

Judge Dredd Pinball

INHALT

1. Epilepsiewarnung
2. Hintergrundgeschichte
3. Die Menüs
4. Der Tisch
5. Glossar
6. Fehlerbehebung
7. Mitarbeiterverzeichnis



1. EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DEN FOLGENDEN ABSCHNITT GUT DURCH, BEVOR SIE DIESES SPIEL BETREIBEN ODER IHR KIND DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsverlust kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind, denen man heute überall begegnet.

Bisweilen wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder gewisse Videospiele spielen. Auch Personen, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden.

Sollten Sie oder ein Familienmitglied durch die Einwirkung flimmernder Lichteffekte jemals einen epileptischen Anfall oder Bewußtseinsverlust erlitten haben, konsultieren Sie vor Ausführung dieses Spiels bitte Ihren Arzt.

Kinder sollten Videospiele nur unter Aufsicht der Eltern spielen. Falls bei Ihnen oder Ihrem Kind Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung oder jegliche Art unkontrollierter Bewegungen oder Krämpfe auftreten, unterbrechen Sie bitte SOFORT das Spiel und suchen Sie umgehend Ihren Arzt auf.

WICHTIGE VORSICHTSMASSNAHMEN FÜR DEN VIDEOSPIELBETRIEB

- Sitzen Sie nicht zu dicht am Bildschirm, d.h. nutzen Sie während des Spiels bitte die gesamte Länge des Kabels.
- Betreiben Sie das Videospiel auf möglichst kleinem Monitor/Fernsehschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bitte jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

2. HINTERGRUNDGESCHICHTE

WILLKOMMEN IN DER WELT VON JUDGE DREDD

Zeit... Das 22. Jahrhundert. Ort... Der Planet Erde. Die Massen der Bevölkerung haben sich in gewaltige Mega-Städte zurückgezogen. Draußen lauern Gefahren, Aliens, Muties... und schlimmeres, viel, viel schlimmeres!

In den Städten herrschen die Richter! Polizei, Gerichtsverhandlungen und Schöffen gibt es hier nicht. Sie allein haben die Macht, an Ort und Stelle Urteil zu sprechen. Gerichtet wird auf den Straßen. Ihr Wort ist Gesetz!

Aufgabe der Richter ist es, Straftätern nachzusetzen und ihnen durch gnadenlose Rechtsprechung an Ort und Stelle ein für allemal das Handwerk zu legen!

Willkommen in der Welt von Judge Dredd!

JUDGE DREDDS HERKUNFT – 2000AD.

1977: Die Geburt der Punk-Kultur und erstmalige Veröffentlichung von 2000 AD! Die erste Auflage des wöchentlich erscheinenden Comics der tapferen Helden aus der Zukunft machte Schlagzeilen.

In der zweiten Ausgabe debütierte erstmals die Figur, die sehr bald 2000 ADs beliebtester Held werden sollte - Judge Dredd, Hüter der 22. Futropolis Mega-Stadt-Eins. Mit seiner unverkennbaren Uniform, seiner ehrfurchtgebietenden Lawmaster-Maschine und seiner tödlichen Lawgiver-Knarre ist Judge Dredd unumstritten das Gesetz!

Heute gehört Judge Dredd zu den berühmtesten Comic-Figuren Großbritanniens, ist bereits in mehreren Titeln des Verlags Fleetway Editions Limited erschienen und erfreut sich inzwischen weltweiter Beliebtheit. Später wurde ein bedeutender Kinofilm mit Sylvester Stallone in der Hauptrolle gedreht. Und nun möchten wir Ihnen die neueste und fesselndste Ergänzung des Judge Dredd-Phänomens vorstellen: **Judge Dredd Pinball!**

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Schon in den frühen Jahren des 22. Jahrhunderts ist die Erde von tiefen Wunden vergangener nuklearer Auseinandersetzungen gezeichnet. Aufgrund der atomaren Verwüstung und anderer Katastrophen haben sich die Massen der Bevölkerung in geschützte Zufluchtsstätten, sogenannte Mega-Städte zurückgezogen. In vielen dieser Städte hat sich seither ein ähnliches System der Gerichtsbarkeit entwickelt wie in der Mega-Stadt-Eins. Bürger, die sich über die Schutzwälle der Mega-Stadt hinauswagen, tun dies auf eigene Gefahr, denn im umliegenden radioaktiv verseuchten Ödland lauern Muties, Monster und schlimmeres!

Trotz der verheerenden Folgen der Atomkriege entwickelte sich die Technologie weiter, als man im späten 20. Jahrhundert für möglich gehalten hatte. Die Wissenschaften im Bereich der Kryogenik und Klontechnik wurden perfektioniert. Hochleistungsfähige Keramikcomputer, Salons zur Gesichtsveränderung und Schlafmaschinenzentren gehören längst zum alltäglichen Leben. Einige Städte haben sogar Wetterkontrollvorrichtungen und können theoretisch das Wetter lokaler Gebiete beeinflussen.

JUDGE DREDD: DEM STRAFTÄTER DICHT AUF DEN FERSEN!

Judge Dredd ist einer von mehreren auserwählten Mega-Stadt-Eins-Richtern, die aus dem genetischen Material ehemaliger Judge-Helden, in diesem Fall Fargo, dem ersten Oberrichter, geklont wurden.

Vom Charakter her ist Dredd eindimensional und einer Maschine nicht unähnlich. Fünfzehn Jahre an der juristischen Fakultät, der härtesten Schule weltweit, haben dafür gesorgt! Dredd hat kein Privatleben, keine Hobbys und kaum ein Gefühl, das nichts mit seinem Pflichteifer zu tun hat.

Essen und Trinken haben keinerlei Reiz für ihn. Die Nahrungsaufnahme dient lediglich der Erhaltung einer optimalen körperlichen Leistungsfähigkeit. Musik, Kunst, Filme, Literatur (Gesetzbücher ausgeschlossen) sind für ihn von keinem Interesse, es sein denn, es handelt sich um aufrührerisches oder gesetzwidriges Material. Der Schlaf ist ein notwendiges Übel, daß es schnellstmöglich aus dem Weg zu schaffen gilt (gewöhnlich durch 10 Minuten in einer Schlafmaschine).

Er wohnt allein im Rowdy Yates Block und hat am Hauptgerichtshof ein Büro, ist aber nur selten dort, denn er patrouilliert auf seiner Lawmaster-Maschine viel lieber die Straßen der Mega-Stadt-Eins.

Freundschaft ist Dredd fremd. Er fühlt lediglich eine Art Zugehörigkeit, hauptsächlich zu Richtern wie Hershey, die dieselben spartanischen Ansichten vertreten wie er.

Dredd lacht nie. Obwohl er einen höchst schwarzen Sinn für Humor hat, weiß man bei ihm nie, ob er seine Bemerkungen scherzhaft meint oder nicht.

Einer der wichtigsten Aspekte seines Appeals ist sicher der, daß er sowohl öffentlicher Held als auch Schurke, öffentlicher Protektor als auch Schreckgespenst ist. So kann sich das Opfer eines Überfalls anfangs über sein Auftauchen freuen, nur um dann völlig unerwartet der 'Verleitung zum Überfall' beschuldigt und damit selbst zum Täter zu werden!

3. DIE MENÜS

HANDHABUNG DER MENÜS

Zur Navigation durch die Menüs eignet sich am besten die Maus. Auch die Schaltflächen und Schieberegler werden gewöhnlich mit der Maus und der linken Maustaste bedient.

Falls Sie jedoch die Tastatursteuerung bevorzugen, können Sie die gewünschten Optionen über die folgenden Tasten wählen:

TAB	Schaltet durch die verschiedenen Schaltflächen und Schieberegler.
EINGABETASTE	Wählt eine Option.
← →	Zieht den Schieberegler nach links oder rechts.
G	Startet ein Spiel.
Q	Beendet ein Spiel.
N	Richtet ein neues Spiel ein.
P / ESC	Unterbricht ein Spiel.

Um Ihnen die Spieleinstellung zu erleichtern, folgt eine ausführliche Beschreibung aller Optionen.

SPRACHENAUSWAHLSCHIRM



Der Sprachenauswahlschirm erscheint nach Programmstart automatisch. Wählen Sie einfach die Flagge der gewünschten Sprache und klicken Sie die Schaltfläche 'LOS!' an.

TISCHAUSWAHLSCHIRM



WAHL EINES FLIPPERAUTOMATEN

Sollte dies Ihr erster 'Pin-ball Games'-Flipperautomat sein, was in Anbetracht dessen, daß dies unser erster Titel ist, sicher der Fall sein wird, werden Sie dieses Menü vorerst nicht zu sehen bekommen. Falls zu Ihrer Sammlung später jedoch weitere Titel hinzukommen, können Sie über dieses Menü den gewünschten Flipperautomaten wählen. Keine Sorge, das Menü erscheint in diesem Fall automatisch!

Stehen mehrere Flipperautomaten zur Auswahl, klicken Sie einfach einen der zu beiden Seiten der oben aufgeführten Titelleiste angeordneten Pfeilschaltflächen an.

DIE GALERIE

Dank unserer Galerie, die eine Auswahl mehrerer Tischansichten bietet, können Sie sich Ihren Automaten aus verschiedenen Blickwinkeln ansehen. Klicken Sie auch hier einfach auf eine der zu beiden Seiten der oben aufgeführten Titelleiste angeordneten Pfeilschaltflächen, um durch die Blickperspektiven zu schalten.

Klicken Sie nach Wahl des gewünschten Automaten die Schaltfläche 'LOS!' an.

Falls Sie es sich anders überlegt haben und das Spiel beenden wollen, wählen Sie dagegen die Schaltfläche 'BEENDEN'.

HAUPTMENÜ



Jetzt zum Hauptmenü, über das Sie ebenfalls Zugang zur Galerie haben. Es folgt eine ausführliche Beschreibung der rechts angeordneten Schaltflächen:

OPTIONEN

Auflösung (Schaltfläche 640, 800 und 1024 – Schnellfunktionstasten 6, 8 und 0) - Je höher die Auflösung, desto besser die Bildqualität, doch fordert eine höhere Auflösung gewöhnlich mehr Arbeitsspeicher und Video-RAM. Sollte das Spiel also zu langsam laufen, empfiehlt es sich, eine niedrigere Auflösung zu wählen.

Sie werden vielleicht feststellen, daß Ihr System die höchste Auflösung 1024 x 768 nicht unterstützt. Die entsprechende Schaltfläche ist in diesem Fall grau schattiert und kann damit nicht gewählt werden.

