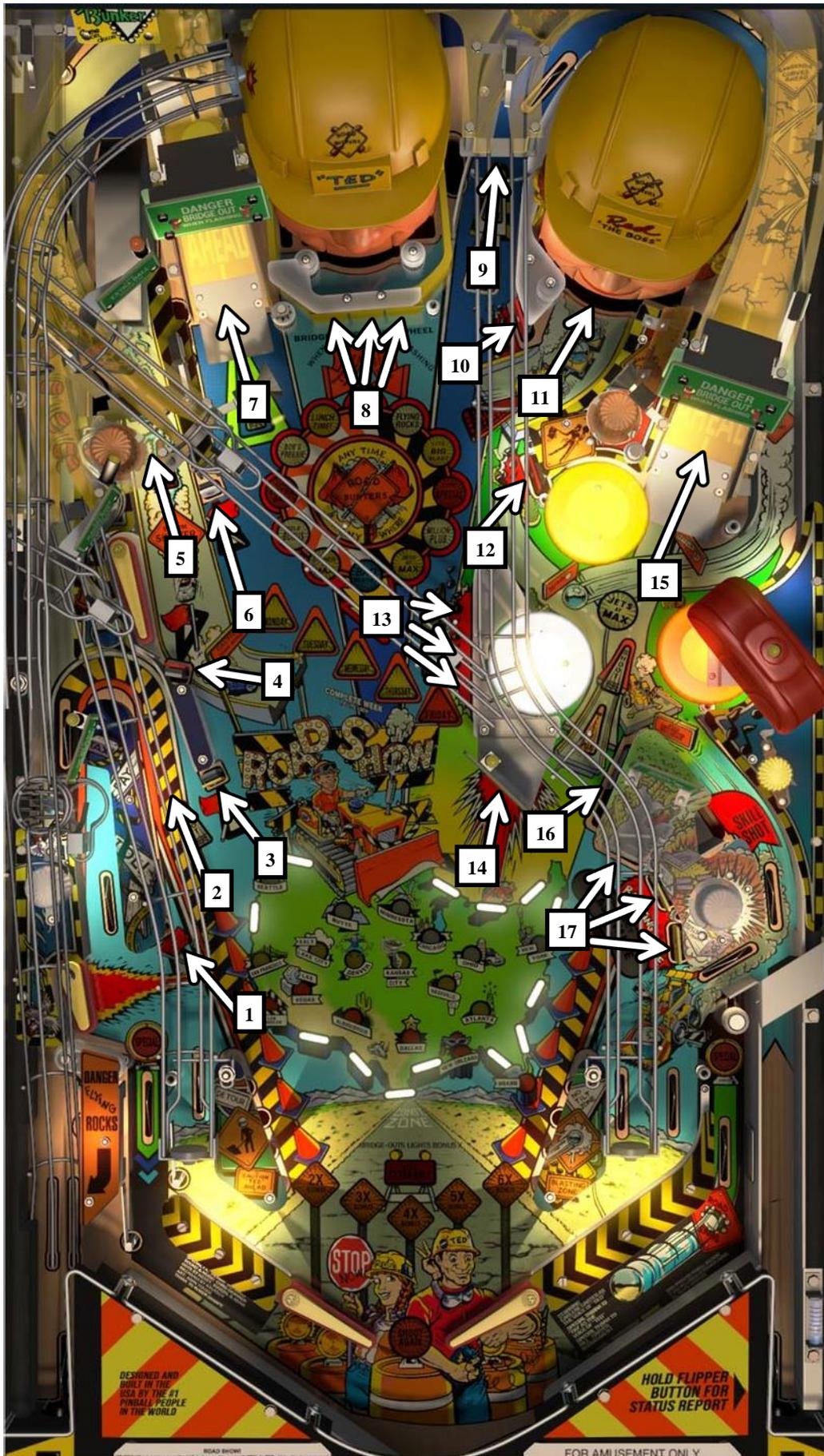


Williams Pinball – Red and Ted Road Show Leitfaden
Von ShoryukenToTheChin
Übersetzt ins Deutsche von Holger Fischer 14.01.2024



Tischübersicht –

1. Orangefarbenes Stand-Up-Target
2. Linker Orbit
3. Gelbes Stand-Up-Target
4. Magisches Stand-Up-Target
5. Bob's Bunker (Spinner)
6. Weißes Stand-Up-Target
7. Linke Rampe
8. Bulldozer Targets Bank (Ted)
9. Rechter Orbit
10. Linkes rotes Stand-Up-Target
11. Red
12. Rechtes rotes Stand-Up-Target
13. Radio Targets Bank
14. City Event Hole
15. Rechte Rampe
16. Blast Hole (Explosionsloch)
17. Blast Zone Targets Bank (Explosionszone)

Wenn ich in diesem Leitfaden eine Rampe, eine Lane, ein Hole etc. aufführe, werde ich eine Zahl in Klammern setzen, die der obigen Zuordnung entspricht, damit du weißt, wo auf dem Tische sich dieses Element befindet.

BESONDERHEITEN DES TISCHES

Hinweis: Dieser Leitfaden basiert auf der Pinball FX3 (PS4) -Version des Tisches mit Standardsteuerung. Einige der Steuerelemente werden sich in den anderen Versionen (Steam usw.) unterscheiden, aber alles andere im Leitfaden bleibt gleich.



EINLEITUNG

Zen Studios bringt weltbekannte Flippertische zu Pinball FX3! Volume 4 ist ein Dreierpack mit perfekten Premium-Flippern, die wiederum aus klassischen Tischen aus der kultigen Williams Bally-Flipperbibliothek besteht. Das Paket enthält Tische wie; Hurricane, Road Show und White Water.

Jeder Tisch verfügt über eine klassische, eine exakte Replika sowie eine überarbeitete Version, die diese Tische auf Knopfdruck in moderne Flippererlebnisse verwandelt.

Der Tisch, der in diesem Leitfaden behandelt wird, ist natürlich Road Show. Road Show wurde im Oktober 1994 von Williams veröffentlicht. Entworfen von Pat Lawlor. Programmiert von Dwight Sullivan & Ted Estes. Er hatte eine Produktionsauflage von 6.259 Einheiten.

RED & TED'S ROADSHOW

Featuring Country Western star **Carlene Carter** as the voice of Red.

It's a big country... Someone's got to tear it up!

It's literally California or bust when this "Road Crew from Hell" takes to the highways in a runaway bulldozer. And with two PinMation characters, dual plungers and Carlene Carter as the voice of Red, who wouldn't want to go along for the ride?

Williams
3401 N. California Avenue
Chicago, IL 60618
(312) 961-1000
Fax: (312) 961-1060

When it comes to wreckin' road, two heads are better than one.

Hit the road with RED AND TED'S ROADSHOW™. You're guaranteed a good time because Red and Ted are the new, more advanced versions of Williams' blockbuster PinMation™ concept and cousins of FunHouse's Rudy.

Williams' latest SuperPin™ also features four flippers and two plungers—one for a skill shot that sends a ball flying towards Ted's hard hat. There's plenty of three-ball multi-ball excitement, wild dot-matrix sequences, and a rainstorm and explosions with enough power to shake the game and rattle players. And Williams' DCS Sound System™ never sounded better than when Red sings Carlene Carter's hit "Every Little Thing."

There's a lot to see and do in RED AND TED'S ROADSHOW—more than one player can get to in a single game. That's why we've added a buy-in feature to keep 'em coming back for more, and more...which is exactly what you can count on getting with RED AND TED'S ROADSHOW.

Carlene Carter is the voice of Red, a brassy country girl with a heart of gold and a free-wheelin' way with a bulldozer. Ted is her two-steppin' partner, a good guy with a bad road-side manner. Both keep up a near-constant commentary with players and each other as they travel west to California, looking for fun and finding trouble in 18 different cities. They crush a few cabs in New York, party at Mardi Gras in New Orleans and meet monsters in San Francisco, trashing pavement every mile of the way.

DCS SOUND SYSTEM
Diverter switch directs ball to alternating targets (DDB) during "boulder out" sequence.

The playfield features an open and uncluttered layout. Players will enjoy the easy, kinetic flow from ramp to ramp. Operators will appreciate the easy accessibility for service and cleaning.

PinMation™ is back!

