht.

Umständehalber (das neue Format fordert seinen Preis) dokumentieren wir an dieser Stelle lediglich die Standard-Tastaturbelegung.

Linker Flipper	Linke Shift-Taste	Bewegt den/die linken Flipper und verlagert die Rollover-Lichter nach links.
Rechter Flipper	Rechte Shift-Taste	Bewegt den/die rechten Flipper und verlagert die Rollover-Lichter nach rechts.
Starter	Pfeiltaste Abwärts	Halten Sie die Taste gedrückt, um den Starter zu ziehen und lassen Sie erst los, wenn Sie die Kugel abfeuern wollen. Je länger die Taste gedrückt bleibt, desto höher das Anfangstempo der Kugel.

05 Ein Blick ins „Cockpit" - die Steuerung

Links anstoßen	Z	Das Anstoßen ist ein beliebtes Mittel, um den Lauf der Kugel den eigenen Wünschen „anzupassen". Ein Druck auf die Z-Taste simuliert physikalisch exakt das Anstoßen der linken Seite - es rappelt bloß nicht so schön.
Unten anstoßen	Leertaste	Ein gezielter Stoß an der Unterkante des Geräts hat schon so manche Kugel vor dem Nirwana gerettet. Allzu feste sollten Sie die Leertaste aber nicht andengeln, wenn Sie kein Tilt (und keine neue Tastatur) riskieren wollen.
Rechts anstoßen	/	Auch der Stoß an der rechten Seite sollte moderat ausfallen.
Pause	P	Mit der P-Taste können Sie die Partie kurzfristig unterbrechen bzw. wieder aufnehmen.

Noch ein Tipp am Rande: Nach jeder Kugel werden die von dieser Kugel erreichten Punkte zusammengezählt. Die Ungeduldigen unter Ihnen können diesen Vorgang mit Hilfe der Flippertasten erheblich beschleunigen.
Natürlich können Sie „3D Ultra Pinball: Turbo Racing" auch mit der **Maus** spielen: Drücken Sie die linke Maustaste, um den linken Flipper und die rechte Maustaste, um den rechten Flipper zu steuern. Halten Sie beide Maustasten gleichzeitig gedrückt, wenn Sie eine Kugel abfeuern wollen.

Sollte Ihnen eine dieser Standardeinstellungen nicht in den Kram passen, ändern Sie sie doch einfach ab: Klicken Sie zunächst auf den Namen des betreffenden Eingabegeräts (Gamepad oder Tastatur) und danach auf die gewünschte Steuerfunktion. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster. Nun drücken Sie die Taste (oder den Button), die (der) diese Funktion künftig übernehmen soll, und drücken Sie auf **OK**. Haben Sie es sich anders überlegt, können Sie Ihre Änderung mit **Abbrechen** wieder rückgängig machen oder den früheren **Standard wiederherstellen**.

The Sound of Silence
- Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe

06

Auf der rechten Bildschirmseite des Menüs sind drei Regler nicht zu übersehen: Mit denen stellen Sie die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte und der Sprachausgabe ein. Klicken Sie einfach auf die +/- Pfeile, um „Turbo Racing" in Zimmerlautstärke oder als Open-Air-Konzert zu genießen.

Wer sich beim Flippern in seiner Konzentration von dieser Geräuschkulisse gestört fühlt, der kann allen Lärmquellen rigoros das Maul verbieten: Ein Klick auf das Häkchen genügt, und es herrscht wieder Ruhe im Land. Sollten Sie angesichts der daraufhin einsetzenden Totenstille depressive Anwandlungen bekommen, klicken Sie einfach auf das X, um die Stimmung wieder etwas aufzulockern.

07

Feintuning

- oder was Sie sonst noch so alles einstellen können

Bei „Turbo Racing" haben Sie die Wahl, ob Sie es einfach mögen, oder sich das Leben so richtig schwer machen wollen. Der Standard-**Schwierigkeitsgrad** ist „Einfach" - die Kugel bleibt länger im Spiel, weil sie nicht durch eine der Seitengassen entfleuchen kann. Folglich gestaltet sich das Punktesammeln nicht ganz so mühsam. Wem das alles jedoch zu profan ist, der kann ja die schwierigere Variante wählen.

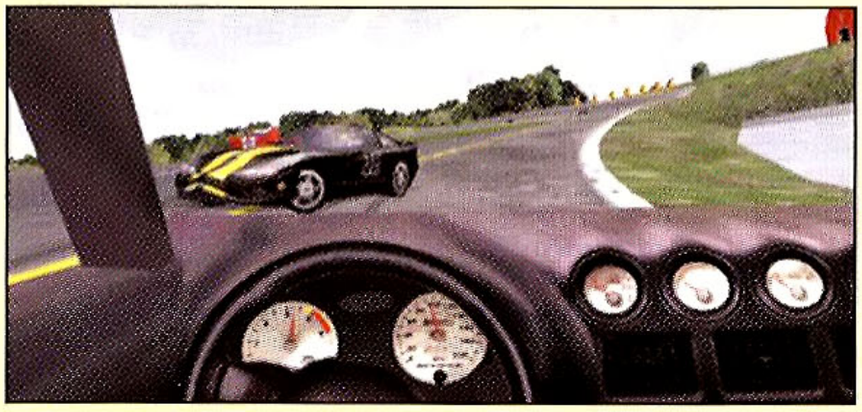
Außerdem lässt sich die **Zahl der Kugeln** festlegen. Spielen Sie lieber mit 3 oder mit 5 Kugeln? Wie auch immer, diese Beschränkung gilt ohnehin nur für den Speedway-Tisch und hat keinen Einfluss auf die Zahl der Extrakugeln, die Sie sich im Laufe eines Spiels hinzuverdienen können.
Die **Zielhilfe** ist eine ungemein praktische Einrichtung, wenn Sie bei diesem Überangebot an Targets den Überblick verlieren. Sie zeigt Ihnen an, wo es besonders viele Punkte oder Extrakugeln zu holen gibt.