Farbtiefe (8 Bit, 16 Bit und 24 Bit - Schnellfunktionstasten 1, 2 und 3) - 24 Bit bietet die beste Bildqualität, doch kann eine hohe Bildqualität auch hier zu einem langsameren Spielverlauf führen. Unterstützt Ihr Computer eine bestimmte Farbtiefe nicht, ist die entsprechende Schaltfläche grau schattiert und kann damit nicht gewählt werden (siehe Bild oben - '24 Bit'-Schaltfläche ist grau schattiert).

Beachten Sie bitte, daß das Spiel bei einer Auflösung von 640 nur die 8 Bit-Farbtiefe unterstützt.

Musikqualität (11Khz und 22Khz - Schnellfunktionstasten L und H) - Je höher die Sampling-Rate, desto besser die Musikqualität, doch kann sich auch in diesem Fall der Spielverlauf verlangsamen.

Sollten Sie wie die meisten Spieler nicht den besten und schnellsten Computer haben, werden Sie mit den oben aufgeführten Optionen etwas experimentieren müssen, um die beste Kombination zwischen Bildqualität und optimaler Spielgeschwindigkeit zu ermitteln.

Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie die Schaltfläche 'LOS!' an. Falls Sie sich aber noch nicht in die Mega-Stadt-Eins wagen wollen, so wählen Sie einfach die Schaltfläche 'BEENDEN', um das Spiel zu beenden.

OPTIONENMENÜ



Über dieses Menü können Sie die Anzahl der Spieler, die Helligkeit Ihres Monitors und die Lautstärke einstellen. Auch die Tastatur- und Joypad-Konfiguration erfolgt hier.

Das Optionenmenü erscheint vor Spielstart und ist auch während des Spiels abrufbar. Drücken Sie in diesem Fall die Pausetaste 'ESC'.

MAUSBEDIENUNG

Die Optionenauswahl mit der Maus stellt bei weitem die einfachste Methode dar.

Schaltflächen - Ziehen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Schaltfläche und betätigen Sie die linke Maustaste.

Schieberegler - Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Schieberegler und verschieben Sie ihn bei gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position.

TASTATURBEDIENUNG

Für diejenigen, die die Tastatursteuerung bevorzugen, stehen folgende Schnellfunktionstasten zur Verfügung:

1, 2, 3, 4	+ [Eingabetaste]	Wahl der Spieleranzahl
B	+ [Eingabetaste] ← →	Helligkeit
V	+ [Eingabetaste] ← →	Lautstärke der Soundeffekte
C	+ [Eingabetaste] ← →	Musiklautstärke
K	+ [Eingabetaste]	Tastatur
J	+ [Eingabetaste]	Joypad
S	+ [Eingabetaste]	Setup

Dieser Bildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt. Diese sind von oben rechts im Uhrzeigersinn folgende:

- Anzahl der Spieler: Wählen Sie 1 - 4 Spieler, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken.
- Helligkeit: Verschieben Sie Ihren Wünschen entsprechend den Schieberegler.
- Tastatur / Joystick: Hier können Sie Ihre Tastatur- und Joystick-Einstellungen vornehmen.
Eine ausführliche Beschreibung des Setup-Menüs folgt im nächsten Abschnitt. Sollte die Joypad-Option nicht zur Verfügung stehen, so lesen Sie bitte den Abschnitt 'Fehlersuche'.
- Lautstärke: Verschieben Sie den oberen Schieberegler, um die Lautstärke der Soundeffekte einzustellen.
Verschieben Sie den unteren Schieberegler, um die Musiklautstärke einzustellen.

TASTATUR/JOYPAD-KONFIGURATIONSMENÜ



MAUSBEDIENUNG

Klicken Sie zur Änderung der Standardeinstellung einfach auf die Taste, die Sie ändern möchten. Ihre Auswahl ist daraufhin durch ein weißes Kästchen markiert. Spezifizieren Sie abschließend die gewünschte Taste bzw. den gewünschten Joypad-Knopf.

TASTATURBEDIENUNG

Betätigen Sie zur Wahl der Taste, die Sie ändern möchten, die TAB-Taste. Ihre Auswahl ist daraufhin durch ein weißes Kästchen markiert. Spezifizieren Sie abschließend die gewünschte Taste bzw. den gewünschten Joypad-Knopf.

Die Tasten ALT, STRG und \ dürfen hierbei nicht gewählt werden.

4. DER TISCH



DREDD PINBALL

Die Zukunft beschwört viele tiefgreifende Bilder der Hoffnung und des Terrors herauf. Das 23. Jahrhundert rückt immer näher, und die Science-Fiction-Ideen unserer Vergangenheit tragen erste Früchte... an unserem Horizont zeichnen sich die Straßen der Mega-Stadt-Eins ab.

Judge Dredd Pinball setzt Ihnen ein Ziel - die Straßen unserer Zukunft von allem Gesindel zu befreien! In der Rolle Dredds müssen Sie die endlosen Alleen, Gassen und Autobahnen der Mega-Stadt patrouillieren und dafür sorgen, daß die gesetzestreuen Bürger (derer zunehmend weniger!) nicht den Scharen boshafter und desillusionierter Krimineller, den sogenannten Perps, zum Opfer fallen.

Noch beängstigender ist die Tatsache, daß technologische Fortschritte die interdimensionale Reise ermöglicht haben.

Und genau dieser Innovation ist unerwartet der Schrecken einer bisher unvorstellbaren Boshaftigkeit entsprungen... eine unbarmherzige, rachsüchtige Macht in der Gestalt der Finsteren Richter, die jeglicher Gerechtigkeit hohnsprechen!

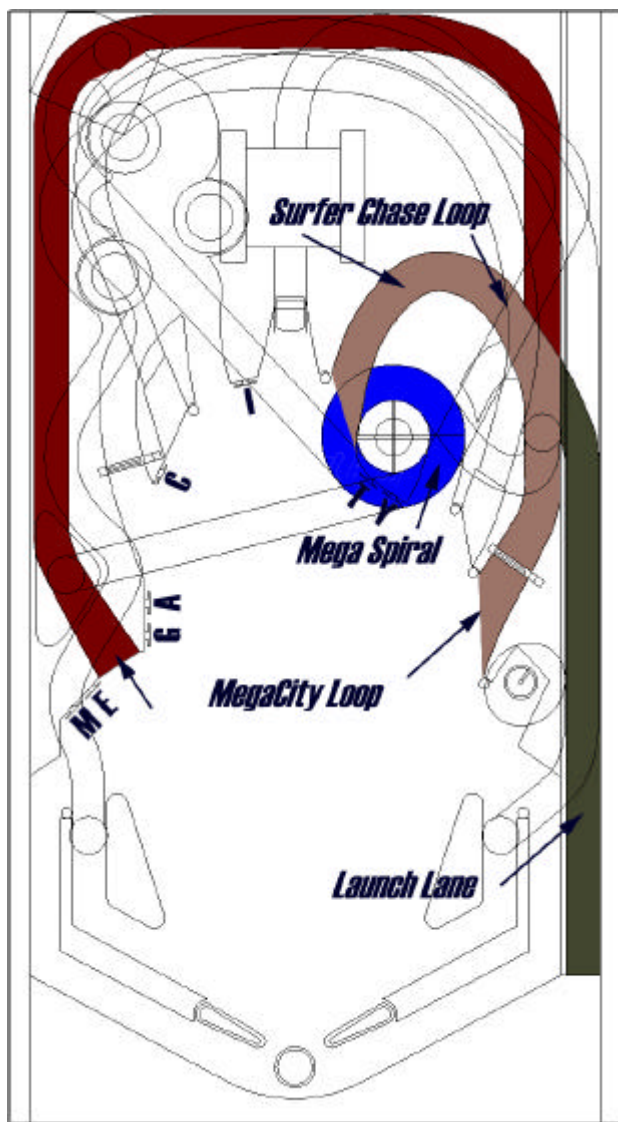
Mit der Unterstützung der PSI-Richter müssen Sie dieser finsteren Macht entgegenwirken, sie in unentrinnbaren Blasen dingfest machen und dann für alle Zeit ins Weltall katapultieren.

Und? Worauf warten Sie noch?

Kümmern Sie sich um die Perps und sorgen Sie dafür, daß auf unseren Straßen wieder Recht und Ordnung einkehrt!

SIE SIND DAS GESETZ!

Zeigen Sie, wer hier das Sagen hat!



ABSCHUSS DER KUGEL

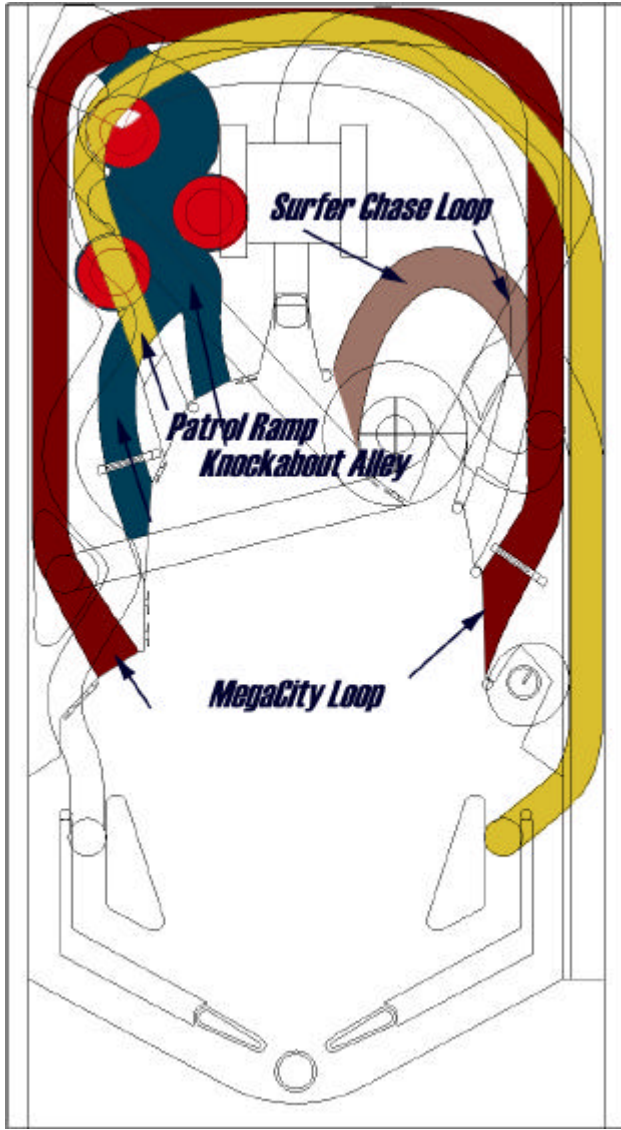
Der Abschluß der Kugel erfolgt unter regulierbarem Krafteinsatz und bietet die Möglichkeit, einen Geschicklichkeitsbonus zu gewinnen. Die Kraft, mit der die Kugel ins Spiel gebracht wird, ist angezeigt. Das Ziel befindet sich im oberen rechten Abschnitt der **MEGA-SPIRALE** (MEGA SPIRAL) und kann mit einer Abschlußkraft von 75% erreicht werden. Ein Erfolg wird mit einem Geschicklichkeitsbonus von 5 Millionen belohnt, woraufhin der Ball über den **MEGA-STADT-LOOPING** (MEGACITY LOOP) durch den rechten **ROTOR** ins Spiel gebracht wird.