SPECIFICATIONS

Height	80"	210cm
Height with backbox fitted	26"	140cm
Width	28"	140cm
Depth	55"	140cm
Weight (gross)	200lbs	110kg
Weight (net/empty)	160lbs	75kg

Williams

Ich hoffe, mein Leitfaden wird dir helfen, den Tisch besser zu verstehen.

Skill Shot (Geschicklichkeits-Schuss)

Um einen Skill Shot zu erzielen, musst du den Plunger so betätigen, dass die Kugel mit dem richtigen Schwung abgeschossen wird, damit er im Blast Hole (16) landet.



Blast Hole (16) – befördere den Ball vom Plunger hierhin um einen Skill Shot zu erhalten.

Jedes Mal, wenn du einen Skill Shot erzielst, erhältst du ein kostenloses Souvenir und einen Punktwert. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes - Souvenirs" des Leitfadens.

Der Punktwert des Gewinns ist wie folgt:

- Erster erreichter Skill Shot - belohnt dich mit 5 Millionen Punkten.
- Der Wert erhöht sich dann um weitere 5 Millionen Punkte für jeden weiteren Skill Shot, den du erreichst, bis zu einem Maximum von 25 Millionen Punkten.

Wenn die Lampe "**Start City Event** When Lit" leuchtet, wird durch das Erreichen eines Skill Shots der aktuell beleuchtete City-Event-Mode aktiviert. Wenn die Lampe "**Start City Event** When Lit" nicht leuchtet, erhältst du für das Erreichen eines Skill Shot 75 Meilen. Im Abschnitt "City-Event-Modes" des Leitfadens findest du weitere Informationen zu Meilen und den einzelnen verfügbaren City-Event-Modes.

Skill-Shots können auch erzielt werden, sobald die Kugel im Spiel ist. Ein Skill Shot wird vergeben, wenn die Kugel den Rollover (hinter der Blast Zone Targets Bank (17)) hinunterläuft und dann in das Blast Hole (16) geht, ohne andere Switches (im Grunde jedes Target, Rollover, alles, was Punkte bringt) auf dem Spielfeld zu treffen.

Extra Bälle/Specials

Extra Balls (Zusätzliche Bälle) -

Es gibt 7 Möglichkeiten, einen **Extraball zu erreichen**;

Extraballs werden in Bob's Bunker (5) beleuchtet, es sei denn, es wird mit den folgenden Methoden etwas anderes angegeben.



Schieße auf Bob's Bunker (5), um den Extraball einzusammeln (**Beachte, dass die** "lit Extrabälle" gesammelt werden können. Wenn das Licht für 2 oder mehr **Extrabälle leuchtet ist**, bleibt es beleuchtet, sobald nur ein **Extraball** eingesammelt wurde) –

- **Methode 1:** *Erreichen einer Punktzahl von 500 Millionen Punkten (auch bekannt als Replay Score);* Dadurch wird automatisch ein Extraball vergeben.
- **Methode 2:** *Kauf the Zinc Pinball - oder Gold Pinball Souvenirs;* Dadurch wird automatisch ein **Zusätzlicher Ball** gewonnen (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Souvenirs").
- **Methode 3:** *Kauf des Lead Pinball Souvenir;* – (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Souvenirs").
- **Methode 4:** *7 und 50 Explosionen sammeln - (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Explosionen").*
- **Methode 5:** *Erreichen eines Bridge Outs, sobald der End-of-Ball-Bonus-Multiplikator auf das 6-fache _ erhöht wurde* (weitere Informationen findest du im Abschnitt "End-of-Ball-Bonus").
Beachte, dass dieser nur **einmal** pro Spiel gesammelt werden kann.
- **Methode 6:** *Durch Schießen auf den oberen Ausgang während des Flying Rocks-Modus, wenn "Lite Extra Ball, wenn Lit" leuchtet* - (siehe Abschnitt "Side Game Modes – Flying Rocks" für weitere Informationen).
Beachte, dass dieser nur **einmal** pro Spiel gesammelt werden kann.
- **Methode 7:** *Sammeln des "Lite Extra Ball" Blast-Wheel-Award* - Der "Lite Extra Ball" Blast-Wheel-Award kann auch während des Las Vegas City Event-Mode und während des Super Payday Wizard- Mode gesammelt werden (weitere Informationen findest du in den Abschnitten "City-Event-Modes – Las Vegas Slot Machines" und "Wizard Mode – Super Payday").

Specials –

Es gibt mehrere Möglichkeiten ein **Special** an diesem Tisch zu erhalten. Die Special-Lichter in den Außenbahnen, wechseln bei jedem Treffer auf die Slingshots zwischen der rechten und linken Außenbahn. Läuft ein Ball die beleuchtete Außenbahn hinunter, wird das Special eingesammelt. **Specials** auf diesem Tisch bringen 50 Millionen Punkte. -

- *Kauf des Gold Pinball Souvenir* – (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Souvenirs").
- *Wenn der Super Payday Wizard Mode aktiviert ist* - (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Wizard Mode – Super Payday") .
- *Wenn 2., 100 und 250 Blasts gesammelt sind* - (siehe Abschnitt "Side Game Modes – Blasts" für weitere Informationen).
- *Wenn der "Lite **Special**" Blast-Wheel-Award abgeholt wird* – (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Blast-Wheel-Awards"). Der "Lite Special" Blast-Wheel-Award kann auch während des Las Vegas City-Event-Mode und während des Super Payday Wizard-Modus gesammelt werden (weitere Informationen findest du in den Abschnitten "City-Event-Modes – Las Vegas Slot Machines" & "Wizard Mode – Super Payday").

End-of-Ball- Bonuses und Erhöhung des Multiplikators

Wenn die Kugel schließlich ins Aus läuft, erhältst du einen Bonus für das Ende des Balls.

So werden die Punkte berechnet -

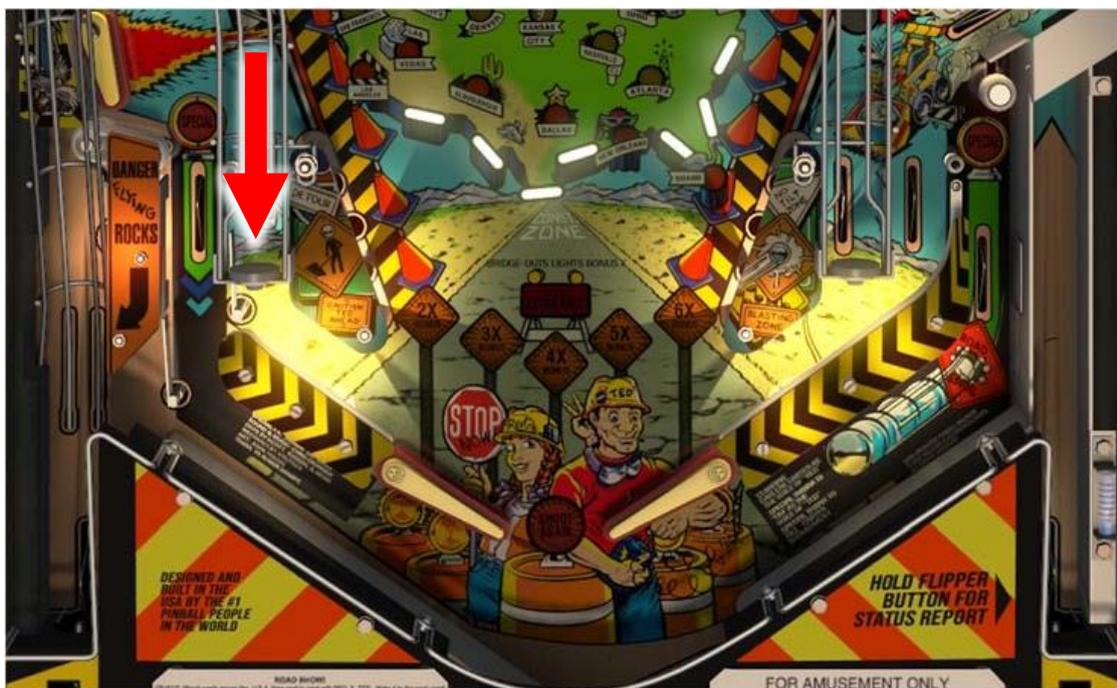
- 2 Millionen Punkte werden für jeden City-Event-Mode hinzugefügt, der während des Spiels aktiviert wird. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "City-Event-Modes").
- Für jede Meile, die während des Spiels gesammelt wird, werden 1.000 Punkte gutgeschrieben, bis zu einem Maximum von 9.999 Meilen. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "City-Event-Modes").
- 200.000 Punkte werden für jeden Blast (Explosion) hinzugefügt, der während des Spiels gesammelt wird. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes - Explosionen").
- Wenn du ein Souvenir sammelst, das mit einer Stadt verbunden ist, und den City-Event-Mode für diese Stadt spielst, werden für jedes Souvenir 10 Millionen Punkte hinzugefügt. Sobald du jedoch ein Souvenir verkaufst, das mit einer Stadt verbunden ist, wird der Wert nicht mehr hinzugefügt. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes - Souvenirs").