Richten Sie ein **Multiplayer-Zeitlimit** ein, wenn sich einer Ihrer Mitspieler als wahrer Könner entpuppt und stundenlang mit einer Kugel vor sich hin daddelt - dann ist nach zwei oder fünf Minuten unwiderruflich Schluss.
Mit **OK** bestätigen Sie Ihre Änderungen und mit **Abbrechen** machen Sie sie wieder rückgängig. In beiden Fällen kehren Sie danach zum Hauptmenü zurück. Was geschieht, wenn Sie auf die Optionen **Standard wiederherstellen** oder **Hilfe** klicken, wissen Sie ja bereits.

Die ewige Bestenliste - die Option Beste Fahrer

Hier werden die Highscores aller Beteiligten fein säuberlich aufgelistet.

Hinter dem Stichwort **Champions** verbirgt sich der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die Rubrik **Kugeln** verrät, wie viele Flipperkugeln der aktuelle Champion für seine Bestleistung verbraten hat und bei **Meisterschaften** können Sie nachschauen, wie häufig der Betreffende den Siegerrunden-Multiball - das Ziel aller Träume in „Turbo Racing" - erfolgreich bewältigt hat.
Mit **OK** kehren Sie zum Hauptmenü zurück und **Zurücksetzen** löscht alle bisherigen Eintragungen - das ist die „Neid" - Funktion, von der wir Eingangs gesprochen haben.



SCHNELLE HILFE AM STRECKENRAND - DIE PULLDOWN-MENÜS

Viele Funktionen des Spiels stehen Ihnen nicht nur vor dem Start, sondern auch während des Spiels als Pulldown-Menüs zur Verfügung. Hinter der Menüoption **Spiel** verbergen sich die Auswahlmöglichkeiten **Neues Spiel** (beendet das aktuelle Spiel und beginnt ein neues), **Spiel neu starten**, (startet den aktuellen Tisch neu), **Spiel öffnen** (lädt einen gespeicherten Spielstand), sowie die sich selbst erklärenden Optionen **Spiel speichern**, **Hauptmenü** und **Beenden**. Unter der Rubrik **Einstellungen** können Sie die Musik, den Sound und die Sprache ein- oder ausschalten, sowie mit der Option **Vollbild** den Tischbereich auf die Größe Ihres Monitors ausdehnen. Die Folge: Die Symbolleiste am oberen Bildschirmrand verschwindet und erscheint nur noch nach Aufforderung (Bildschirmrand mit dem Mauszeiger berühren). Die Option **Hilfe** bietet das bereits erwähnte Online-Handbuch und -für besonders Begriffsstutzige- die Hilfe zum Online-Handbuch.

09

Der Weg zum Champion in 4 Schritten - Spiel und Strategie

Flipperspieler sind glückliche Menschen - über Taktiken oder Spielstrategien müssen sie sich in der Regel keine Gedanken machen. Punkte scheffeln heißt die Devise! Bei „3D Ultra Pinball: Turbo Racing" liegen die Dinge freilich etwas anders, denn hier müssen Sie wie im wirklichen Motorsport Rennen gewinnen. Wie man das macht, verraten wir Ihnen auf den nächsten beiden Seiten.

Unser Pinball-Abenteuer beginnt in der **Werkstatt**, wo die Stock Cars für die NASCAR-Serie gewartet und getunt werden. Die Werkstatt ist die Grundlage Ihres Erfolgs - holen Sie hier so viele Punkte wie möglich, um sich eine gute Ausgangsposition für die folgenden Stationen zu sichern.

Der **Speedway** entspricht dem Qualifying eines NASCAR-Rennens - Sie haben 60 Sekunden Zeit, um Ihr Punktekonto aus der Werkstatt weiter aufzufüllen und somit unter Umständen die Pole Position zu erobern! Die Ergebnisse beider Tische werden addiert.
Kleiner Tipp: Wenn Sie die Rampen in der vorgesehenen Reihenfolge abtreffen, ist das schon die halbe Miete. Wenn Sie jetzt auch noch die vom Teamchef gewünschten Boxenstopps einlegen, dann ist Ihnen ein Startplatz in den ersten Startreihen so gut wie sicher.