Bei einer Abschlußkraft von 100% schießt die Kugel über das Ziel hinaus und wird damit über den **SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING** (SURFER CHASE LOOP) ins Spiel gebracht, woraufhin sich das Tor zur **ABSCHUSSBAHN** (LAUNCH LANE) schließt.

Nach Abschluß eines Balls ist 10 Sekunden lang ein Ballabwehrmechanismus (Ball Saver) aktiviert.

MEGA-STADT-LAMPEN

Um die Buchstaben des Wortes **MEGACITY** aufleuchten zu lassen, müssen Sie alle acht Klappziele des Tisches treffen, wobei Sie für jedes Ziel 100.000 Punkte gewinnen. Nach erfolgreichem Abschluß startet 'MEGACITY MILLIONS' (MEGA-STADT-MILLIONEN). Ist dieser Modus aktiviert, gewinnen Sie mit jedem Schuß in den **MEGA-STADT-LOOPING** 20 Sekunden lang 5 Millionen. Nach Ablauf der 20 Sekunden werden die Klappziellampen wieder in Grundstellung gebracht, und der Spieler muß sie alle erneut beschießen, wenn er den 'MEGA-STADT-MILLIONEN'-Modus abermals starten will.



DER MEGA-STADT-LOOPING

Jeder Schuß von links oder rechts in den **MEGA-STADT-LOOPING** erhöht Ihre Punktzahl um 1 Million. Gelingt es Ihnen, dreimal hintereinander eine Kugel um diesen Looping zu jagen, gewinnen Sie einen zusätzlichen 'MEGACITY MADNESS'-Bonus von 5 Millionen. Schüsse in den **MEGA-STADT-LOOPING** gefolgt von einem Schuß auf die **PATROUILLEN-RAMPE** (PATROL RAMP) werden mit einem 'MEGACITY PATROL'-Bonus von 3 Millionen belohnt. Diesen Bonus können Sie sich auch holen, indem Sie die Kugel über die **PATROUILLEN-RAMPE** und dann in den **MEGA-STADT-LOOPING** schießen. Kugeln, die nicht die gesamte Rampe entlangrollen - der Ball fällt in diesem Fall in die **KARAMBOLAGE-GASSE** (KNOCKABOUT ALLEY) - erhalten keinen Bonus von 1 Million.

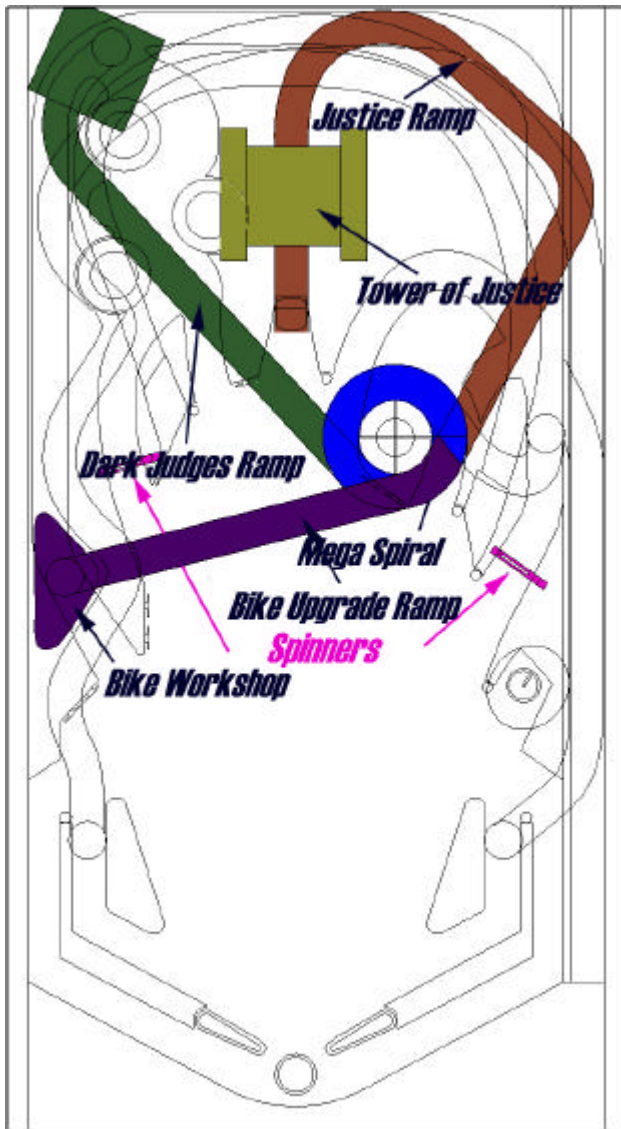
DIE KARAMBOLAGE-GASSE

Die **KARAMBOLAGE-GASSE** umfaßt den oberen linken Tischabschnitt mit den 3 Jet-Bumpern. Zugang zu diesem Sektor erhalten Sie von oben über den **MEGA-STADT-LOOPING** und die zwei unter der **KARAMBOLAGE-GASSE** befindlichen Eingänge. Für jeden Treffer der Jet-Bumper erhalten Sie 300.000 Punkte. Jeder 50. Treffer der Jet-Bumper startet 'SUPER KNOCKABOUT' (SUPER-KARAMBOLAGE). Nach Aktivierung dieses Modus gewinnen Sie 20 Sekunden lang für jeden Treffer 2 Millionen Punkte!

DER SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING

Dieser Looping befindet sich rechts der **JUSTIZ-SPERRE** (JUSTICE LOCK) und führt in den **MEGA-STADT-**

LOOPING, der die über der **JUSTIZ-SPERRE** befindliche Rampe senkt (und wieder hebt) und damit einen Schuß in den **TURM DER GERECHTIGKEIT** (TOWER OF JUSTICE) ermöglicht.



DIE ROTOREN

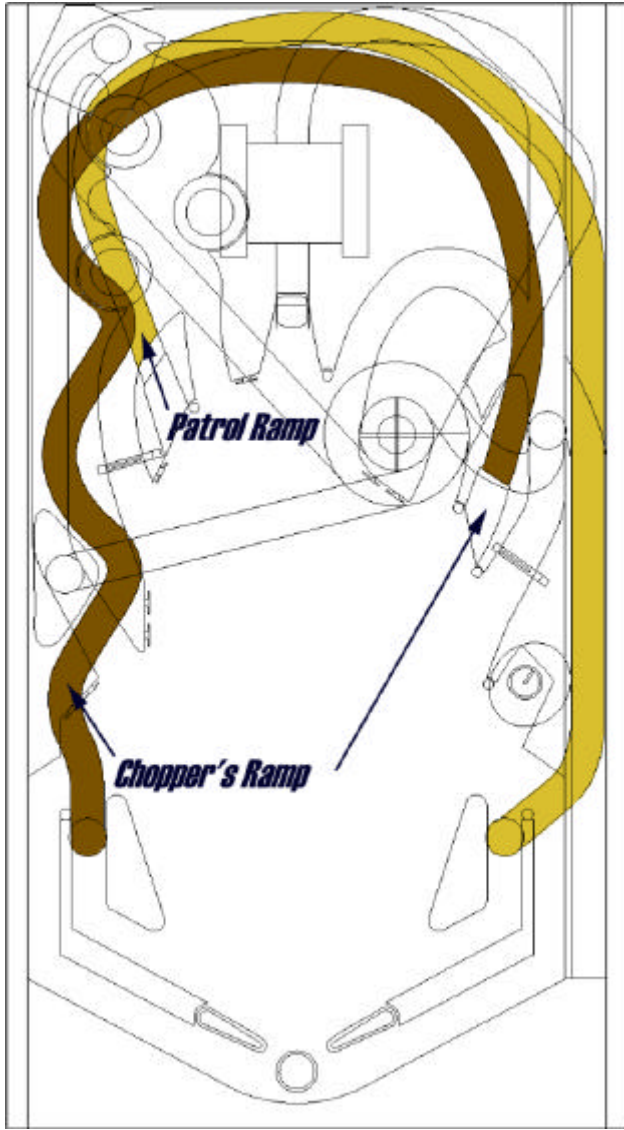
Judge Dredd bietet zwei **ROTOREN**, die am Eingang zur **KARAMBOLAGE-GASSE** und rechts des **MEGA-STADT-LOOPINGS** angeordnet sind. Für jede vollständige Rotorumdrehung im Standardmodus erhalten Sie 10.000 Punkte.

DIE MEGA-SPIRALE

Die **MEGA-SPIRALE** beginnt am unteren Eingang und führt zur **JUSTIZ-RAMPE** (oberste), zur **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER** (zweite von oben), zur **ANDERSON-RAMPE** (dritte von oben) und zur **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE** (vierte von oben). Im Standardmodus erreichen Sie mit einem Schuß in den unteren Eingang der Spirale die **ANDERSON-RAMPE** (ANDERSON'S RAMP). Bei zu schwachem Schuß verläßt die Kugel die Spirale wieder, d.h. wenn die Kugel zwar die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE** (BIKE UPGRADE RAMP) hinter sich gelassen, die **ANDERSON-RAMPE** aber nicht ganz erreicht hat, rollt sie auf die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE** zurück. Kugeln, die mit voller Kraft in die Spirale geschossen werden, verlassen diese über einen der folgenden Ausgänge. Die erste geht über die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE**, die zweite über die **ANDERSON-RAMPE** und die dritte über die **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER** (DARK JUDGES' RAMP). Die **JUSTIZ-RAMPE** erreichen Sie nur mit POWER-FLIPPERN.