So erhöhst du die End-of-Ball-Bonusmultiplikatoren;

Es gibt auch einen End-of-Ball-Bonusmultiplikator, der auf den Bonuswert angewendet wird. Dieser kann auf maximal das 6-fache erhöht werden.

- Du hast einen Bridge-Out-Shot erreicht, indem du einen Ball die linke Rampe (7) oder die rechte Rampe (15) hinaufgeschickt hast, wenn "Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet.

"Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet an der rechten Rampe (15) für einige Sekunden auf, wenn der Rücklauf auf die linke Innenbahn erfolgt ist.



"Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet an der linken Rampe (7) für einige Sekunden auf, wenn der Rücklauf auf die rechte Innenbahn (Return Lane) erfolgt ist.



Sobald 6X erreicht ist, wird durch das Erreichen eines weiteren Bridge Outs ein "**Extraball**" in Bob's Bunker (5) angezeigt, bis dieser eingesammelt wird. Dieser **Extraball** kann auf diese Weise nur einmal pro Spiel beleuchtet werden.

Der Multiplikator wird auch auf den Wert angewendet, der beim Verkauf von Souvenirs im Event-Modus von Albuquerque City gesammelt wird. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "City-Event-Modes – Albuquerque Trading post".

Der Multiplikator wird zu Beginn jeder Kugel zurückgesetzt, es sei denn, der "Hold Bonus"-Blast-Wheel-Award wurde gesammelt, bevor die Kugel ins Aus ging. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Blast-Wheel-Awards").

Side Game Modes (Nebenspiel-Modi)

- **Souvenirs (Erinnerungen)** –

Diese können sehr lukrativ sein, da sie im "Trading Post City-Event-Mode " in Albuquerque für viele Punkte verkauft werden können. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "City-Event-Modes – Albuquerque" des Leitfadens.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Souvenirs zu sammeln –

- Ein zufälliges Souvenir wird jedes Mal vergeben, wenn ein Skill Shot erreicht wird und wenn der "Bob's Freebie" Blast-Wheel-Award eingesammelt wird. Weitere Informationen findest du in den Abschnitten "Skill Shot" und "Side Game Modes – Blast-Wheel-Awards" des Leitfadens.
- Souvenirs können gekauft werden, indem man auf Bob's Bunker (5) schießt, wenn "Bob's Souvenir Bunker" beleuchtet ist. Dieser leuchtet zu Beginn jedes Spiels.

Um ihn wieder zu beleuchten, musst du die äußere rechte Inlane (Return Lane) oder den Right Orbit (9) erreichen, wenn "Lite Bob's" leuchtet. "Bob's Souvenir Bunker" schaltet sich aus und kann nicht wieder eingeschaltet werden, wenn "Lock" leuchtet, wenn "Extra Ball" leuchtet, wenn die Blast-Wheel-Awards leuchten, wenn ein City-Event-Mode aktiv ist und wenn Multiball aktiv ist.

Sobald "Bob's Souvenir Bunker" beleuchtet ist, und getroffen wird, beginnen im Bob's Bunker (5) die Souvenirs auf dem Dot-Matrix-Display zu wechseln, bevor eins zufällig ausgewählt wird. Sobald ein Souvenir ausgewählt wurde, wird sein Preis angezeigt. Betätige den linke Flipper-Button, um den Kauf des Souvenirs abzulehnen. Betätige den rechten Flipper-Button, um das Souvenir zu kaufen. Wenn du nicht innerhalb von 5 Sekunden eine Auswahl triffst, wird der Kauf automatisch abgelehnt. Beim Kauf des Souvenirs wird der angegebene Preis von der Gesamtpunktzahl abgezogen. Es kann mehr als ein Souvenir gekauft werden.

Die meisten Souvenirs sind mit einer bestimmten Stadt verbunden. Wenn du Souvenirs sammelst, die mit einer Stadt verbunden sind und den City-Event-Mode für diese Stadt spielst, werden 10 Millionen Punkte zum End-of-Ball-Bonus für jedes Souvenir hinzugefügt. Sobald du Souvenirs verkaufst, die mit einer Stadt verbunden sind, wird der Wert nicht mehr zum End-of-Ball-Bonus hinzugefügt.

Hier sind die Souvenirs, die mit bestimmten Städten verbunden sind und wie viel sie kosten:

- **Air Freshener (Lufterfrischer)** – verbunden mit **New York** und kostet 15 Mill. Punkte.
- **Sun Tan Lotion (Sonnencreme)** – verbunden mit **Miami** und kostet 8 Mill. Punkte.
- **Baseball Cap (Baseballkappe)** – verbunden mit **Atlanta** und kostet 9 Mill. Punkte.
- **Fireworks (Feuerwerk)** – verbunden mit **New Orleans** und kostet 7 Mill. Punkte.
- **Coffee Mug (Kaffeetasse)** – verbunden mit **Ohio** und kostet 750.000 Punkte.
- **Belt Buckle (Gürtelschnalle)** – verbunden mit **Nashville** und kostet 3 Mill. Punkte.
- **Pennant (Wimpel)** – verbunden mit **Chicago** und kostet 1 Mill. Punkte.
- **Cowboy Hat (Cowboyhut)** – verbunden mit **Dallas** und kostet 5 Mill. Punkte.
- **Box Kite (Drachen)** – verbunden mit **Kansas City** und kostet 8 Mill. Punkte.
- **Rubber Spear (Gummispeer)** – verbunden mit **Minnesota** und kostet 2 Mill. Punkte.
- **Treasure Map (Schatzkarte)** – verbunden mit **Butte** und kostet 10 Mill. Punkte.
- **Fool's Gold (Narrengold)** – verbunden mit **Denver** verbunden und kostet 20 Mill. Punkte.
- **T-Shirt** – verbunden mit **Albuquerque** und kostet 4 Mill. Punkte.
- **Salt Shakers (Salzstreuer)** – verbunden mit **Salt Lake City** und kostet 500.000 Punkte.
- **Deck of Cards (Kartenspiel)** – verbunden mit **Las Vegas** und kostet 3 Mill. Punkte.
- **Sun Glasses (Sonnenbrille)** – verbunden mit **Los Angeles** und kostet 6 Mill. Punkte.
- **Sandals (Sandalen)** – verbunden mit **San Francisco** und kosten 9 Mill. Punkte.
- **Baggy Shorts (ausgebeulte Shorts)** – verbunden mit **Seattle** und kostet 7 Mill. Punkte.

Hier sind die anderen verfügbaren Souvenirs und wie viel sie kosten. Diese sind mit keiner Stadt verbunden –

- **Key Chain (Schlüsselanhänger)** – kostet 5 Mill. Punkte.
- **Picture Plate (Bildplatte)** – kostet 3 Mill. Punkte.
- **Root Beer Mug (Root Beer Krug)** – kostet 1 Mill. Punkte.
- **Rubber Nose (Gumminase)** – kostet 1,5 Mill. Punkte.
- **Shot Glass (Schnapsglas)** – kostet 9 Mill. Punkte.
- **Painted Tie (Bemalte Krawatte)** – kostet 8 Mill. Punkte.
- **Wax Lips (Wachs-Lippen)** – kostet 15 Mill. Punkte.
- **Paperweight (Briefbeschwerer)** – kostet 1 Mill. Punkte.