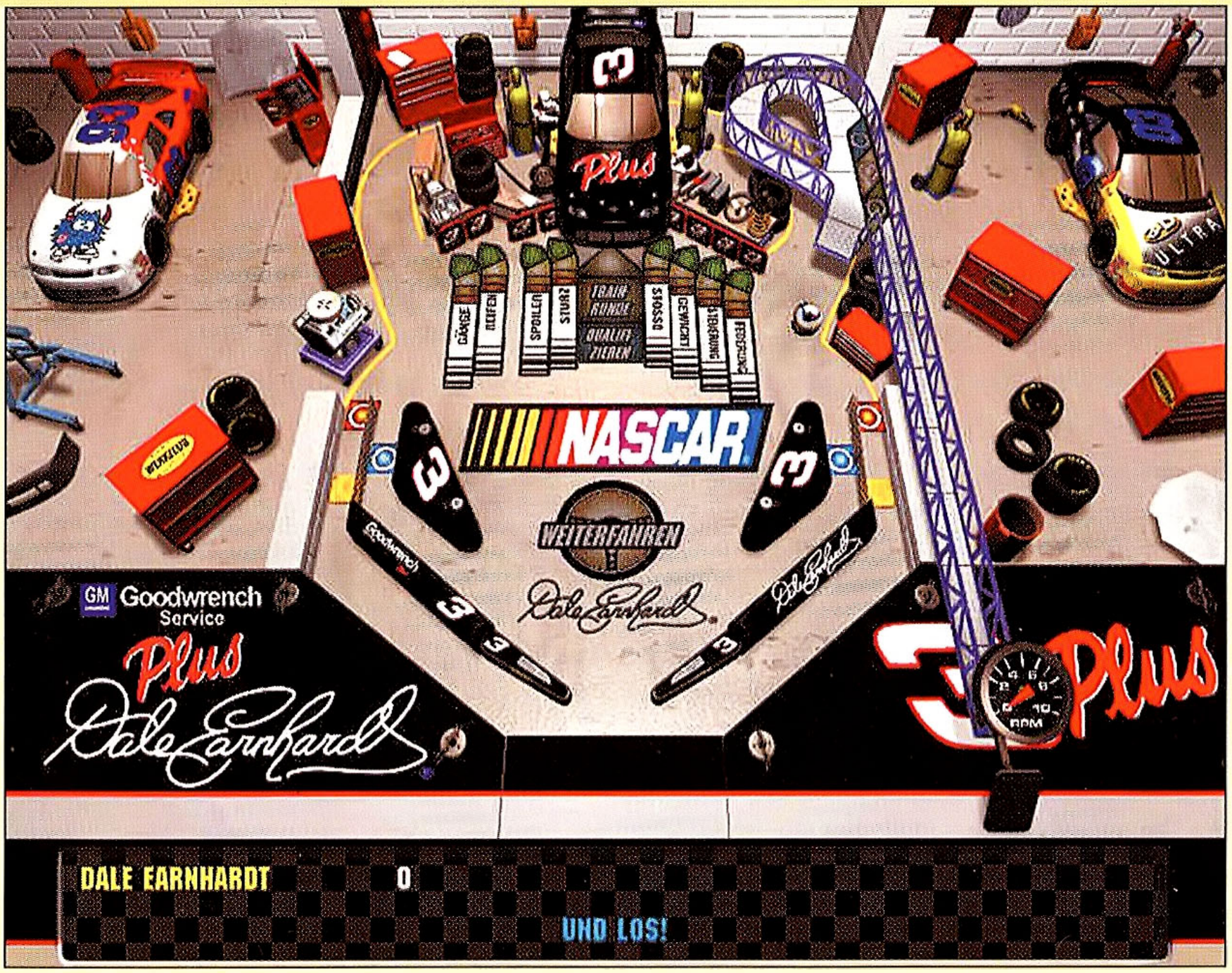
Wird Ihr Fahrzeug in einen Unfall verwickelt oder von einem Defekt aus der Bahn geworfen, müssen Sie einen **Boxenstopp** einlegen. Zielen Sie einfach (!) auf die Boxengasse am rechten Rand des Speedway-Tischs und treffen Sie die blinkenden Targets, wenn Sie den Boxenstopp-Tisch erreichen wollen. Hier räumen Sie nun so schnell es geht alle leuchtenden Targets ab, um möglichst wenig Zeit zu verlieren und sofort ins Rennen zurückkehren zu können.

Die oben genannte Reihenfolge gilt für alle vier Rennen - Sie starten auf dem Bristol Motor Speedway, dem Atlanta Motor Speedway, dem Talladega Superspeedway und auf dem weltberühmten Kurs von Watkins Glen. Doch mit einer mittelprächtigen Leistung allein ist es nicht getan - nur wer in allen Rennen Topzeiten fährt (sprich eifrig Punkte sammelt), der darf auch beim großen Finale antreten - dem **Siegerrunden-Multiball**. Das ist die Champions League für alle „Turbo Racing"-Fans - dorthin schaffen es nur die Besten!

Die Mutter aller Erfolge - die Werkstatt

Ohne entsprechend talentierte Mechaniker wäre selbst ein Champion wie Michael Schumacher nur halb so schnell. In der Werkstatt werden die Grundlagen für den späteren Rennerfolg gelegt. Auch in „Turbo Racing" können Sie schon vor dem Rennen viel für Ihren Sieg tun: Treffen Sie alle acht Wagenteil-Targets (der Flitzer in der Tischmitte gehört Ihnen, nebenbei bemerkt) und Sie verbessern die Abstimmung Ihres Boliden entscheidend - jeder Treffer optimiert entweder das Übersetzungsverhältnis, die Reifen, den Anstellwinkel des Spoilers, den Radsturz, die Federung, die Stoßdämpfer, das Gewicht oder die Steuerung.

Und um dem Ganzen noch etwas Pep zu geben, steht Ihnen für diese erste Fingerübung nur eine einzige Kugel zur Verfügung. Wer also glaubt, sich bei der Feinabstimmung Unkonzentriertheiten leisten zu können, den bestraft die Rennleitung mit einem der hinteren Plätze in der Startaufstellung - für den späteren Rennverlauf möglicherweise ein entscheidendes Manko!


NASCAR
WEITERFAHREN
GM Goodwrench Service
Plus
Dale Earnhardt
Plus
DALE EARNHARDT
0
UND LOS!

10

Die Mutter aller Erfolge - die Werkstatt

DIE WAGENTEIL-TARGETS

Wenn Sie die Werkstatt mit Ihrer Kugel betreten, sind die Targets zunächst stockdunkel. Sie leuchten erst nach dem ersten Treffer auf, der die entsprechenden Werte Ihres Boliden um 25% verbessert (wer z.B. das Reifentarget viermal trifft, hat mit 100% die optimale Einstellung erreicht). Doch das Tuning ist nur ein Grund, warum Sie die Targets doppelt und dreifach abtreffen sollten: Wer einen seiner Werte auf mindestens 75% geschraubt hat, erhält für jedes Target, das er auf dem Speedway-Tisch trifft, 10 Extrapunkte (bei 100% sind es sogar 100 Punkte).

WEITERFAHREN

Sobald Sie ein Target viermal getroffen haben, leuchtet unterhalb ihres Autos das Licht für die Trainingsrunde auf - zielen Sie in diesem Fall genau auf Ihr Fahrzeug. Haben Sie die Kugel unter Ihrem Flitzer versenkt, leuchtet das Weiterfahren-Licht auf und Ihre Kugel ist für die Dauer des Aufleuchtens vor allen Fährnissen des Flipperns geschützt - sie kann sich nicht ungefragt aus dem Staub machen.