Im Innern der Spirale können bis zu 4 Kugeln gesichert werden. Die Kugeln werden dabei der Reihe nach von unten nach oben gesichert. Nach Freigabe der gesicherten Kugeln rollen diese über die jeweiligen Rampen zurück ins Spiel. Der zu oberst gesperrte Ball (d.h. der erste) rollt über die **JUSTIZ-**

RAMPE, der zweite über die **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER**, der dritte über die **ANDERSON-RAMPE** und der vierte über die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE**. Die Kugeln müssen der Reihe nach gesichert werden, d.h. der erste Ball muß IMMER über die **MOTORRAD-WERKSTATT** (BIKE WORKSHOP), der zweite über das Anderson-Gebäude der PSI-Abteilung, der dritte über die **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER** und der vierte über den **TURM DER GERECHTIGKEIT** gesichert werden.



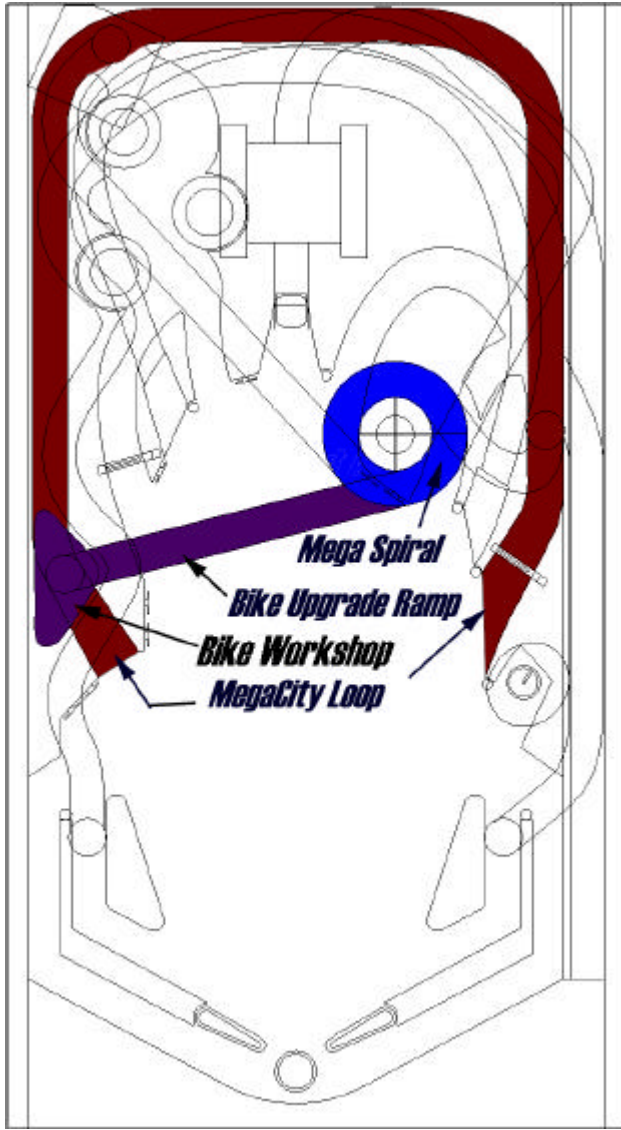
DIE FEUERSTUHL-RAMPE

Für jeden Schuß über die **FEUERSTUHL-RAMPE** (CHOPPER'S RAMP) erhalten Sie 2 Millionen, und der 'DARK JUGDE'-Bonus steigt um zwei Millionen. Über diese Rampe wird auch der Modus weitergeschaltet, es sei denn, es ist derzeit ein Modus aktiviert. Wird eine Kugel über diese UND die **PATROUILLEN-RAMPE** (oder umgekehrt) geschossen, gewinnen Sie einen 'RAMP COMBO'-Bonus von 5 Millionen.

DIE PATROUILLEN-RAMPE

Für jeden Schuß über die **PATROUILLEN-RAMPE** erhalten Sie 1 Million, und der PATROUILLEN-ZÄHLER wird um 1 weitergeschaltet. Der Patrouillen-Zähler wählt alle 10 Punkte nach dem Zufallsprinzip einen der folgenden Bonusse:

1. Activate Ball Saver - Ballabwehrmechanismus aktivieren (20%)
2. 10 Million - 10 Millionen (40%)
3. Light Extra Ball - Extrakugel aufleuchten lassen (10%)
4. Bonus Multiplier - Bonus-Multiplikator (20%)
5. 30 Million - 30 Millionen



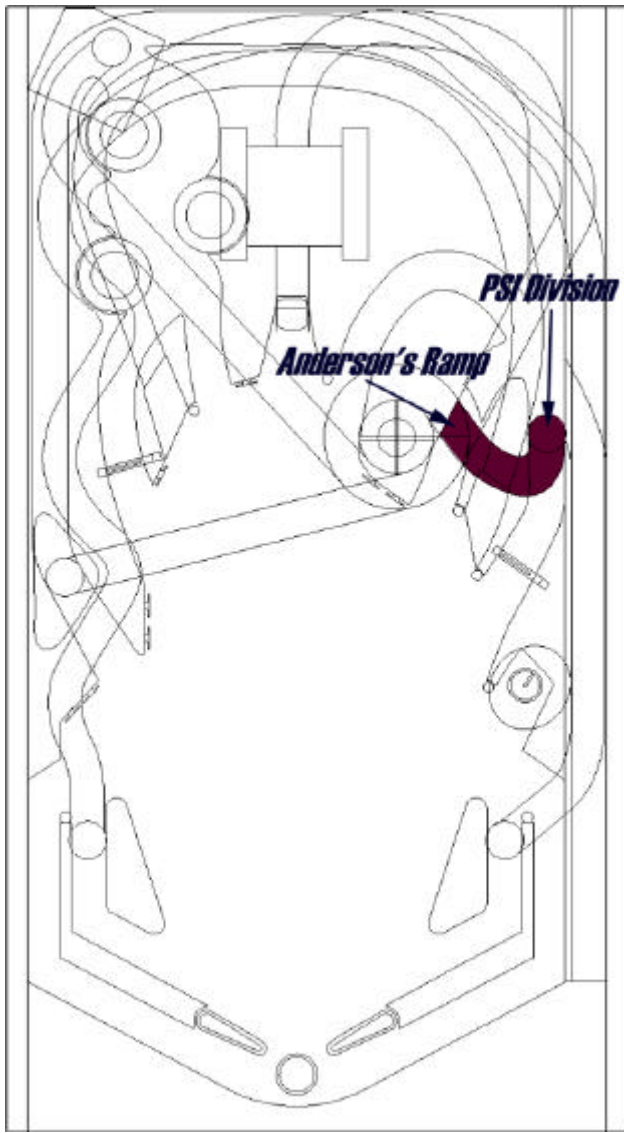
DIE MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE (FÜHRT ZUR MOTORRAD-WERKSTATT)

Diese Rampe beginnt am vierten Ausgang (von oben) der **MEGA-SPIRALE** und verläuft nach links zur **MOTORRAD-WERKSTATT**. Hier wird Ihre Maschine schrittweise ausgebaut.

1. Armour Upgrade - Panzerungs-Upgrade - 5 Millionen.
2. Engine Upgrade Fitted - Motor-Upgrade - 10 Millionen.
3. Security Upgrade Fitted - Sicherheits-Upgrade - 15 Millionen.
4. Super Tyres Fitted - Super-Reifen - 20 Millionen.
5. Hover Unit Fitted - Schwebvorrichtung - 25 Millionen
6. Lock Ball in the **MEGA SPIRAL** - Kugel wird in der **MEGA-SPIRALE** gesichert - 30 Millionen

Beim sechsten Upgrade wird die Kugel aus der **MOTORRAD-WERKSTATT** zurück auf die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE** und damit in die Mitte der **MEGA-SPIRALE** katapultiert. Dieser Ball wird gewöhnlich immer zuerst gesichert (doch kann es bisweilen vorkommen, daß er aufgrund gewisser Tischfunktionen vorzeitig, d.h. vor dem sechsten Upgrade gesichert wird). In der **ABSCHUSSBAHN** erscheint daraufhin ein neuer Ball. Wurde dieser Ball bereits in der **MEGA-SPIRALE** gesichert, erscheint in der Dotmation die Meldung '1st Ball Already Locked' (1. Ball bereits gesichert), und die Kugel in der Werkstatt wird über den **MEGA-STADT-LOOPING** zurück ins Spiel gebracht.

Nach Durchführung des sechsten Upgrades und Sicherung der Kugel in der **MEGA-SPIRALE** erhalten Sie 35 Millionen. Jeder weitere Schuß erhöht Ihre Punktzahl um 5 Millionen. Der Ball hält 2 Sekunden lang inne, während die Dotmation den jeweiligen Upgrade und die gewonnenen Punkte anzeigt, es sei denn, es gibt keine Upgrades mehr. In diesem Fall wird der Ball schon nach einer Sekunde fallen gelassen und über den **MEGA-STADT-LOOPING** zurück ins Spiel gebracht.