Es gibt auch 3 Flipper-Souvenirs. Diese können nicht im Handelsposten verkauft werden –

- **Lead Pinball (Blei-Flipper)** – kostet 75 Millionen Punkte. Dadurch wird auch "**Extra Ball**" in Bob's Bunker (5) beleuchtet, bis er eingesammelt wird.
- **Zink- Pinball** – kostet 100 Mill. Punkte. Dadurch wird automatisch ein **Extraball vergeben**.
- **Gold Pinball** – kostet 250 Mill. Punkte. Dadurch wird automatisch ein **Extraball vergeben** & beleuchtet **Spezial** in der linken Outlane.

Wenn das Spiel ein Souvenir auswählt, siehst du viele, die nie ausgewählt wurden, einschließlich Munition, Rasenpfeile und ein neues Auto.

- **Construction Mania (Bauwahn)** –

Dies ist ein versteckter Modus. Treffe Bob's Bunker (5), wenn Bob's Bunker beleuchtet ist und die Auswahl von Souvenirs auf dem Dot-Matrix-Display beginnt. Bevor eines zufällig ausgewählt wird, zeigt das Dot-Matrix-Display ein Schild an. Wenn auf dem Schild "Uranium Ore S3 a Chunk" steht, betätige sofort beide Flipper-Finger, um den Construction Mania zu aktivieren.

"Bob's Souvenir Bunker" wird zu Beginn jedes Spiels beleuchtet. Um ihn wieder zu beleuchten, musst du die äußere rechte Inlane (Rücklauf) oder den rechten Orbit (9) erreichen.

Dieser Modus hat einen Timer von 20 Sekunden. Während er aktiv ist, erhältst du für alle Schalter (im Grunde jedes Target, jeder Rollover, alles, was Punkte bringt) und Targets auf dem Spielfeld 3 Millionen Punkte.

- **Blasts (Explosionen)** –

Der Blast-Wert beginnt bei 1 Million Punkten am Anfang jeder Kugel. Jeder Treffer auf die Targets in der Blast Zonen-Targetbank (17) oder an den Jet-Bumpers erhöht den Wert um 208.030 Punkte, bis zu einem Maximum von 10 Millionen Punkten.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Blasts zu sammeln –

- Eine Explosion wird gesammelt, wenn in das Blast Hole (Explosionsloch) (16) geschossen wird oder eines der Targets an der Blast Zone (17) getroffen wird, während die Lampe unter den Targets leuchtet. Um diese Lampe ohne Timer zu beleuchten, schießt den Ball in das Blast Hole (16) für einen Skill Shot oder während des normalen Spiels oder treffe das Magic-Stand-Up-Target (4). Wenn du den Ball um den linken Orbit (2) schlägst, werden die Targets in der Targetbank der Blast Zone (17) für einige Sekunden beleuchtet. Wenn du eines dieser Targets triffst, bevor der Timer abläuft, erhältst du das 2-fache des aktuellen Blast Werts. Wenn du den Ball vor Ablauf des Timers in das Blast Hole (16) schlägst, erhältst du einen Super Blast. Der erste Super Blast ist 5 Millionen Punkte wert. Der zweite ist 10 Mill. Punkte wert. Jeder weitere Super Blast ist 15 Mill. Punkte wert.
- Wenn "Danger Bridge Out When Flashing" an der rechten Rampe (15) aufleuchtet, wird das 3-fache des aktuellen Blast Werts gewertet, wenn du den Ball diese Rampe hinaufschlägst und dann sofort die Targets an der Blast Zone (17) triffst. "Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet an der rechten Rampe (15) für einige Sekunden, wenn der Rollover der linken Outlane (Return Lane) erreicht wird.
- Wenn die Targetbank der Blast Zone (17) für einen Big Blast aufleuchtet und ein Target in dieser Bank getroffen wird, erhält du das 5-fache des aktuellen Blast Werts. Die Blast Zone Targets Bank (17) leuchtet für ein paar Sekunden für einen Big Blast auf, indem du den Ball während Flying Rocks in den unteren Ausgang schlägst (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Flying Rocks" des Leitfadens). Die Blast Zone Targets Bank (17) leuchtet, für einen Big Blast ohne den Timer zu starten, indem du den "Lite Big Blast"-Wheel-Award sammelst (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Blast-Wheel-Awards" des Leitfadens).

Während des Super Payday Wizard Mode (siehe Abschnitt "Super Payday Wizard Mode" des Leitfadens für weitere Informationen) leuchtet die Blast Zonen-Targetbank (17) für das 3-fache des aktuellen Blast Werts.

Blasts sind während des gesamten Spiels kumulativ. Super Blasts, Big Blasts und Blasts, die mit einem Multiplikator erzielt werden, zählen alle als eine Explosion. Es werden 200.000 Punkte dem End-of-Ball-Bonus für jede Explosion hinzugefügt, die während des Spiels gesammelt wird.

Weitere Auszeichnungen gibt es für das Sammeln einer gewissen Anzahl von Blasts –

- Wenn du 3, 40, 60 und 80 Blasts sammelst, wird die linke Rampe (7) beleuchtet, um die Flying Rocks zu aktivieren. Sobald diese leuchtet, schlage den Ball die linke Rampe (7) hinauf, um den Ball zum linken Plunger zu führen.
- Das Sammeln von 7 & 50 Blasts – beleuchtet den "**Extraball**" in Bob's Bunker (5).
- Das Sammeln von 20, 100 und 255 Blasts – beleuchtet Spezial in der linken Outlane. Läuft ein Ball die beleuchtete Outlane hinunter, wird ein **Special** im Wert von 50 Millionen Punkten eingesammelt.

Nach dem Sammeln von 255 Blasts wird der Blastszähler auf 0 zurückgesetzt.

- **Flying Rocks (Fliegende Felsen)** –

Dies ist ein separater Skill Shot vom linken Plunger aus. Das Sammeln von 3, 40 und 80 Blasts oder das Einsammeln des “Flying Rocks” Blast-Wheel-Award beleuchtet die linke Rampe (7), um Flying Rocks zu aktivieren. Sobald diese leuchtet, schick den Ball die linke Rampe (7) hinauf.



Dadurch wird die Kugel in den linken Plunger geführt.

Wenn die Kugel abgeschossen wird, gibt es 4 mögliche Ergebnisse. Die 3 Ausgänge vergeben eine bestimmte Auszeichnung, wenn sie beleuchtet sind –



- Der untere Ausgang ist "Lite 5X Blast When Lit". Dadurch wird die Kugel dem mittleren linken Flipper zugeführt. Triff eines der Targets in der Blast Zone Targets Bank (17), um einen Big Blast zu erhalten, die das 5-fache des aktuellen Blast Werts bringen (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Blast Wert" des Leitfadens).
- Der mittlere Ausgang ist "Lite Radio Riot When Lit". Dies beleuchtet "Radio" für den Rest des aktuellen Balls. Solange diese leuchtet, bringt jeder Treffer auf die Targets in die Radio Targets Bank (13) 10 Millionen Punkte. Diese Targets bringen normalerweise 30 Punkte pro Treffer.
- Der obere Ausgang ist "Lite Extra Ball When Lit". Dadurch wird "**Extra Ball**" in Bob's Bunker (5) bis zur Abholung beleuchtet. Triff Bob's Bunker (5), um ihn einzusammeln. Beachte, dass nur ein Extra-Ball pro Spiel von Flying Rocks eingesammelt werden kann.

Wenn du einen der 3 Ausgänge erreichst, wenn sie beleuchtet sind, erhältst du einen Super-Skill-Schuss im Wert von 10 Millionen Punkten. Wenn du einen der 3 Ausgänge erreichst, wenn sie nicht beleuchtet sind, erhältst du einen Rock-Bonus im Wert von 5 Millionen Punkten. Wenn die Kugel am oberen Ausgang vorbeigeschossen wird und Ted am Kopf trifft, bringt er 25 Millionen Punkte. Jedes Mal, wenn Flying Rocks aktiviert wird, leuchten automatisch „Lite 5X Blast When Lit" & "Lite Radio Riot When Lit". Wenn der "Rechter Orbit" (9) zu einem beliebigen Zeitpunkt erreicht wurde, wird "Lite **Extraball**" beleuchtet", solange **noch kein Extra Ball** von hier eingesammelt wurde.

- **Blast Wheel Award (Auszeichnungen)** –

Die 12 Lampen direkt unter der Bulldozer Targets Bank (8) repräsentieren die „Blast-Wheel-Awards“.