WO SIE SONST NOCH PUNKTE SCHEFFELN KÖNNEN

Sehen Sie die drei Targets auf der rechten Bildschirmseite, direkt auf der Startrampe? Wenn Sie das Kunststück fertig bringen, die Kugel auf einem dieser Ziele ruhen zu lassen, leuchten alle Wagenteil-Targets auf und Sie haben bei jeder Einstellung mindestens 25% erreicht. Ein probates Mittel für alle Hektiker, die beim Qualifying möglichst wenig Zeit verplempern und so schnell es geht ins Rennen einsteigen wollen.

Ein wahres Punkte-Eldorado ist die Passage, die hinter Ihrem Fahrzeug verläuft. Mit jedem Treffer treiben Sie Ihre Mechaniker ein Stück weiter in den Wahnsinn, denn die Kugel richtet im Ersatzteillager ein heilloses Chaos an. Doch der Wahnsinn hat Methode: Sie kassieren für jeden Durchlauf satte 5000 Punkte - ein Pfund, mit dem Sie wuchern können, denn bekanntlich werden die Punkte aus der Werkstatt zu denen aus dem anschließenden Qualifying hinzuaddiert.

„ICH WILL HIER RAUS!" ODER WIE MAN DIE WERKSTATT VERLÄSST

Wer das Tuning seines Wagens für zeitraubenden Schnickschnack hält, kann seine Werkstatt-Kugel kaltlächelnd ins Aus laufen lassen. Weil sich das Ergebnis Ihrer Tuning-Bemühungen aber auf die Startposition und somit Ihre Siegchancen im Rennen auswirkt, sollten Sie sich für eine erfolgversprechendere Variante entscheiden: Quälen Sie die Wagenteil-Targets so lange, bis alle verzweifelt aufleuchten. Wenn nun das Qualifying-Licht aufflammt und sie die Kugel während dieser Zeit unter Ihrem Fahrzeug versenken, ist Ihre Werkstatt-Runde sofort beendet - und sie starten mit einer perfekt abgestimmten Maschine ins Qualifying.

Die Stunde der Wahrheit - der Speedway-Tisch

Schauen Sie sich diesen Tisch genau an - hier wird sich entscheiden, ob Sie das Zeug zum Champion haben oder nicht. Geben Sie Vollgas (d.h. sammeln Sie so viele Punkte wie möglich) und gehen Sie zeitraubenden Unfällen aus dem Weg.

Zunächst aber ist die Qualifyingrunde angesagt - Sie haben 60 Sekunden Zeit, um Ihre Spitzenposition aus der Werkstatt zu behaupten. Sollte Ihnen während dieser Zeit eine Kugel durch die Mitte enteilen, erhalten Sie umgehend eine Neue - hier geht es ausschließlich um Zeit und Punkte.

Ist die Minute vorüber, schlägt die Stunde der Wahrheit - das Rennen beginnt! Jedes Rennen geht je nach Schwierigkeitsgrad über 10 bzw. 20 Runden à 30 Sekunden. Wenn Sie wissen wollen, in welcher Runde Sie sich gerade befinden, werfen Sie trotz aller Hektik doch mal einen Blick auf das kleine rechteckige Fenster am unteren Bildschirmrand: Dort erscheint neben Ihrem Namen und Ihrer Punktzahl auch die aktuelle Runde. Der Turm zeigt die neun Erstplatzierten des jeweiligen Rennens an - merken Sie sich also Ihre Startnummer und überprüfen Sie hin und wieder Ihre Position.

BRISTOL MOTOR SPEEDWAY
KURVE 4
KURVE 3
KURVE 2
KURVE 1
FÜHRUNG
EXTRABALL!
SUPER JETS
NASCAR
2X 4X 6X 8X
SHOOT AGAIN
WEITERFAHREN
Kellogg's
CORN FLAKES
Terry Labonte
SUPER-
RAMPE!
ZIEL AUF KURVE 1
1,209,060
1
GETROFFENE

11

Die Stunde der Wahrheit - der Speedway-Tisch

DIE ENTSCHEIDUNG FÄLLT IN DEN KURVEN

Die meisten Punkte lassen sich in den Kurven sammeln - allerdings können Sie hier auch entscheidend an Boden verlieren. In der Regel bringt jede Kurve erst einmal satte 25.000 Punkte ein - wenn Sie Ihre Kurvenfahrten aber in der richtigen Reihenfolge hinlegen (erst Kurve 1, dann Kurve 2, etc.) erhöht sich der Wert noch einmal um dieselbe Summe. Wer dagegen eine Kurve verpasst, läuft Gefahr, einen Unfall zu provozieren und muss dann an die Box. Je länger Sie diesen Boxenstopp hinauszögern (man trifft halt nicht immer auf Kommando die richtige Passage), desto mehr verlieren Sie an Boden. Im äußersten Fall hält man Ihnen eine Warnflagge vor die Nase! Bei einem Boxenstopp reduziert sich der Punktwert für die Kurven wieder auf die anfänglichen 25.000. Ein langweiliges, aber probates Mittel gegen akute Punktearmut ist das ständige Beharken der 1. Kurve. Jeder zehnte Treffer spült einen Bonus zwischen 500.000 und 1,5 Mio. Punkten (je nach Trefferhäufigkeit) auf Ihr Punktekonto!

DER NEBENKRIEGSSCHAUPLATZ - DER KLEINE TISCH IM HINTERFELD

Wenn Sie genau hinsehen, werden Sie am oberen linken Rand des Speedway-Tischs ein Nebenfeld mit zwei Extra-Flippern entdecken. Wie Sie dahin kommen? Nichts einfacher als das - treffen Sie das Boxenstopp-Target, um die Lichter des hinteren Feldes aufleuchten zu lassen. Ist das geschafft, genügt ein gezielter Schuss durch Kurve 2 und die Kugel landet an Ort und Stelle. Das kann ja wohl nicht so schwer sein!