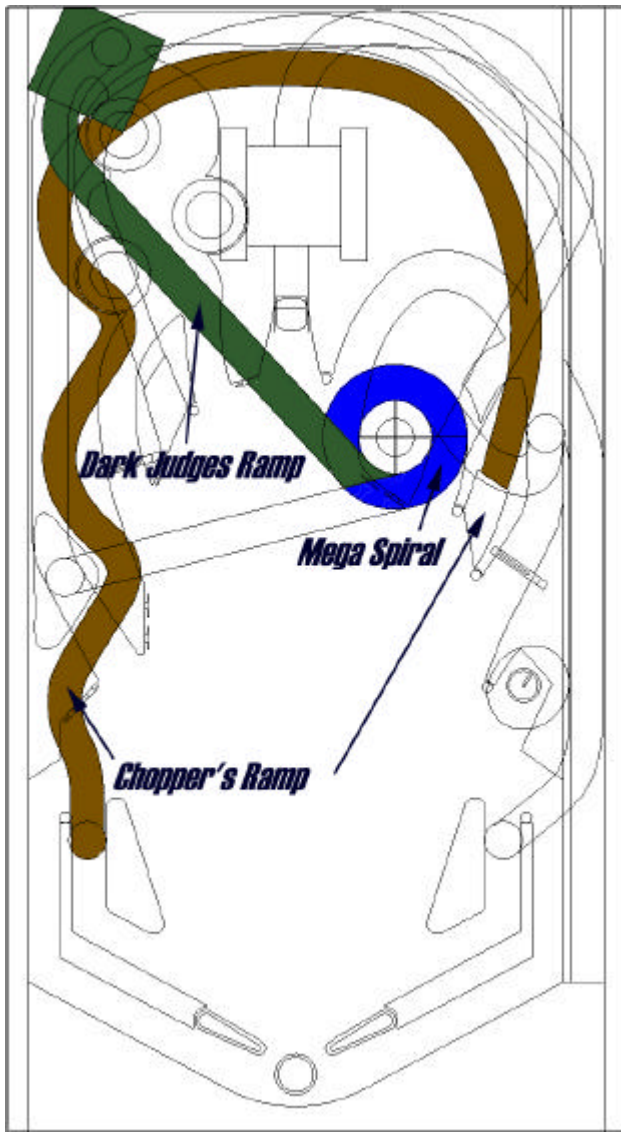
DIE ANDERSON-RAMPE (FÜHRT ZUR PSI-ABTEILUNG)

Diese Rampe beginnt am dritten Ausgang (von oben) der **MEGA-SPIRALE** und schwenkt in Richtung des rechts gelegenen Gebäudes. Hier hat die PSI-Abteilung ihren Sitz, und Richter Anderson wird Ihnen mitteilen, wohin sich soeben einer der Finsteren Richter teleportiert hat. Wollen Sie den Finsteren Richter aus seinem Hinterhalt herausjagen, müssen Sie mit Ihrer Kugel den Ort bombardieren, an dem er sich versteckt hält. Die folgenden Orte werden nach dem Zufallsprinzip gewählt:

1. Judge Death - Richter Tod: **DREDD-SPERRE** (DREDD'S LOCK) - An diesem Punkt ist der Modusstart deaktiviert.
2. Judge Fear - Richter Schrecken: **TURM DER GERECHTIGKEIT** - Die Rampe senkt sich und verdeckt damit die **JUSTIZ-SPERRE**.
3. Judge Fire - Richter Feuer: **JUSTIZ-SPERRE**.
4. Judge Mortis - Richter Mortis: **MOTORRAD-WERKSTATT**.

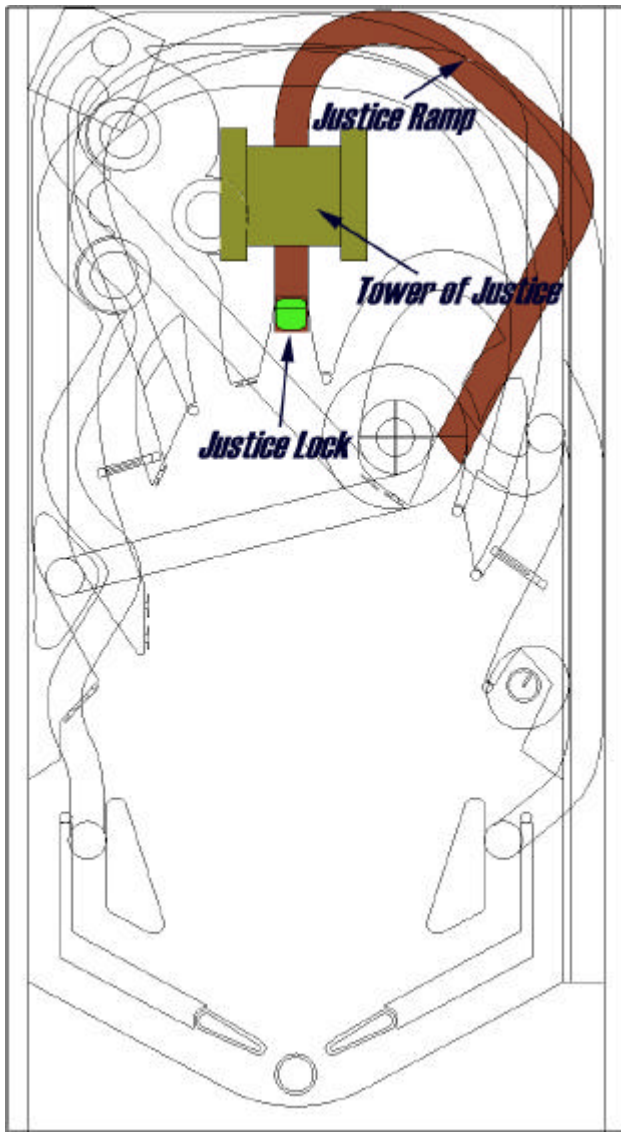
Jeder aufgespürte Richter ist 15 Millionen wert, und wenn Sie alle Richter dingfest gemacht haben, gewinnen Sie einen Extrabonus von 25 Millionen. Schießen Sie Ihre Kugel daraufhin erneut über die **ANDERSON-RAMPE**, sichern Sie damit in der **MEGA-SPIRALE** den zweiten Ball. Alle mit Kugelsperren ausgestatteten Gebäude haben ein Kugellager, d.h. daß nach erfolgreichem Treffer der **JUSTIZ-SPERRE**, wo sich einer der Finsteren Richter verschanzt hat, der derzeit in der **JUSTIZ-SPERRE** befindliche Ball freigegeben und ein weiterer Ball aus der PSI-Abteilung in die Spirale geschossen wird. Wurde dieser Ball bereits in der **MEGA-SPIRALE** gesichert, erscheint auf der Dotmation die Meldung '2nd Ball

Already Locked' (2. Ball bereits gesichert). Diese Funktion wird nach Abschluß wieder in Grundstellung gebracht.



DIE RAMPE DER FINSTEREN RICHTER

Diese Rampe beginnt am zweiten Ausgang (von oben) der **MEGA-SPIRALE** und schwenkt nach hinten in Richtung des links gelegenen Gebäudes. Hier gilt es, die vier Richter unschädlich zu machen! Ein Video zeigt die vier Richter - jeder mit einem Fadenkreuz, welches Sie treffen müssen, um ihn zur Strecke zu bringen. Für den ersten Richter erhalten Sie 10 Millionen, den zweiten 15 Millionen, den dritten 20 Millionen und den letzten 25 Millionen. Doch dürfen Sie pro Besuch nur einmal schießen. Haben Sie alle Richter unschädlich gemacht, erhalten Sie einen Extrapbonus von 30 Millionen, können durch gezielte Treffer der **FEUERSTUHL-RAMPE** aber noch zusätzliche Punkte gewinnen. Während der Dotmation-Anzeige hält der Ball zeitweilig inne. Mit erfolgreichem Abschluß der **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER** haben Sie in der **MEGA-SPIRALE** schließlich den dritten Ball gesichert, und wie bei den anderen Rampen wird die Kugel daraufhin aus dem Gebäude der Finsteren Richter zurück in die **MEGA-SPIRALE** geschossen. Wurde der Ball in der **MEGA-SPIRALE** bereits gesichert, erscheint auf der Dotmation die Meldung '3rd Ball Already Locked' (3. Ball bereits gesichert), und der Ball im Gebäude der Richter springt unter der **KARAMBOLAGE-GASSE** hervor zurück ins Spiel, woraufhin in der **ABSCHUSSBAHN** ein weiterer Ball erscheint. Diese Funktion wird nach Festnahme aller Richter wieder in Grundstellung gebracht.

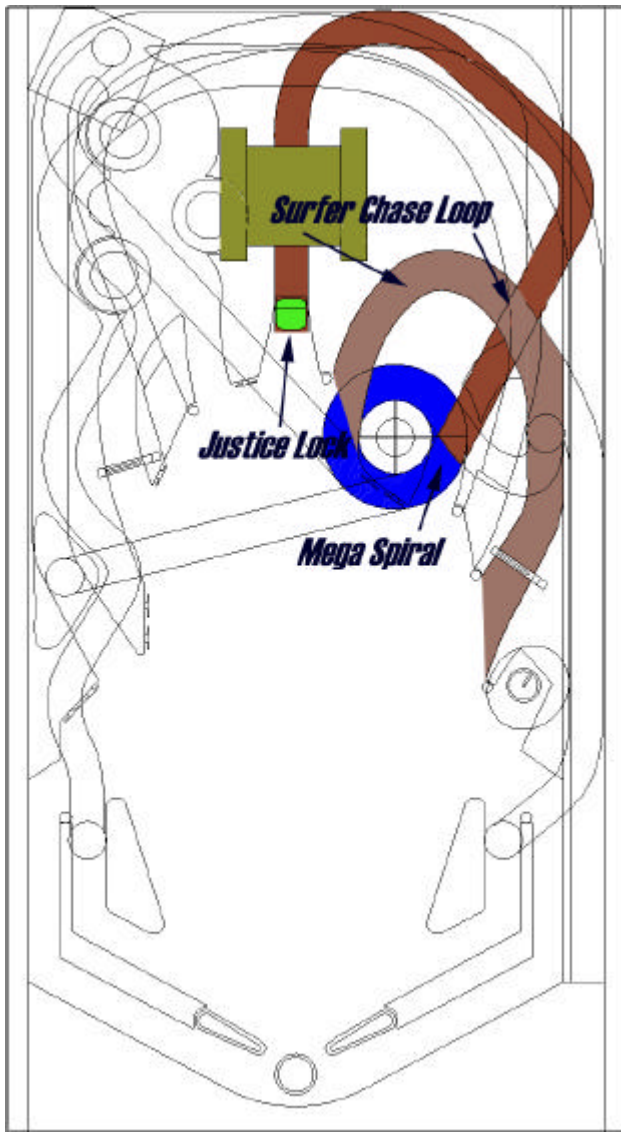


DIE JUSTIZ-RAMPE (FÜHRT HINTER DEN TURM DER GERECHTIGKEIT)

Die **JUSTIZ-RAMPE** beginnt am obersten Ausgang der **MEGA-SPIRALE** und schwenkt hinten um den **TURM DER GERECHTIGKEIT** herum. Diese Rampe kann nur mit **POWER-FLIPPERN** erreicht werden und bietet damit einen besonders hohen Gewinn. Nach dem Zufallsprinzip wird einer der folgenden Preise gewählt:

1. **SUPER DOUBLER - SUPER-VERDOPPLER:**
Verdoppelt 20 Sekunden lang **ALLE** Tischpreise.
2. **LOCK ALL BALLS - ALLE KUGELN SICHERN:**
Sichert alle noch nicht gesicherten Kugeln für **JUDGE DREDD-MULTIBALL** (um sie für den **MULTIBALL-**Modus freizugeben, müssen Sie die **JUSTIZ-SPERRE** treffen).
3. Ein 50-Millionen-Preis.
4. Ein Extraball.