Blast Wheel Awards.

Jeder Treffer auf die Jet Bumper verändert den aktuell leuchtenden „Blast-Wheel-Award“. Sobald das Rad beleuchtet ist, ändert sich auch die Belohnung mit jeder Drehung des Spinners in Bob’s Bunker (5).

Um einen Blast-Wheel-Award zu erhalten, beleuchte zuerst das Rad, indem du den End-of-Ball-Bonusmultiplikator erhöhst. Um den Multiplikator voranzubringen, musst du einen Bridge-Out-Schuss erreichen, indem du auf die linke Rampe (7) oder die rechte Rampe (15) schießt, wenn "Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet. "Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet einige Sekunden lang an der rechten Rampe (15) auf, wenn der Rollover auf der linken Inlane (Return Lane) ausgelöst wird. "Danger Bridge Out When Blinking" leuchtet an der linken Rampe (7) für einige Sekunden auf, wenn der Rollover der inneren rechten Inlane (Return Lane) ausgelöst wird.

Beachte, dass das Rad nicht beleuchtet werden kann, um eine Auszeichnung zu erhalten, sobald "Lite **Extra Ball**" leuchtet. Dies leuchtet nach Erreichen eines Bridge Outs, sobald der Multiplikator auf das 6-fache erhöht wurde. Der Multiplikator wird zu Beginn jeder Kugel zurückgesetzt, es sei denn, der "Hold Bonus"-Blast-Wheel-Award wurde gesammelt, bevor die Kugel ins Aus ging. Sobald der Multiplikator vorgerückt ist, leuchtet das Rad auf, um einen Preis zu erhalten.

Sobald das Rad beleuchtet ist, sammelst du einen Blast-Wheel-Award, indem du auf Bob’s Bunker (5) oder das Blast Hole (16) schießt. Sobald ein Blast-Wheel-Award gesammelt wurde, kann er erst wieder eingesammelt werden, wenn alle anderen Blast-Wheel-Awards gesammelt wurden. Blast-Wheel-Awards können auch durch das Schießen auf Bob's Bunker (5) während des Last Vegas City-Event-Mode und während des Super Payday Wizard-Modus gesammelt werden. Blast-Wheel-Preise, die bereits gesammelt wurden, können in diesen Modi erneut gesammelt werden (weitere Informationen findest du in den Abschnitten "City-Event-Modes – Las Vegas – Slot Machines" und "Wizard Mode Super Payday" des Leitfadens).

Hier sind die Blast-Wheel-Awards –

- **"You're There (Du bist bei der City angekommen)"** – beleuchtet "Start City Event When Lit" und vergibt 5 Millionen Punkte plus 5 Millionen Punkte für jeden City-Event-Mode, den du gespielt hast. Wenn ein City-Event-Mode gerade aktiv ist, leuchtet "Start City Event When Lit" sofort wieder auf, sobald der Modus endet. Wenn "Start City Event When Lit" bereits leuchtet, leuchtet es sofort wieder auf, sobald der Mode endet.
- **"Lunch Time! (Mittagszeit!)"** – Dadurch werden automatisch 15 Mill. Punkte vergeben.
- **"Bob's Freebie (Bob's Geschenk)"** - Hiermit erhältst du automatisch ein kostenloses Souvenir (weitere Informationen siehe "Side Game Modes – Souvenirs" des Leitfadens).
- **"Lite Extra Ball"** – beleuchtet "Extra Ball" **an Bob's Bunker (5), bis er durch das Treffen eines Balls dort eingesammelt wird.**
- **"Hold Bonus"** – Hiermit wird der aktuelle End-of-Ball-Bonusmultiplikator auf die nächste Kugel übertragen.
- **"Spinner at Max"** – Dies erhöht den Wert des Spinners auf 1 Million Punkte pro Umdrehung für den Rest des aktuellen Balls. Beachte, dass der Spinner normalerweise nur 1.000 Punkte pro Umdrehung erzielt.
- **"Bad Weather (Schlechtes Wetter)"** – Dies aktiviert einen Hurry-Up-Wert, der bei 25 Millionen Punkten startet und auf dem Dot-Matrix-Display zu sinken beginnt. Schlage den Ball in Bob's Bunker (5), bevor der Wert auf 5 Millionen Punkte sinkt, um den aktuell angezeigten Wert auf dem Dot-Matrix-Display zu erhalten.
- **"Jets at Max"** – Das bedeutet, dass jeder Treffer auf die Jet Bumper nun 1 Million Punkte für den Rest des aktuellen Balls bringt. Die Jet Bumper erzielen normalerweise nur 50.030 Punkte pro Treffer.
- **"Million Plus"** – beleuchtet "Million Plus" an der rechten Rampe (15) für den Rest des aktuellen Balls. Sobald diese beleuchtet ist, bringt der erste Schuss auf die rechte Rampe (15) 6 Mill. Punkte. Der Wert erhöht sich um 1 Mill. Punkte für jeden weiteren Schuss auf die rechte Rampe (15), bis zu einem Maximum von 12 Mill. Punkten.
- **"Lite Special"** – beleuchtet **Special** auf der linken Outlane. Sobald dies leuchtet, schaltet jeder Treffer auf die Slingshots das beleuchtete **Special** zwischen der rechten und linken Außenbahn um. Geht ein Ball die beleuchtete Outlane hinunter, wird das Special eingesammelt. **Specials** auf diesem Tisch bringen 50 Millionen Punkte.
- **"Lite Big Blast"** – beleuchtet die Blast Zone Targets Bank (17) für einen Big Blast, bis er getroffen wird oder die Kugel ins Aus geht. Wenn du auf eines der Targets in dieser Bank schießt, erhältst du einen Big Blast, der das 5-fache des aktuellen Blast Werts ergibt. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Explosionen" des Leitfadens.
- **"Flying Rocks (Fliegende Felsen)"** – beleuchtet **Flying Rocks** an der linken Rampe (7). Sobald diese leuchtet, schickst du den Ball die linke Rampe (7) hinauf, um den Ball in den linken Plunger zu führen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes – Flying Rocks" des Leitfadens.

Sobald alle 12 Blast-Wheel-Awards gesammelt wurden, können die Lampen zurückgesetzt werden und die Blast-Wheel-Awards können erneut eingesammelt werden.

- **Red/Big Millions** –

Red (11) ist ein wichtiges Target auf dem Spielfeld. Wenn du beim Multiball Red (11) triffst, kannst du Jackpots gewinnen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Multiball" der Anleitung. Während des normalen Spiels bringt das Treffen von Red (11) normalerweise 4.000.030 Punkte. Sobald Red (11) 6-mal getroffen wird, erhältst du einen Cheeseburger im Wert von 20 Millionen Punkten. Wenn die Kugel in den offenen Mund von Red (11) geschossen wird, erhältst du 20 Millionen Punkte. Jedes Mal, wenn die Kugel Bob's Bunker (5) verlässt, leuchtet "Big Millions" für einige Sekunden auf. Solange diese leuchtet, bringt das Treffen von Red (11) einen Big Millions Wert. Dieser ist beim ersten Mal 5 Millionen Punkte wert. Der Wert erhöht sich dann um 1 Million Punkte für jedes weitere Mal wo getroffen wird, bis zu einem Maximum von 25 Millionen Punkten. Der Big Millions Wert wird während des gesamten Spiels übertragen.