Der tiefere Sinn dieses Nebentischs: Am gegenüberliegenden Streckenrand befindet sich eine Bande mit der packenden Nachricht „HIER TREFFEN" - dieser Aufforderung sollten Sie unbedingt nachkommen. Natürlich sind gleich mehrere Haken dabei - zum einen versperrt eine respektheischende Mauer den Zugang, zum anderen rasen mehrere Stock Cars die Rennstrecke entlang, die auf das Abfeuern polierter Stahlkugeln ausgesprochen empfindlich reagieren. Räumen Sie zunächst einmal alle fünf Droptargets aus dem Weg, und die Mauer verliert ihren Schrecken. Danach sollten Sie in Ruhe

Maß nehmen, denn ein Treffer bringt Ihnen immerhin 250.000 Punkte ein. Aber denken Sie an das Fahrerfeld! Wer nicht nur die Bande, sondern auch ein vorbeifahrendes Auto trifft, der bekommt 100.000 Punkte weniger gutgeschrieben und provoziert darüber hinaus einen zeitraubenden Unfall. Eine Spitzenposition können Sie sich in diesem Fall erst mal von der Backe putzen.

Und die benötigen Sie dringend, um in den Genuss eines Siegerrunden-Multiballs zu kommen. Hinter dieser kryptischen Bezeichnung verbergen sich fünf (immer schwieriger zu fahrende) Rennen, bei denen Sie die vorgegebenen Kurven treffen müssen, ohne die Boxen oder die Fahrzeuge am Nebentisch zu berühren. Haben Sie alle Kugeln außer einer ins Aus gesemmelt, ist es mit der Herrlichkeit des Multiballs vorbei. Wer allerdings das Kunststück fertig bringt, alle fünf Rennen zu gewinnen und noch zwei Kugeln in Petto zu haben, der ist der ultimative Champion von „Turbo Racing" - und nur diesem unvergleichlichen Pinball-Experten wird es vergönnt sein, sich in aller Ruhe das sehenswerte Sieg-Video reinzuziehen.

12

Flaggen, Fässer und Drehzahlmesser

besondere Ereignisse auf den Strecken

Auf die goldene Anstecknadel für unfallfreies Fahren müssen Sie in „Turbo Racing" leider verzichten. Statt dessen werden Sie auf einigen Strecken mit Sonderereignissen belohnt.

Flagge erobern (nur Talladega und Atlanta) - Treffen Sie die über den Bildschirm rotierende Flagge so oft wie möglich. Sie haben dafür exakt 30 Sekunden Zeit. Zu Beginn hat die Flagge noch einen Wert von satten 500.000 Punkten, doch Obacht! Mit jeder Sekunde nimmt dieser Wert um 20.000 Pünktchen ab.

Flagge jagen - Hier wollen Jackpots mit 100.000 Punkten geknackt werden. Mit Ihren drei Kugeln müssen Sie immer die Kurve treffen, über der eine Flagge weht. Sollten Ihnen zwei oder mehr Kugeln durch die Lappen gehen, ist es mit dem Ereignis auch schon wieder vorbei.

Lenkräder einsammeln (nur Talladega und Watkins) - Über dem Bildschirm erscheint ein kreisendes Lenkrad, das alle 15 Sekunden (bzw. nach jedem Treffer) seine Position wechselt. Für den ersten Treffer gibt es immerhin schon 50.000 Punkte - jeder weitere Treffer erhöht die Ausbeute um weitere 50.000 (maximal sind 350.000 möglich). Gelingt Ihnen 30 Sekunden lang kein Treffer, können Sie Ihr Gewürge getrost einstellen. Die Chance hätten Sie dann versiebt.

Reifen einsacken (nur Talladega und Atlanta) - Irgendwer hat den Reifenvorrat einer Werkstatt zwanglos über den Bildschirm verteilt. Sammeln Sie in 15 Sekunden so viele Reifen ein wie möglich. Jeder einzelne Pneu ist 50.000 Augen wert, bei jeweils 10 Treffern wird ein Bonus von 500.000 Punkten über Ihrem Konto ausgeschüttet.

BRISTOL MOTOR SPEEDWAY
KURVE 1
KURVE 2
KURVE 3
KURVE 4
FÜHRUNG
EXTRABALL
NASCAR
2X 4X 6X 8X
SHOOT AGAIN
WEITERFAHREN
Dale Earnhardt
GM Goodwrench Service Plus
DALE EARNHARDT 2,504,940 RUNDE: 4
KUGEL IM SPIEL: 1

12 Flaggen, Fässer und Drehzahlmesser besondere Ereignisse auf den Strecken

Die Superrampe (nur Talladega und Bristol) - Achten Sie auf Kurve 1: Wenn die mit heftigem Blinken auf sich aufmerksam macht, können Sie sich für den ersten Treffer schon mal 100.000 Punkte gutschreiben lassen - bei jedem weiteren Treffer erhöht sich diese Summe um 50.000 Punkte. Wenn Ihnen nur eine der beiden Kugeln entwischt, wird das Ereignis abrupt beendet.

Auch wer sich als notorischer Bruchpilot entpuppt, muss deshalb noch lange nicht auf Sonderereignisse verzichten.

Unfall-Tempo - Ein solches Ereignis tritt ein, wenn Sie Ihre Kugel fahrlässig in die Werkstatt semmeln oder Sie nach vier Treffern in der richtigen Reihenfolge einmal die falsche Kurve erwischen (da sind die Regeln gnadenlos). Treffen Sie die Kurve, die mit einer Flagge markiert ist, um einen Unfall und Schäden an Ihrem Fahrzeug zu vermeiden.