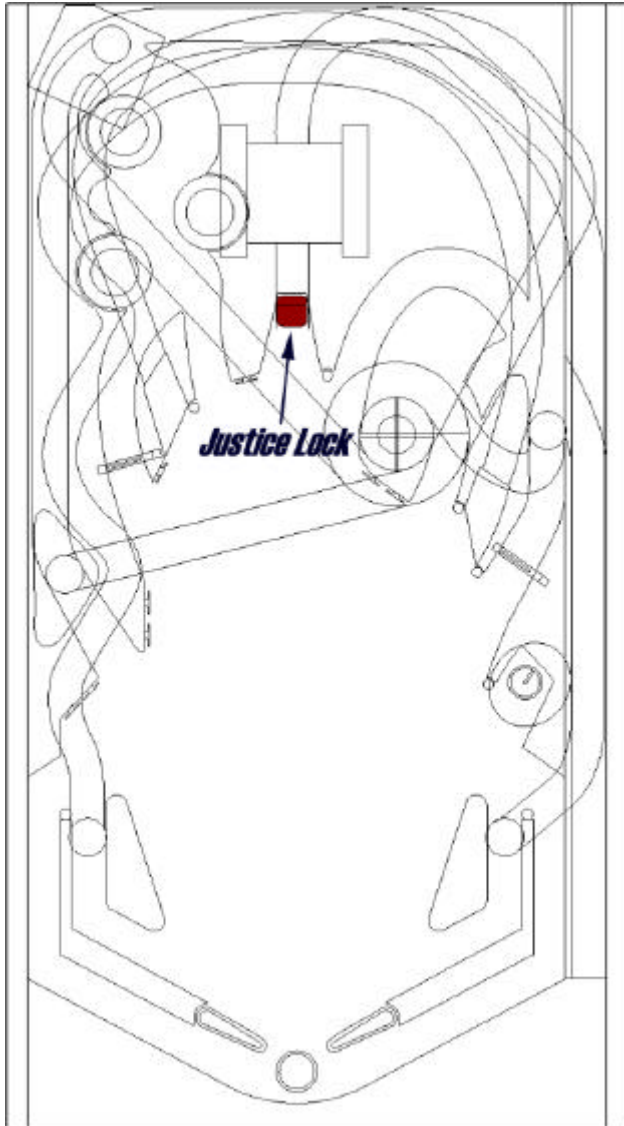
Nach Preisvergabe senkt sich die über der **JUSTIZ-SPERRE** befindliche **JUSTIZ-RAMPE**, und der Ball rollt hinab ins Spiel. Bei Wahl des zweiten Preises wird aus dem Kugellager jedes Gebäudes, in dem noch kein Ball gesichert wurde, eine Kugel in die Spirale geschossen.



DIE JUSTIZ-RAMPE (FÜHRT VOR DEN TURM DER GERECHTIGKEIT)

Diese Rampe befindet sich über der **JUSTIZ-SPERRE** und kann Ihre Kugel erst aufnehmen, wenn sich die Rampe über der **JUSTIZ-SPERRE** gesenkt hat. Dazu müssen Sie mitunter zuerst eine Kugel um den **SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING** schießen. Die vor dem **TURM DER GERECHTIGKEIT** gelegene Kugelsperre startet den Videomodus 'SHOOT THE PERP' (KNALL DEN PERP AB). In diesem Modus muß der Spieler den 'Perp' bzw. Straftäter, der sich an einem der vier Fenster zeigt, beschießen.

Der Straftäter geht dabei von einem Fenster zum anderen. Um ihn zu treffen, muß der Spieler mit den Flippern also schnell sein Fadenkreuz verschieben. Insgesamt sind vier Straftäter unschädlich zu machen, doch kann pro Besuch immer nur einer beschossen werden. Für jeden Straftäter, den Sie treffen, erhalten Sie 15 Millionen. Haben Sie alle Straftäter erwischt, erhalten Sie zusätzlich 25 Millionen. An diesem Punkt schießt hinten aus dem Turm der vierte und letzte Ball heraus und wird in der **MEGA-SPIRALE** gesichert. In der **ABSCHUSSBAHN** erscheint daraufhin ein neuer Ball. Wurde dieser Ball bereits in der **MEGA-SPIRALE** gesichert, erscheint auf der Dotmation die Meldung , 'Final Ball Already Locked' (Letzter Ball bereits gesichert), und der Ball auf der **JUSTIZ-RAMPE** wird zurück ins Spiel gebracht. Diese Funktion wird nach Festnahme aller Straftäter wieder in Grundstellung gebracht.

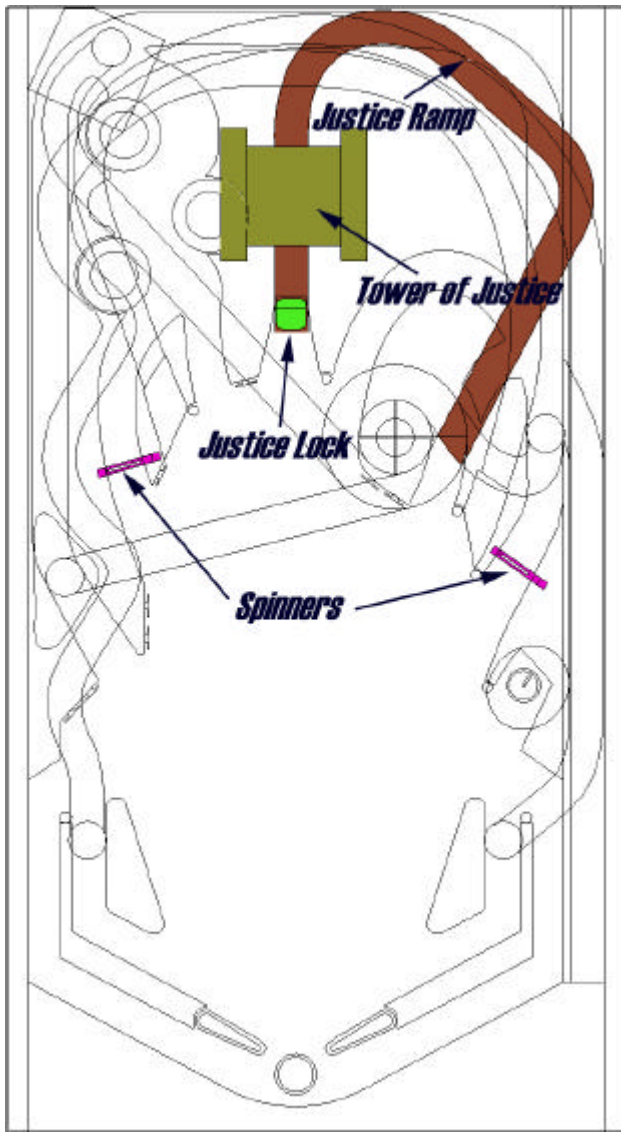


DIE JUSTIZ-SPERRE

Die **JUSTIZ-SPERRE** befindet sich unter dem **TURM DER GERECHTIGKEIT** und kann erst eine Kugel aufnehmen, wenn die darüber liegende **JUSTIZ-RAMPE** oben ist. Während der zufällig erfolgenden Auswahl einer der nachstehenden Bonusse hält der Ball zeitweilig inne:

- | | |
|---|-------|
| 1. Extra Ball - Extraball | (10%) |
| 2. Lock Next Ball - Nächsten Ball sichern | (20%) |
| 3. Quick Multiball - Schneller Multiball | (20%) |
| 4. 10 Million - 10 Millionen | (30%) |
| 5. Power Flippers - Power-Flipper | (20%) |

Der Ball kehrt daraufhin ins Spiel zurück. Wurden in der **MEGA-SPIRALE** alle Kugeln gesichert, leuchtet unter der **JUSTIZ-SPERRE** das Multiball-Licht auf, und ein erfolgreicher Schuß startet den 'JUDGE DREDD MULTIBALL'-Modus. Die **JUSTIZSPERRE** nimmt auch zusätzlich gewonnene Kugeln auf, doch muß in diesem Fall 'XB' aufleuchten. Nach Wahl des zweiten Bonusse wird aus dem entsprechenden Gebäude der nächste Ball der Spiralsequenz in die Spirale geschossen, d.h. wenn bereits drei Bälle gesichert wurden, wird der letzte Ball aus dem Kugellager des **TURMS DER GERECHTIGKEIT** katapultiert, rollt über die Rampe zur Spirale und wird dort gesichert. Wollen Sie in diesem Fall den Multiball-Modus starten, müssen Sie die **JUSTIZ-SPERRE** erneut treffen.