- **Sonstige Punktwertungen**–

Hier sind einige andere Möglichkeiten, Punkte auf dem Tisch zu sammeln:

- Zu Beginn eines neuen Spiels wird Bob's Bunker gewertet, wenn man in Bob's Bunker schießt, ohne andere Schalter zu treffen (im Grunde jedes Target, Rollover, alles, was Punkte bringt). Dies ist 1,5 Millionen Punkte wert.
- Jedes Mal, wenn der Rollover direkt unter der Targetbank der Blast Zone (17) ausgelöst wird, leuchtet die linke Rampe (7) für einige Sekunden auf. Wenn diese leuchtet, erhält die Kugel, die die linke Rampe (7) hinaufgeschickt wird, einen Shooter-Bypass. Dies ist beim ersten Mal 5 Millionen Punkte wert. Der Wert erhöht sich dann um 5 Millionen Punkte für jedes weitere Mal, wenn ein Shooter Bypass erzielt wird, bis zu einem Maximum von 25 Millionen Punkten. Der Wert für den Shooter Bypass wird während des gesamten Spiels übernommen.
- Wenn ein Ball in Bob's Bunker (5) gelockt ist und "Lock" leuchtet, um einen zweiten Ball zu sammeln, erhält das Abprallen eines Balls von der Radio Targets Bank (13) in die Bulldozer Targets Bank (8) einen Bankschusswert von 5 Millionen Punkten.
- Jeder Schuss in Bob's Bunker (5) bringt 30 Punkte.
- Das Erreichen des Roll-Under in der Nähe des Eingangs der rechten Rampe (15) oder der linken Rampe (7) bringt 11.040 Punkte.
- Das Erreichen des Schalters (oben links auf dem Spielfeld), nachdem ein Ball auf die linke Rampe (7) geschickt wurde, oder des Schalters (über dem rechten Orbit (9)), nachdem ein Ball auf die rechte Rampe (15) geschickt wurde, bringt 2.000.030 Punkte.
- Es gibt 2 Rollover-Schalter im rechten Orbit (9), der erste bringt 2.000.030 Punkte. Der zweite bringt 11.030 Punkte.
- Sobald der End-of-Ball-Bonusmultiplikator auf maximal 6x vorgerückt ist, bringt das Erreichen eines weiteren Bridge Out einen Bridge-Maxed Wert von 10 Millionen Punkten.
- Jeder Treffer auf das linke rote Stand-Up-Target (10), rechte rote Stand-Up-Target (12), weiße Stand-Up-Target (6), gelbe Stand-Up-Target (3) oder orangefarbenes Stand-Up-Target (1) bringt 1.500.030 Punkte.
- Das Auslösen des Rollover-Schalters im linken Orbit (2), direkt über dem oberen linken Flipper, oder hinter der Targetbank der Blast Zone (17) oder direkt unter der Targetbank der Blast Zone (17) bringt 200.030 Punkte.
- Jeder Treffer auf die Targets in der Targetbank der Blast Zone (17) bringt 30 Punkte.
- Das Auslösen des Rollover-Schalters der linken Inlane (Return Lanes) oder einer der 2 rechten Inlanes (Return Lanes) bringt 500.030 Punkte.
- Das Auslösen des Rollover-Schalters der rechten Outlane oder des Rollover-Schalters der linken Outlane bringt 1.000.030 Punkte.
- Jeder Treffer auf die Slingshots bringt 11.040 Punkte.

Multiball-Modus –

• Multiball *3-Ball-Multiball-Modus*:

Aktivierung–

Um ihn zu aktivieren, müsst ihr zuerst "Lock" in Bob's Bunker (5) beleuchten, indem ihr die Wochentage auf Freitag vorrückt.



Die Lampen direkt über der Mitte des Spielfeldes (dreieckige Form) zeigen den aktuellen Wochentag an. Am Montag beginnt ein neues Spiel. Jeder Treffer auf die Bulldozer Targets Bank (8) rückt die Wochentage auf den nächsten Tag vor und bringt 1.500.030 Punkte. Der Wochentag wird nicht vorgerückt, wenn einer der City-Event-Modes aktiv ist. Sobald du den Wochentag auf Freitag vorgerückt hast, leuchtet "Lock" bei Bob's Bunker (5) auf.



Bevor der 1st Ball gesperrt wird, wird für jeden Treffer auf die Bulldozer Target Bank (8) als Verlängerung gewertet. Dies ist beim 1. Mal 1.100.000 Punkte wert und erhöht sich um 100.000 Punkte für jedes weitere Mal, wenn getroffen wird, bis zu einem Maximum von 3 Millionen Punkten. Sobald "Lock" leuchtet, sammle 2 Bälle, indem du sie in Bob's Bunker schlägst (5). Gesperrte Bälle bringen 10.000 Punkte für jede Meile, die du mit dem aktuellen Ball zurückgelegt hast. Im Abschnitt "City-Event-Modes" des Leitfadens findest du weitere Informationen zu Meilen.

Sobald 2 Bälle gesperrt sind, hebt sich die Bulldozer Targets Bank (8) und enthüllt Teds offenen Mund. Schicke einen Ball in Teds Mund, um den Multiball zu erhalten.

Der Modus selbst -

Dies ist ein 3-Ball-Multiball. Sobald er anfängt, hebt und senkt sich die Bulldozer Target Bank (8). Wenn sie angehoben wird, schlage den Ball in Teds Mund, um den Jackpot zu gewinnen.



Sobald der Jackpot von Ted geholt wurde, wird der nächste Jackpot bei Red (11) erzielt.



Der Jackpot-Schuss wechselt jedes Mal zwischen Red und Ted, wenn er erzielt wurde.

Wenn du den Multiball zum 1st Mal aktivierst, beginnt der Jackpot-Wert bei 40 Millionen Punkten. Während des Multiball Mode, erhöht jeder Treffer auf die Bulldozer-Targetbank (8) den Jackpot-

Wert um 5 Millionen Punkte, bis zu einem Maximum von 75 Millionen Punkten. Wenn Red (11) **der Jackpot-Schuss ist, bleibt die Bulldozer-Targetbank (8) gesenkt, was es einfacher macht,** den Jackpot-Wert aufzubauen.

Wenn du den Multiball zum 2. Mal aktivierst, beginnt der Jackpot-Wert bei 65 Millionen Punkten und kann auf maximal 100 Millionen Punkte erhöht werden. Jedes weitere Mal, wenn du den Multiball aktivierst, beginnt der **Jackpot-Wert** bei 75 Millionen Punkten und kann auf maximal 125 Millionen Punkte erhöht werden.

Der Multiball endet, sobald du 2 der 3 Bälle verlierst. Wenn du nicht mindestens 1 Jackpot geknackt hast, leuchtet die "Lock"-Lampe in Bob's Bunker (5) für 12 Sekunden. Triff Bob's Bunker (5), bevor der Timer abläuft, um den 2-Ball-Multiball-Modus neu zu starten. Sobald der Multiball endet, wird der Wochentag auf Montag zurückgesetzt. Nach dem Ende des 1st Multiball-Modus muss "Lock" nach dem Sammeln des 1. Balls erneut aktiviert werden, indem der Wochentag wieder auf Freitag vorgestellt wird. Nach dem Ende des 2nd Multiball-Modus muss die Bulldozer-Target Bank (8) zweimal getroffen werden, um den Wochentag vorzustellen. Die Anzahl der Treffer auf die Bulldozer Target Bank (8), die erforderlich sind, um den Wochentag vorzustellen, erhöht sich jedes Mal um 1, wenn der Multiball aktiviert wird. Treffer auf die Bulldozer Targets Bank (8), die den Wochentag vorstellen bringen 750.030 Punkte.

City-Event-Modes :

Das Hauptziel an diesem Tisch ist es, mit Red & Ted Straßen quer durch die USA von Ost nach West zu zerstören.

Wenn du an die Westküste vorrückst, kannst du den Super Payday Mode aktivieren. Die Lampen auf der Karte stellen die verschiedenen Städte dar. Jede Stadt hat ihren eigenen City-Event-Mode. Die Städte am oberen Rand der Karte haben weiße Lampen. Die Städte in der Mitte der Karte haben gelbe Lampen. Die Städte am unteren Rand der Karte haben orangefarbene Lampen. Die nächste Stadt, die aktiviert wird, blinkt. City-Event-Mode, die du bereits gespielt hast, leuchten durchgehend.



Es gibt 2 verschiedene City-Event-Modes, die gespielt werden können. Wenn du einen der Jet-Bumper triffst, wechselst du zwischen den beiden verfügbaren Städten.