Vorsicht vor der schwarzen Flagge (nur Talladega und Watkins) - Treffen Sie die fünf grünen Flaggen (für die gibt es jeweils 50.000 Punkte), aber hüten Sie sich vor der Schwarzen! Wer die trifft, versenkt für zwei Sekunden alle gewinnträchtigen grünen Fähnchen und bekommt sage und schreibe 1 Punkt gutgeschrieben.

Ölfässer einsammeln *[Bild S. 23]* (nur Talladega und Bristol) - Sie haben 30 Sekunden Zeit, um mit zwei Kugeln möglichst viele Ölfässer dingfest zu machen. Ist die erste Kugel verloren, bleiben immerhin noch 30 Sekunden, um weitere Ölfässer zu treffen bzw. in die Werkstatt zu kicken - für jeden Treffer in die Werkstatt gibt es eine weitere Kugel zur Belohnung und das Ereignis beginnt von vorn. Besonderer Anreiz: Nach 16 Fässern wird Ihr Punktekonto um 500.000 Punkte reicher und Ihr Fahrzeug um ein paar Zusatzmeilchen schneller. Nachteil: Bei weniger als 16 Fässern nimmt Ihr Flitzer Schaden - er wird langsamer.

Weg da (nur Talladega und Watkins) - Irgendjemand versucht, einen Wagen aus der Werkstatt zu lotsen. Ihre Aufgabe ist es, dieses Ansinnen mit gezielten Schüssen zu unterbinden. Jeder Treffer scheucht das Fahrzeug ein Stück weit in die Werkstatt zurück und beschert Ihrem Konto 1.000 Punkte. In 30 Sekunden muss der Job erledigt sein, sonst werden Sie abgestraft.

Redline (nur Talladega und Atlanta) - Zielen Sie auf den Drehzahlmesser in der Tischmitte - jeder Treffer in den folgenden 15 Sekunden erhöht Ihre UPMs (Umdrehungen pro Minute) und Ihren Kontostand (1.000 Punkte pro Treffer). Ist die maximale Drehzahl erreicht, sollten Sie sich jedoch davor hüten, das Instrument weiter zu beharken. Im Anschluss an die 15 Sekunden haben Sie weitere 25 Sekunden Zeit, um sich um die Kurven zu kümmern. Jeder Treffer bringt hier zwischen 75.000 und 250.000 Punkte (je nach UPM-Wert).

13

Lästige Zeitvernichter - die Boxenstopps

In der Formel 1 ist ein gepflegter Boxenstopp mittlerweile die einzige Möglichkeit, überhaupt noch einen Gegner zu überholen. Bei „Turbo Racing" dagegen kommen Boxenstopps per se ungelegen - sie kosten Zeit, Punkte und Positionen.

Und trotzdem sind sie notwendig, denn Ihr Auto verliert während eines Rennens zunehmend an Leistung, selbst wenn Sie noch so vorsichtig fahren. Im Grunde überflüssig zu erwähnen, dass sich auch Unfälle leistungsmindernd auswirken können. Fällt Ihr Bolide unter die magische Leistungsgrenze von 50%, ist jedenfalls eine solche Unterbrechung fällig - leicht zu erkennen an dem wild aufleuchtenden Boxenstopp-Licht. Sollten Sie der Versuchung nicht widerstehen können, vor dem Stopp erst mal noch ein paar Pünktchen abzusahnen, werden Sie rasch feststellen, dass die Punktausbeute pro Target in dieser Zeit rapide abnimmt - 10 Punkte pro Ziel sind nun wirklich nicht der Brüller.

Ihre Aufgabe am Boxenstopp-Tisch besteht darin, Ihr Fahrzeug wieder wettbewerbsfähig zu machen. Unbeleuchtete Reifen-Targets bringen 100 und steigern die Effizienz des Wagens um 10 Punkte. Leuchtende Reifen lassen nicht nur Ihr Konto erstrahlen (zwischen 200 und 1000 Punkte), sondern erhöhen die Effizienz um respektable 12 bis 20 Punkte - die exakte Zahl richtet sich danach, wie lange das Target vergeblich vor sich hin geleuchtet hat.

Das Ampel-Target in der Tischmitte bringt immerhin noch 5 Effizienzpunkte fürs Auto und 50 Punkte für die Schlussabrechnung. Ist die Ampel erleuchtet, spendieren die Pro-

NASCAR
WEITERFAHREN
AMPEL
REIFEN 1
REIFEN 2
REIFEN 3
REIFEN 4
McDonald's
50
EFFIZIENZ
TRIFF DIE REIFEN
0
ALS NÄCHSTES REIFEN 2

13

Lästige Zeitvernichter - die Boxenstopps

grammierer ein paar Extras mehr. Welche das sind, erfahren Sie im folgenden Abschnitt.

ZURÜCK AUF DIE STRECKE

Sobald Sie die Leistung Ihres Boliden auf 50% oder mehr gehievt haben, dürfen Sie die Boxengasse wieder verlassen, vorausgesetzt, Sie treffen mit Ihrer Kugel den Ausgang. Woran Sie erkennen, wie effizient Ihr Flitzer arbeitet, fragen Sie? Na, riskieren Sie doch mal einen Blick auf den linken unteren Bildschirmrand des Boxenstopp-Fensters. Wer sich nicht von derart komplizierten Zahlen verwirren lassen will, sollte auf die eckigen Klammern achten. Die werden nämlich grün, sobald die Effizienz Ihres Fahrzeugs wieder vorzeigbare Werte aufweist. Liegt die Effizienz wieder bei stolzen 100%, kehren Sie automatisch zum Speedway-Tisch zurück.