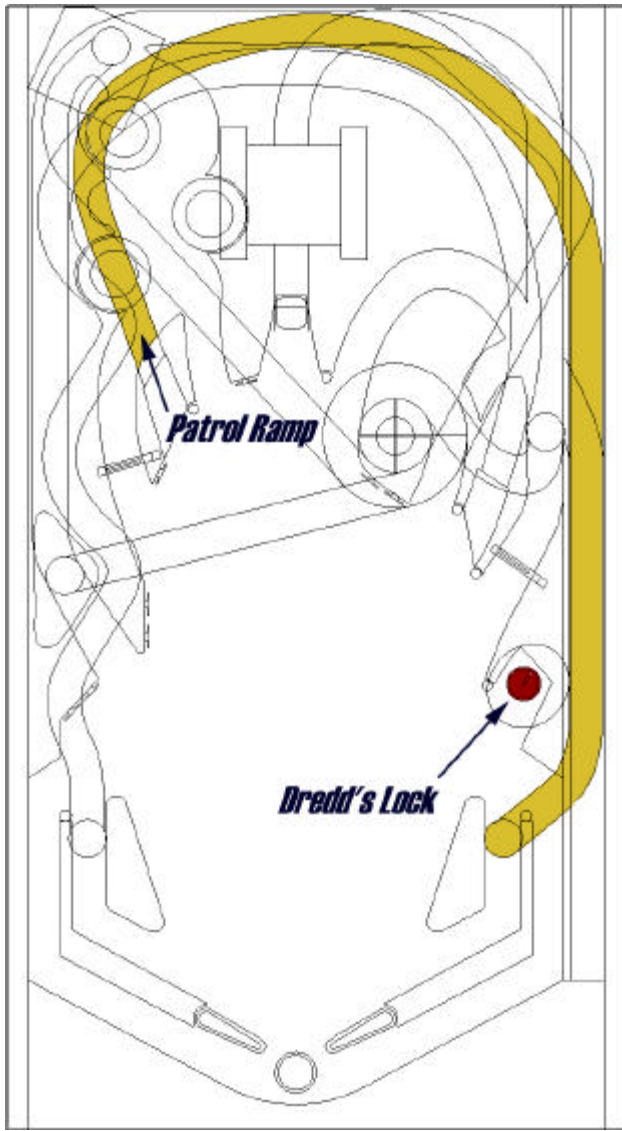
POWER-FLIPPER

Power-Flipper können Sie entweder über die **JUSTIZ-SPERRE** oder durch Aktivierung des 'POWER-FLIPPER'-Modus gewinnen. Ist dieser Modus eingeschaltet, flippern Sie mit doppelter Kraft, d.h. die **ROTOREN** drehen sich schneller, wodurch Sie mehr Umdrehungen erzielen und damit mehr Punkte gewinnen. Ein Schuß hinter den **TURM DER GERECHTIGKEIT** ist vom unteren Ende der Spirale möglich. Schießen Sie dagegen eine Kugel vor den **TURM DER GERECHTIGKEIT** (sofern die Rampe die **JUSTIZ-SPERRE** abdeckt), starten Sie damit NICHT den 'SHOOT THE PERP'-Videomodus, sondern Ihre Kugel rollt durch den **TURM DER GERECHTIGKEIT** über die Rampe in Richtung Spirale. Gelingt Ihnen ein solcher Schuß, gewinnen Sie einen besonderen 'POWER OF JUSTICE'-Bonus von 20 Millionen. Die Kugel flitzt daraufhin um die Spirale, und Sie erhalten einen 'MEGA SPIRAL'-Bonus von 20 Millionen, sobald die Kugel unten austritt. Power-Flipper sind 20 Sekunden lang aktiviert.



JUDGE DREDD-MULTIBALL

Dieser Modus läßt sich nur schwer aktivieren, denn in der **MEGA-SPIRALE** müssen dazu zuerst alle vier Kugeln gesichert werden, woraufhin das Multiball-Licht der **JUSTIZ-SPERRE** aufleuchtet. Schießen Sie Ihre Kugel im Anschluß daran in die **JUSTIZ-SPERRE**, werden alle gesicherten Kugeln freigegeben und rollen daraufhin ihre Rampe hinab. Der zu oberst befindliche Ball rollt die **JUSTIZ-RAMPE** (die Rampe verdeckt in diesem Fall die **JUSTIZ-SPERRE**), der zweite Ball die **RAMPE DER FINSTEREN RICHTER**, der dritte Ball die **ANDERSON-RAMPE** und der vierte Ball die **MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE** hinab. Zudem wird entlang der **ABSCHUSSBAHN** eine weitere Kugel ins Spiel gebracht, d.h. ein Multiball-Spiel mit 5 Kugeln beginnt. Dredds Jackpot holen Sie sich, indem Sie erneut die **JUSTIZ-SPERRE** treffen, doch müssen Sie Ihren Ball dazu zuerst um den **SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING** schicken, um die Rampe zu heben. Sind Sie erfolgreich, streichen Sie ganze 200 Millionen Punkte ein!



DIE MODI

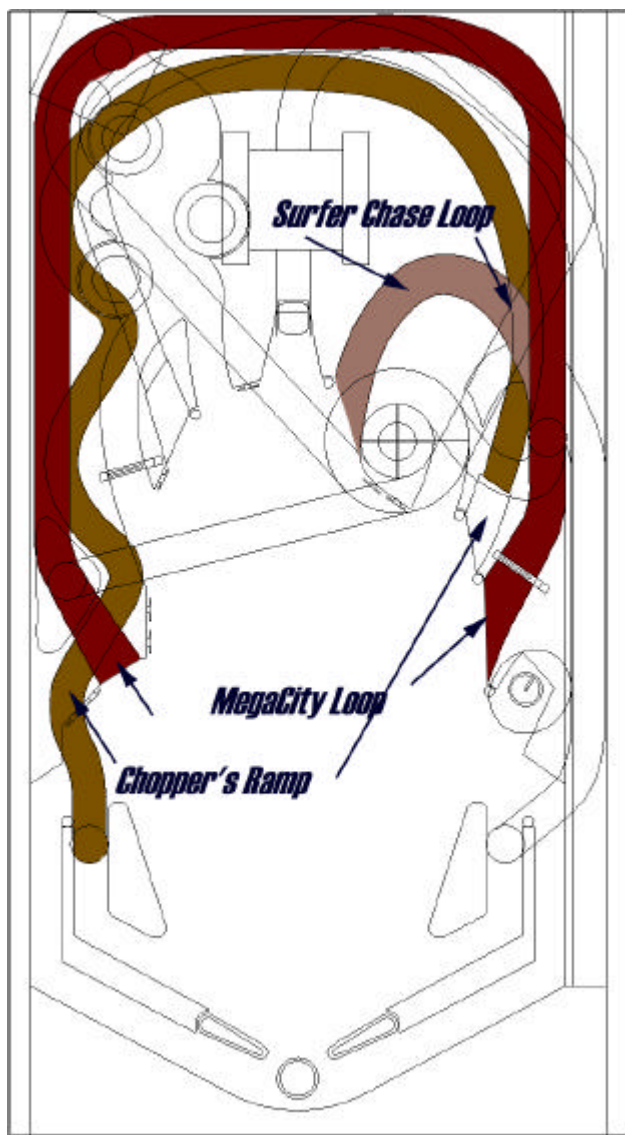
Judge Dredd bietet mehrere Modi, die durch einen Schuß entlang der **PATROUILLEN-RAMPE** weitergeschaltet werden. Der zuerst aktivierte Modus ist 'SUPER SPINNERS', der jedoch erst nach einem Treffer der **DREDD-SPERRE** aktiviert wird. Um den nächsten Modus einzuschalten, muß die **PATROUILLEN-RAMPE** nach Abschluß eines Modus erneut getroffen werden. Zu den Judge Dredd-Modi gehören:

1. SUPER SPINNERS - SUPER-ROTOREN
2. RAMP MILLIONS - RAMPEN-MILLIONEN
3. POWER FLIPPERS - POWER-FLIPPER
4. QUICK MULTIBALL - SCHNELLER MULTIBALL
5. SUPER SPIRAL - SUPER-SPIRALE

Die Modi werden in der oben aufgeführten Reihenfolge weitergeschaltet. Auf dem Flippertisch blinkt ein Licht auf, das anzeigt, welcher Modus aktiviert werden muß. Nach erfolgter Aktivierung hört es auf zu blinken.

DIE DREDD-SPERRE (MODUS-START)

Der Blinkmodus startet nach einem Treffer der **DREDD-SPERRE**. Modi können nur während des Standardspiels aktiviert werden, d.h. wenn derzeit eine andere Funktion (z.B. Multiball) aktiviert ist, wird die Kugel wieder ausgeworfen.

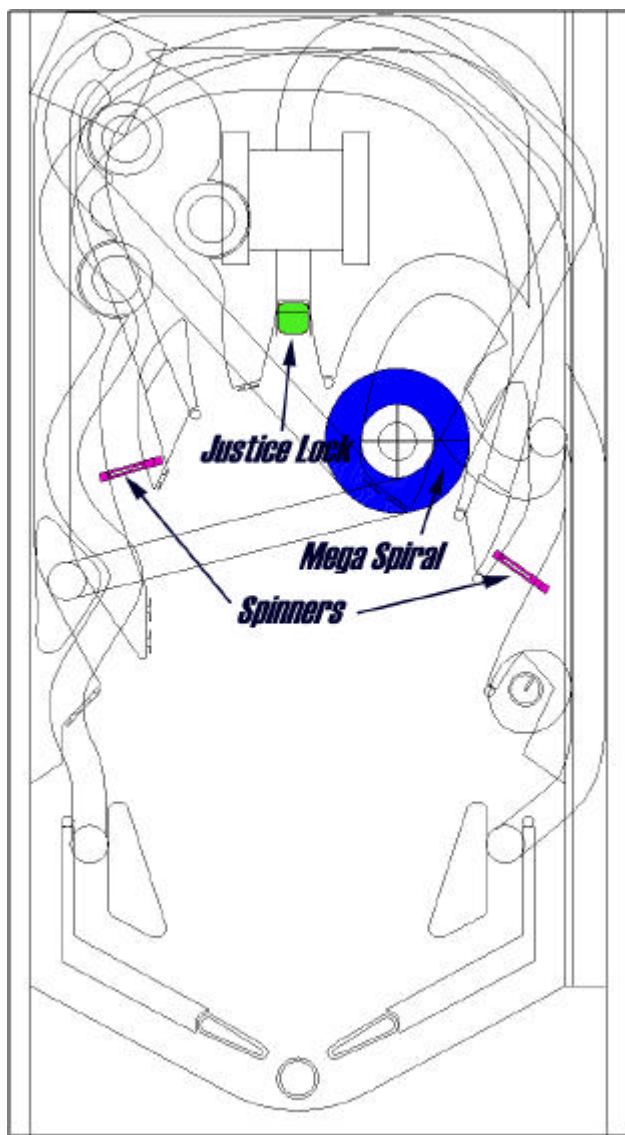


SCHNELLER MULTIBALL

Ein Treffer der 'Modus-Start-Sperre' startet den 'SCHNELLEN MULTIBALL'-Modus, sofern aktiviert. Die in der Sperre liegende Kugel kehrt ins Spiel zurück, und entlang der **ABSCHUSSBAHN** wird mit maximaler Kraft ein zusätzlicher Ball ins Spiel gebracht. Den Jackpot dieses Modus aktivieren Sie, indem Sie eine Kugel um den **MEGA-STADT-LOOPING** jagen. Hat der Spieler den Jackpot aktiviert, leuchtet das Licht der **FEUERSITZ-RAMPE** auf. Schießen Sie jetzt eine Kugel auf die beleuchtete Rampe, gewinnen Sie 50 Millionen und können sich mit jedem darauffolgenden Treffer des **SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPINGS** weitere 10 Millionen holen. Dieser Modus ist beendet, sobald Ihre Kugel verloren geht.

RAMPEN-MILLIONEN

Ist dieser Modus eingeschaltet, gewinnen Sie für jeden Rampentreffer (einschließlich der von der Spirale ausgehenden Rampen) 5 Millionen, d.h. die Standardfunktionen der Rampen sowie der Gebäude sind zeitweilig deaktiviert. Dieser Modus läuft 20 Sekunden, woraufhin auf der Dotmation das Endergebnis erscheint.