Die verfügbaren Städte können auch durch Treffen auf den Stand-Up-Targets umgeschaltet werden. Und so funktioniert das:



- Wenn 2 verfügbare Städte weiße und orangefarbene Lampen haben, wechselt das Treffen des weißen Stand-Up-Targets (6) zu einer Stadt mit einer weißen Lampe. Wenn du das orangefarbene Stand-Up-Target (1) oder ein gelbes Stand-Up-Target (3) triffst, wechselt es zu einer Stadt mit einer orangefarbenen Lampe.
- Wenn 2 verfügbare Städte gelbe und orangefarbene Lampen haben, wechselt das Treffen des weißen Stand-Up-Targets (6) oder des gelben Stand-Up-Targets (3) zu einer Stadt mit einer gelben Lampe. Wenn du das orangefarbene Stand-Up-Target (1) triffst, ändert sich dies zu einer Stadt mit einer orangefarbenen Lampe.
- Wenn 2 verfügbare Städte gelbe und weiße Lampen haben, wechselt das Treffen des gelben Stand-Up-Targets (3) zu einer Stadt mit einer gelben Lampe. Wenn du das orangefarbene Stand-Up-Target (1) oder das weiße Stand-Up-Target (6) triffst, wechselt es zu einer Stadt mit einer weißen Lampe.

Der City-Event-Mode für eine blinkende Stadt wird aktiviert, indem die Kugel in das Blast Hole (16) oder das City Event Hole (14) geschickt wird, wenn "Start City Event When Lit" leuchtet. Diese leuchtet zu Beginn eines neuen Spiels. Sobald ein City-Event-Mode endet, blinkt eine der Städte im Westen. Die aktivierten City-Event-Mode sind im Laufe des Spiels kumulativ. 2 Millionen Punkte werden dem End-of-Ball-Bonus für jeden City-Event-Mode hinzugefügt, der während des Spiels aktiviert wird. Um "Start City Event When Lit" wieder zu beleuchten, müsst ihr 400 Meilen zurücklegen.

Alle Targets & Schalter auf dem Spielfeld vergeben Meilen wie folgt:

- Linker Orbit (2) – hier gibt es 170 Meilen.
- Linke Rampe (7) & Rechte Rampe (14) – hier gibt es 120 Meilen.
- Right Orbit (9), Blast Hole (15) & City Event Hole (13) – hier gibt es 75 Meilen.
- Der Spinner (befindet sich am Eingang von Bob's Bunker (5)) – hier gibt es 10 Meilen pro Umdrehung.
- Alle anderen Targets und Schalter auf dem Spielfeld geben 10 Meilen.

Es werden keine zusätzlichen Meilen gutgeschrieben, wenn ein City-Event-Mode aktiv ist oder "Start City Event When Lit" leuchtet. Meilen sind während des gesamten Spiels kumulativ. Jede erhöht den End-of-Ball-Bonus um 1.000 Punkte. Es können maximal 9.999 Meilen gesammelt werden.

Eine weitere Möglichkeit, "Start City Event When Lit" zu beleuchten, besteht darin, den "You're There" Blast-Wheel-Award zu sammeln. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Side Game Modes - Blast-Wheel-Awards" weiter oben im Leitfaden. Ich werde nun jeden der City-Event-Modes unter dieser Seite erklären –

New York (Smash a Cab)

* Zeitlich begrenzt – 16 Sekunden*

Wenn die "New York"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Smash a Cab" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

5 Millionen Punkte werden sofort vergeben, wenn der Modus beginnt. Das Ziel ist es, so viele Taxis wie möglich zu zerschlagen. Während der Timer aktiv ist, zertrümmert jeder Treffer auf die Bulldozer-Targetbank (8) ein Taxi.



Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, zerschmetterst du 1 Taxi, wenn du das Magic Stand-Up Target (4) triffst. Dies funktioniert nur einmal, wenn der „Smash a Cab-Modus“ aktiviert ist. Das 1. zertrümmerte Taxi ist 3 Millionen Punkte wert. Jedes weitere zertrümmerte Taxi erhöht den Wert um 1 Million Punkte, bis zu einem Maximum von 8 Millionen Punkten.

„Smash a Cab“ endet, sobald der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Miami (Spring Break)

* Zeitlich begrenzt – 18 Sekunden*

Wenn die "Miami"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Spring Break" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

5 Millionen Punkte werden sofort vergeben, wenn der Modus beginnt. Das Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Wenn der Modus beginnt, erhalten alle Targets auf dem Spielfeld 1 Million Punkte.



Der Wert erhöht sich um 100.000 Punkte mit jedem Treffer auf die Jet-Bumper oder die Stand-Up-Targets - linkes rotes Stand-Up-Target (10), rechtes rotes Stand-Up-Target (12), weißes Stand-Up-Target (6) und gelbes Stand-Up-Target (3). Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, erhöht sich der Wert um 300.000 Punkte, wenn du das Magic Stand-Up Target (4) triffst. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Spring Break Mode aktiviert wird. Jeder weitere Treffer auf das magische Stand-Up-Target (4) erhöht den Wert um 100.000 Punkte.

„Spring Break“ endet, sobald der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Atlanta

(Worker Trapped) (Arbeiter in der Falle)

Wenn die "Atlanta"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Worker Trapped" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Hier geht es darum, einen eingeschlossenen Arbeiter zu retten. Der Modus beginnt mit der Aktivierung eines Hurry-Up-Wertes von 35 Millionen Punkten, der auf dem Dot-Matrix-Display zu sinken beginnt. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst und du das Magic Stand-Up Target (4) triffst, erhöht sich der Hurry-Up Wert um 16 Millionen Punkte. Dies funktioniert nur einmal, wenn der "Worker Trapped Mode" aktiv ist. Treffe Targets in der Blast Zone (17) oder treffe in das Blast Hole (16), bevor der Hurry-Up-Wert auf 10 Millionen Punkte sinkt, um den Arbeiter zu retten und den aktuellen Wert zu erhalten, der auf der Punktmatrix



angezeigt wird.

Wenn du den Ball um den linken Orbit (2) herum schickst und dann sofort die Targets der Blast Zone (16) triffst, erhältst du das 2-fache des Hurry-Up-Wertes. Wenn "Danger Bridge Out When Flashing" an der rechten Rampe (15) aufleuchtet und du den Ball auf diese Rampe schlägst und dann sofort die Targets in der Blast Zonen (17) triffst, erhältst du das 3-fache des Hurry-Up-Wertes. "Danger Bridge Out When Flashing" leuchtet an der rechten Rampe (15) für einige Sekunden, wenn die Kugel über die linke Inlane (Return Lane) läuft. Wenn die Targetbank (17) der Blast Zone für einen Big Blast beleuchtet ist, wird das Treffen der Targets dort das 5-fache des Hurry-Up-Wertes bringen. Dies funktioniert nur, wenn die Targetbank (17) der Blast Zone für einen Big Blast beleuchtet wird, indem die Kugel während Flying Rocks in den unteren Ausgang geschossen wird. Es wird nicht das 5-fache des Hurry-Up-Wertes erzielt, wenn die Blast Zone Targets Bank (17) für Big Blast beleuchtet wird, indem man den "Lite Big Blast" Blast-Wheel-Award sammelt (siehe Abschnitt " Side Game Modes - Flying Rocks " weiter oben in der Anleitung für weitere Informationen). 5 Millionen Punkte erhältst du, wenn ihr die Targets in der Blast Zonen-Targetbank (17) oder im Blast Hole (16) **nicht** trifft, bevor der Hurry-Up-Wert auf 10 Millionen Punkte sinkt.

Der "Worker Trapped" endet, wenn du den Arbeiter rettest. Es endet auch, wenn du zulässt, dass der Hurry-Up-Wert auf 10 Millionen Punkte sinkt oder die Kugel ins Aus geht.

Ohio (gefangen in Ohio)

Zeitlich begrenzt – 16 Sekunden

Wenn die "Ohio"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Trapped in Ohio" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

5 Millionen Punkte werden sofort vergeben, wenn der Modus beginnt. Das Ziel ist es, den beiden Polizisten zu entkommen, bevor der Timer abläuft. Wenn du den Ball die linke Rampe (7) oder die rechte Rampe (15) hinaufschlägst, kannst du dem ersten Polizisten entkommen und erhältst 10 Millionen Punkte.



Sobald eine dieser Rampen erfolgreich getroffen wurde, entkommst du dem zweiten Polizisten, wenn du den Ball auf die andere Rampe schlägst, und erhältst 25 Millionen Punkte. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, wird durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) ebenfalls ein Rampenschuss registriert. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Modus "Trapped in Ohio" aktiviert ist.