Wer besonders schnell und ertragreich wieder auf die Strecke will, der sollte sich zunächst um die fünf Droptargets A, B, C, D und E sowie das Ampel-Target kümmern (jeweils 250 Punkte). Sind die erledigt, leuchtet besagte Ampel auf - jetzt reicht ein Treffer (der Ampel, versteht sich), um sie mit 100% und ohne weitere Umschweife direkt auf die Strecke zu schicken.

Glossar

Bonus-Multiplikator Kann den Kugel-Aus-Bonus um das 2- bis 8fache erhöhen, wenn bestimmte Targets getroffen werden.

Bumper Hindernisse auf dem Spielfeld, die Punkte bringen und von denen die Kugel abprallt. Manche Bumper werden zu Superjet-Bumpern, wenn sie besonders oft getroffen werden. Dann leuchten sie auf und sind mehr Punkte wert.

Continue Ein „Continue" bedeutet, dass man weiterspielen kann, nachdem die letzte Kugel im Aus gelandet ist. Es setzt die Punktzahl auf Null zurück, erhält aber Wagenzustand, Anzahl der gewonnenen Rennen, etc.

Droptarget Ein kleines stehendes Target auf dem Tisch, das nach einem Treffer versinkt oder aufleuchtet.

Torlichter Befinden sich in den Kugelrücklaufgassen. Wenn man die Rücklaufgasse trifft, während das Torlicht leuchtet, wird das Tor in der Kugelrettergasse geöffnet und die Kugel zurück aufs Spielfeld gebracht.

Anstoßen Rütteln oder Anstoßen des Tisches beeinflusst den Lauf der Kugel. Aber Vorsicht! Durch zu kräftiges Anstoßen entsteht ein „Tilt". Dabei gehen alle Kugeln im Spiel verloren.

Starter (oder Plunger) Schießt neue Kugeln aufs Spielfeld. Je weiter der Starter zurückgezogen wird, um so schwungvoller landet die Kugel auf dem Tisch.

Rollover Dieses Target liegt flach auf dem Tisch und erzielt Punkte, wenn die Kugel darüber läuft.

Drophole Ein Loch im Tisch, das die Kugel festhält, aber dafür Tore öffnet oder Bonuspunkte erzielt.

Katapulte Die beiden schrägen Bumper über den Hauptflippern. Durch sie erhält die Kugel enormen Schwung.

Dauerstau in der Boxengasse

Trotz der BoS-Gesundheitsreform verschreibt Doc Sierra weiter munter Rezepte - gegen allgemeine Sprachlosigkeit, virulente Programmdefizite, akuten Bewegungsmangel im Arbeitsspeicher und Laufwerksamnesie. Die Diagnosen im Einzelnen:
Sollten Sie während des Spiels keinen bzw. nur einen verzerrten Ton hören, so ist ein medizinischer Check Ihrer Soundkarteneinstellungen nicht mehr zu vermeiden. Wechseln Sie über den Pfad START → EINSTELLUNGEN → SYSTEMSTEUERUNG → SYSTEM → GERÄTE-MANAGER in das Verzeichnis AUDIO-.....CONTROLLER und kontrollieren Sie die Einstellungen. Liegt kein Befund vor, hilft als letzte Rettung nur noch ein Treiberupdate, am besten gleich über die Internetseiten des Soundkartenherstellers. Wer unter DOS spielt, muss u.U. einen weiteren Treiber installieren. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch Ihrer Soundkarte.

Wenn die Tatarenmeldungen „Die erforderliche .DLL-Datei DPLAYX.DLL kann nicht gefunden werden", oder „...ungültige Seite in Modul „Pinball.exe"an Adresse..." über den Bildschirm flimmern, handelt es sich offenbar um einen akuten Mangel an aktuellem DirectX. Öffnen Sie in diesem Fall den Explorer, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk (bei eingelegter BoS-CD, bitte) und öffnen Sie dort das Verzeichnis „DirectX70a". Starten Sie die Datei „Dx7Ager.exe" und folgen Sie den weiteren Anweisungen.

Schließen Sie vor Spielbeginn alle anderen Anwendungsprogramme, wenn Sie ein Flipperspiel im Zeitlupentempo vermeiden wollen. Dazu zählen auch solche Programme, die perfider weise im Hintergrund laufen wie etwa Virenscanner. Denen gewöhnen Sie das Scannen ab, indem Sie den Rechner neu starten und warten, bis die Festplatte keine Daten mehr lädt. Mit der Tastenkombination STRG+ALT+ENTF öffnen Sie das Fenster „Anwendungen schließen". Beenden Sie dort mit der Aufforderung „Task beenden" alle Anwendungen und zwar solange, bis nur noch der Explorer in diesem Fenster erscheint. Ihre Anwendungen werden nur vorübergehend geschlossen und nicht etwa gelöscht. Beim nächsten Neustart von Windows erscheinen sie alle wieder als sei nichts geschehen.

Wenn der Rechner nach dem Spielstart die CD nicht findet, obwohl die im Laufwerk liegt, dann kann er den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht erkennen. Dieses Laufwerk muss mit einem Buchstaben gekennzeichnet sein, der unmittelbar auf die letzte Festplattenpartition folgt. Besitzen Sie nur eine Festplatte „C" mit nur einer Partition, dann muss der Buchstabe Ihres CD-Rom-Laufwerks folglich „D" heißen. Ist das nicht der Fall, ändern Sie ihn bitte entsprechend ab - über den Pfad SYSTEMSTEUERUNG → SYSTEM → GERÄTE MANAGER finden Sie den Ordner „CD-Rom". Nach einem Doppelklick auf diesen Ordner rufen Sie dessen Eigenschaften auf und fahnden unter dem Menüpunkt „Einstellungen" nach der Option „Reservierte Laufwerksbuchstaben". Hier geben Sie den korrekten Buchstaben ein und starten danach Windows neu.

Unsere Demos erfreuen sich im allgemeinen bester Gesundheit. Sorgen Sie immer für einen möglichst aktuellen Treiberbestand, damit das auch so bleibt.