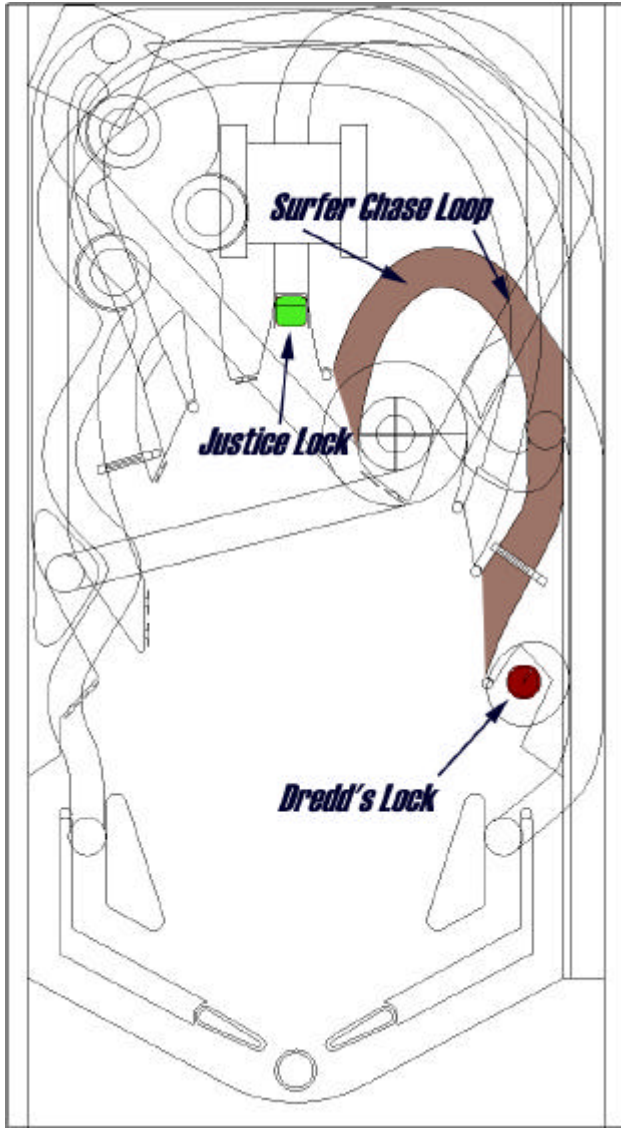


SUPER-ROTOREN

In diesem Modus ist ein Treffer der **ROTOREN** 10 x mehr wert als gewöhnlich. Wenn Sie Glück haben und durch einen Treffer der **JUSTIZ-SPERRE** gleichzeitig die POWER-FLIPPER aktiviert haben, können Sie sogar eine noch höhere Gewinnkombination erzielen. Bei diesem Modus bleiben alle anderen Tischfunktionen, darunter auch der Umschaltmodus der **PATROUILLEN-RAMPE** aktiviert. Ein in der Nähe der **ROTOREN** befindliches Licht zeigt an, daß der 'SUPER-ROTOREN'-Modus immer noch aktiviert ist. Das trifft auch zu, wenn ein anderer Modus aktiviert wurde. Nach 20 Sekunden oder Aktivierung eines anderen Modus (durch Weiterschalten oder einen Treffer der Modus-Start-Sperre) schaltet sich der 'SUPER-ROTOREN'-Modus wieder aus.

SUPER-SPIRALE

Nach Start dieses Modus ist nur noch die Spirale aktiviert. Eine in die Spirale geschossene Kugel rollt bis nach oben (sogar ohne Power-Flipper). Ist die Kugel einmal oben angekommen, rollt sie zurück, und über die **ABSCHUSSBAHN** wird eine weitere Kugel ins Spiel gebracht. Der Spieler erhält in diesem Fall einen 'SUPER-SPIRALEN'-Bonus von 20 Millionen, den er pro Schuß um weitere 5 Millionen erhöhen kann. Sie können diesen Vorgang durch erneute Treffer der Spirale wiederholen und so weitere Bälle gewinnen. Dieser Modus schaltet sich nach 20 Sekunden wieder aus, woraufhin Sie mit den verbleibenden Bällen weiterspielen können.



BOING-MULTIBALL

Nachdem Sie in der PSI-Abteilung der **MEGA-SPIRALE** die Finsteren Richter unschädlich gemacht haben, beginnt der 'BOING-MULTIBALL'-Modus. Schießen Sie zuerst auf die **DREDD-SPERRE**, um das unter der Rampe im **TURM DER GERECHTIGKEIT** befindliche Portal zu öffnen. Jagen Sie dann eine Kugel um den **SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING**, um die Rampe zu heben und die Sperre des **TURMS DER GERECHTIGKEIT** unter Beschuß zu nehmen. Dieser Vorgang muß viermal wiederholt werden, um die vier Richter mit Boing (einer Substanz, die ihre Seelen einfängt) dingfest zu machen.

5. GLOSSARY

Judge	Richter
Mega City	Mega-Stadt
Mega City One.....	Mega-Stadt-Eins
Perps	Perps / Straftäter
Lawmaster patrol bike.....	Lawmaster-Maschine
Lawgiver gun.....	Lawgiver-Knarre
Muties	Muties
Face-Change Parlours	Salons zur Gesichtsveränderung
Sleep Machine Centres.....	Schlafmaschinenzentren
Rowdy Yates Block.....	Rowdy Yates Block
Grand hall of Justice	Hauptgerichtshof
Dark Judges	Finstere Richter
PSI Devision	PSI-Abteilung
MEGA SPIRAL	MEGA-SPIRALE
MEGACITY LOOP	MEGA-STADT-LOOPING
SPINNER	ROTOR
SURFER-CHASE-LOOP	SURFER-VERFOLGUNGSJAGD-LOOPING
LAUNCH LANE	ABSCHUSSBAHN
Ball Saver	Ballabwehrmechanismus
MEGACITY MILLIONS	MEGA-STADT-MILLIONEN
PATROL RAMP.....	PATROUILLEN-RAMPE
KNOCKABOUT ALLEY	KAMRAMBOLAGE-GASSE
SUPER KNOCKABOUT	SUPER-KARAMBOLAGE
JUSTICE LOCK	JUSTIZ-SPERRE
TOWER OF JUSTICE	TURM DER GERECHTIGKEIT
ANDERSON'S RAMP.....	ANDERSON-RAMPE
BIKE UPGRADE RAMP.....	MOTORRAD-AUSBAU-RAMPE
DARK JUDGES' RAMP.....	RAMPE DER FINSTEREN RICHTER
BIKE WORKSHOP	MOTORRAD-WERKSTATT
CHOPPER'S RAMP	FEUERSTUHL-RAMPE
Activate Ball Saver	Ballabwehrmechanismus aktivieren
10 Million	10 Millionen
Light Extra Ball	Extrakugel aufleuchten lassen
Bonus Multiplier	Bonus-Multiplikator
30 Million	30 Millionen
Armour Upgrade.....	Panzerungs-Upgrade
Engine Upgrade Fitted	Motor-Upgrade
Security Upgrade Fitted.....	Sicherheits-Upgrade
Super Tyres Fitted.....	Super-Reifen
Hover Unit Fitted	Schwebevorrichtung
Lock Ball in the MEGA SPIRAL	Kugel wird in der MEGA-SPIRALE gesichert
1 st Ball Already Locked	1. Ball bereits gesichert
DREDD'S LOCK	DREDD-SPERRE
Judge Death	Richter Tod
Judge Fear	Richter Schrecken
Judge Fire	Richter Feuer
Judge Mortis	Richter Mortis
2 nd Ball Already Locked.....	2. Ball bereits gesichert
dotmation.....	die Dotmation
3 rd Ball Already Locked'	3. Ball bereits gesichert

SUPER DOUBLER.....	SUPER-VERDOPPLER
LOCK ALL BALLS.....	ALLE KUGELN SICHERN
JUSTICE RAMP.....	JUSTIZ-RAMPE
SHOOT THE PERP	KNALL DEN PERP AB
Final Ball Already Locked	Letzter Ball bereits gesichert
Extra Ball	Extraball
Lock Next Ball.....	Nächsten Ball sichern
Quick Multiball.....	Schneller Multiball
10 Million.....	10 Millionen
SUPER SPINNERS.....	SUPER-ROTOREN
RAMP MILLIONS	RAMPEN-MILLIONEN
POWER FLIPPERS	POWER-FLIPPER
QUICK MULTIBALL.....	SCHNELLER MULTIBALL
SUPER SPIRAL.....	SUPER-SPIRALE
BOING MULTIBALL.....	BOING-MULTIBALL

6. FEHLERBEHEBUNG

JOYPAD-PROBLEME

F: “Warum ist keine Joypad-Option aufgeführt?”

A: Sie haben den Joypad in Direct X möglicherweise nicht richtig installiert. Rufen Sie bitte die Systemsteuerung auf, doppelklicken Sie das ‘Direct X’-Symbol, wählen Sie die Registerkarte ‘Direct Input’ (Direkte Eingabe) und fügen Sie abschließend Ihren Joypad hinzu.

F: “Der Joypad funktioniert einfach nicht richtig. Warum?”

A: Sie haben den Joypad in Direct X möglicherweise nicht richtig kalibriert. Rufen Sie bitte die Systemsteuerung auf, doppelklicken Sie das ‘Direct X’-Symbol, wählen Sie die Registerkarte ‘Direct Input’ (Direkte Eingabe), klicken Sie auf die Schaltfläche ‘Joystick’, dann auf ‘Properties’ (Eigenschaften) und abschließend auf ‘Calibrate’ (Kalibrieren).

SPIELGESCHWINDIGKEIT

F: “Warum läuft das Spiel so langsam?”

A: Versuchen Sie es mit einer niedrigeren Farbtiefe und/oder Auflösung, bis Sie eine Kombination gefunden haben, die einen flüssigen Spielablauf gewährleistet.

7. MITARBEITERVERZEICHNIS

Konzept und Design –	Ian Margetts & Steve Beverley
3D-Grafiken –	Ian Margetts & Steve Beverley
2D-Grafiken –	Oliver Hatton & Phil Irving
Dotmation –	Phil Irving, Oliver Hatton, & Sean Bastick
Einleitende Grafiken –	Sean Bastick, Oliver Hatton & Phil Irving
Programmierung -	PP
Programmierhilfe –	Mike Fox & Richard Howell
Musik und Soundeffekte –	Chris Brightmore & Mark Cooksey
Produktion –	Jon Gregson
Leitung –	Paul Tresise & Richard Chappells
Verwaltungsarbeiten –	Dorothy Duddell & Samantha Jones