Impressum

Herausgeber HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich, Geschäftsführer: Stefan Nußbaum **Chefredaktion** Stefanie Pranz **Stellvertretende Chefredaktion:** Ines Gawenda **Redaktion**Textfarm Nörvenich-Irresheim, Rolf D. Busch, Thomas Schmidt **Technik** Redaktion Michael Junkel, Test Markus Rafflenbeul , BoS@havas-interactive.de **Grafik** Planet Pixel, Köln, www.planetpixel.de **Vertrieb** MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH&Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel. 089/319060, Fax 089/31906113 **Lithos** ultima me digital, PrePress Services, Köln **Druck** SCS Soft-Copy-Service GmbH, Ötzer Straße 10, D-86672 Thierhaupten, Tel. 08271/80580, Fax 08721/8613 **Auflage:** 50.000 **Verkaufspreis:** 9,95 DM **Erscheinungsweise:** zweimonatlich **Urheberrecht:** Das Urheberrecht aller in dieser Zeitschrift erscheinenden Beiträge liegt bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. **Manuskripte:** Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster-, Bild-, oder Datenmaterial wird keine Haftung übernommen.

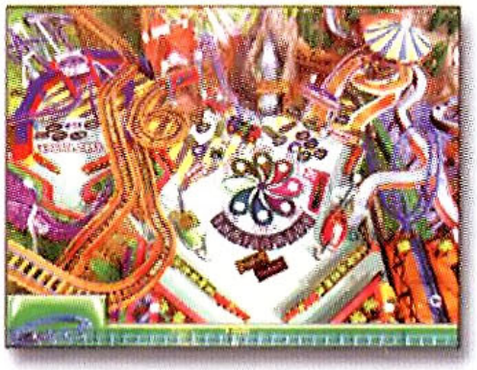
Sie haben eine Lizenzversion des Programms **3 D Ultra Pinball: Turbo Racing** erworben. Sie verpflichten sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- Gegenstand und Dauer des Vertrages: Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer und HAVAS Interactive Deutschland GmbH ist die Nutzung des Computerprogrammes auf der CD-ROM. Der Vertrag ist nicht zeitlich begrenzt; das Nutzungsrecht fällt bei Vertragsverletzung aber an HAVAS Interactive Deutschland GmbH zurück.
- Umfang der Benutzung: Die Urheberrechte dieses Computerprogrammes liegen bei HAVAS Interactive Deutschland GmbH. Jegliche Vervielfältigungen und Vermietungen sind untersagt. Installationen auf Festplatten sowie Sicherheitskopien dürfen bei Weitergabe der CD nicht zurückbleiben. Jede Art von Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- Haftung und Gewährleistung: Sollte die CD-ROM einen Defekt aufweisen, erhalten Sie kostenlos Ersatz. Senden Sie diese bitte mit einem frankierten (3 DM) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: HAVAS Interactive Deutschland GmbH, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich. Haftung und Garantien darüber hinaus sind ausgeschlossen.

Nach einem Jahr Kreativpause zurück:

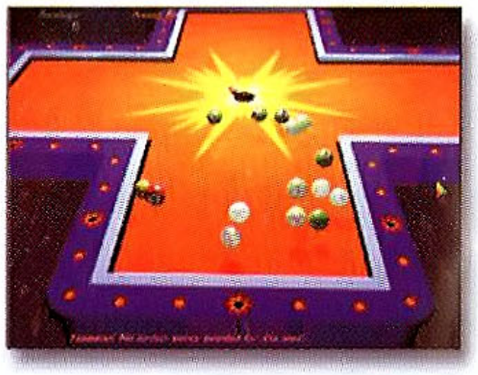
Die spaßige 3D Ultra™ – Serie mit allen beliebten Klassikern und völlig neuen Hits!

NEUERSCHEINUNGEN Sommer 2000



3D Ultra™ Pinball: Achterwahn

Die wahnwitzige Mischung aus Rummelplatz und Flippersimulation genießen Sie ganz ohne Gefahr für Ihren Magen auf vier irren Pinball-Tischen!

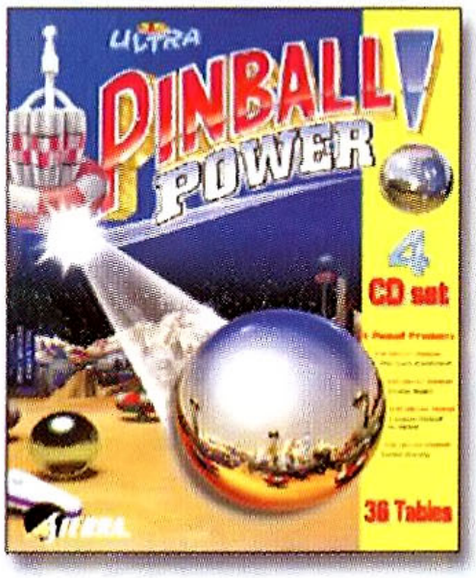


3D Ultra™ Maximum Pool

Erleben Sie die ganze Faszination des Billardsports ohne fleckigen Filz – dafür aber mit vielen klassischen Varianten und völlig abgedrehten exklusiven 3D Ultra™ -Optionen!

3D Ultra™ RC Racers Deluxe

Die Elektromotoren fangen an zu glühen, wenn Sie auf 16 unterschiedlichen Rennstrecken Ihre funkferngesteuerten Modellflitzer um die Wette rasen lassen!



3D Ultra™ Pinball Power

4 klassische Flippersimulationen in einem grandiosen Powerpack - sind Sie bereit für diese einmalige Herausforderung?!

***Einfach zu handhaben* – einfach zu installieren!**

Systemvoraussetzungen: min. Win 95/98, Pentium 166, 32 MB RAM

www.sierra.de SIERRA™

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, das „S"-Logo und Sierra Sports sind Warenzeichen von Sierra On- Line, Inc Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.