„Trapped in Ohio“ endet, sobald beide Rampenschüsse erreicht sind, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

New Orleans (Mardi Gras)(Karneval)

Zeitlich begrenzt – 20 Sekunden

Wenn die "New Orleans"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Mardi Gras" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

5 Millionen Punkte werden sofort vergeben, wenn der Modus beginnt. Ziel ist es, so viele Menschen wie möglich von der Straße zu räumen. Jeder Schuss in den linken Orbit (2), die linke Rampe (7), den rechten Orbit (9) oder die rechte Rampe (15) räumt eine Person von der Straße.



Die erste Person, die von der Straße geräumt wird, ergibt 5 Millionen Punkte. Die zweite Person ergibt 8 Millionen Punkte. Die dritte Person ergibt 12 Millionen Punkte. Jede weitere Person, die von der Straße geräumt wird, ergibt 20 Millionen Punkte. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst und du das Magic Stand-Up Target (4) triffst, werden zwei Personen von der Straße geräumt. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Modus "Mardi Gras" aktiviert ist.

"Mardi Gras" endet, sobald der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Nashville

(Change the Station)(Wechsel die Station)

Wenn die "Nashville"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Change the Station" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Dies ist ein 2-Ball-Multiball-Modus, sobald der zweite Ball vom Plunger abgefeuert wird, beginnt der Modus. Außerdem erhältst du 7 Millionen Punkte, wenn der Modus beginnt. Das Ziel ist es, dass du den Radiosender so oft wie möglich wechselst. Jedes der Targets in der Radio Targets Bank (13) oder linkes rotes Stand-Up-Target (10) oder rechtes rotes Stand-Up-Target (12), wechselt den Radiosender.



Damit werden beim ersten Mal 10 Millionen Punkte erzielt. Der Wert erhöht sich bei jedem weiteren Senderwechsel um 1 Million Punkte, bis zu einem Maximum von 15 Millionen Punkten. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, erhältst du durch Auslösen des Magic-Stand-Up-Target (4) die nächsten beiden Werte für den Wechsel des Radiosenders. Dies funktioniert nur einmal, während "Change the Station" aktiv ist.

"Change the Station" endet, sobald eine der Kugeln ins Aus geht.

Chicago (Evil Toll Roads)

Zeitlich begrenzt – 16 Sekunden

Wenn die "Chicago"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Evil Toll Roads" aktiviert, wenn man den Ball in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) schickt.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 5 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, 4 Mautstellen zu zerstören, bevor der Timer abläuft. Folgende Ziele entsprechen den Mautstellen – linker Orbit (2), linke Rampe (7), rechter Orbit (9) und rechter Rampe (15).



Triff diese Lanes, um die 4 Mautstellen zu zerstören. Die erste zerstörte Mautstelle bringt 7 Millionen Punkte. Die zweite bringt 10 Millionen Punkte. Die dritte bringt 15 Millionen Punkte. Die vierte bringt 20 Millionen Punkte. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, wird durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) eine der Mautstellen zerstört. Dies funktioniert nur einmal, wenn der „Evil Toll Roads“ Modus aktiviert ist.

„Evil Toll Roads“ endet, sobald alle 4 Mautstellen zerstört sind, der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Dallas(Monster Cab)(Monster-Taxi)

Zeitlich begrenzt – 18 Sekunden

Wenn die "Dallas"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Monster Cab" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 10 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, das Monster-Taxi vor Ablauf des Timers zu zerstören, indem du mit vier Dynamitstangen das Taxi triffst. Jeder Schuss in den linken Orbit (2), die linke Rampe (7), den rechten Orbit (9) und die rechte Rampe (15) trifft das Führerhaus des Monster-Taxis mit einer Dynamitstange.



Der erste Treffer auf das Monster-Taxi bringt 13 Millionen Punkte. Dieser Wert erhöht sich um 3 Millionen Punkte für jeden weiteren Treffer, bis zu 22 Millionen Punkte für den vierten Treffer. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, werden du durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) 2 Treffer auf das Monster-Taxi erzielt. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Monster Cab Mode aktiviert ist.

„Monster Cab“ endet, sobald du das Monster-Taxi 4-mal getroffen hast, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Kansas City (Tornado)

Wenn die "Kansas City"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Tornado" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Dies ist ein 2-Ball-Multiball-Modus, sobald der zweite Ball vom Plunger abgefeuert wird, beginnt der Modus. Außerdem erhältst du zu Beginn des Modus 8 Millionen Punkte. Ein Hurry-Up-Wert, der bei 25 Millionen Punkten beginnt, sinkt auf dem Dot-Matrix-Display auf ein Minimum von 5 Millionen Punkten. Das Ziel ist es, den Hurry-Up-Wert so oft wie möglich zu erhalten. Jeder Schuss in Bob's Bunker (5) erzielt den aktuell angezeigten Wert auf dem Dot-Matrix-Display und setzt ihn auf 25 Millionen Punkte zurück.



Wenn du eines der Targets in der Radio Targets Bank (13) triffst, wird der Wert von "Hurry-Up" auf 25 Millionen Punkte zurückgesetzt. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, und du das Magic-Stand-Up-Target (4) triffst, erhältst du den aktuellen Wert, der auf dem Dot-Matrix-Display angezeigt wird. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Tornado-Modus aktiviert ist.

Der „Tornado-Modus“ endet, sobald einer der Bälle ins Aus geht.

Minnesota (Frozen People)(Gefrorene Menschen)

Zeitlich begrenzt – 18 Sekunden

Wenn die "Minnesota"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Frozen People" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 10 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, sechs eingefrorene Menschen aufzutauen, bevor der Timer abläuft. Jeder Treffer auf eines dieser Stand-Up-Targets – orangefarbenes Stand-Up-Target (1), gelbes Stand-Up-Target (3), weißes Stand-Up-Target (6), linkes rotes Stand-Up-Target (10), rechtes rotes Stand-Up-Target (12) oder eines der 3 Stand-Up-Targete in der Radio Targets Bank (13) – taut eine Person auf.



10 Millionen Punkte erhältst du für jede Person, die du auftaut. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, und du das Magic-Stand-Up-Target (4) triffst, werden zwei Personen aufgetaut. Dies funktioniert nur einmal, wenn der Modus "Frozen People" aktiviert ist. Jeder weitere Treffer auf das Magic-Stand-Up-Target (4) taut eine Person auf. Weitere 25 Millionen Punkte erhältst du, wenn alle sechs Personen aufgetaut wurden. Wenn eines der Targets in der Blast Zone Targets Bank (17) während dieses Modus getroffen wird, werden alle verbleibenden Personen gebraten und der Modus wird beendet. Für das Braten von Personen werden keine Punkte vergeben.

„Frozen People“ endet auch, wenn du alle 6 Personen aufgetaut hast, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Albuquerque (Trading Post)(Handelsposten)

Wenn die "Albuquerque"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Trading Post" aktiviert, wenn du den Ball in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) schickst.

Der Handelsposten ist eigentlich kein Spielmodus. Stattdessen kannst du alle Souvenirs verkaufen, die du erhalten oder gekauft hast. Wenn der Handelsposten aktiviert ist, fragt das Spiel, ob du deine Souvenirs verkaufen möchtest. 15 Millionen Punkte werden automatisch vergeben, unabhängig davon, ob du Souvenirs verkaufst oder nicht. Wenn du ein oder mehrere Souvenirs hast, betätige den rechten Flipper-Button, um sie zu verkaufen. Betätigt den linke Flipper-Button, um den Verkauf deiner Souvenirs abzulehnen. Wenn du nicht innerhalb von 8 Sekunden eine Auswahl triffst, wird der Verkauf automatisch abgelehnt. Wenn du Souvenirs verkaufst, erhältst du den Punktwert jedes Souvenirs, multipliziert mit dem aktuellen End-of-Ball Bonus Multiplier. Zum Beispiel kostet die Baseballkappe 5 Millionen Punkte. Wenn der End-of-Ball Bonus Multiplier auf das 6-fache erhöht wurde, ergibt der Verkauf der Baseballkappe 30 Millionen Punkte. Im Abschnitt "Side Game Modes - Souvenirs" weiter oben im Leitfaden findest du weitere Informationen zum Sammeln und Kaufen.

Denver (Gold Rush)(Goldrausch) *Zeitlich begrenzt – 20 Sekunden*

Wenn die "Denver"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Gold Rush" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 10 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, den Ball so oft wie möglich die linke Rampe (7) hinauf zu schlagen.



Der erste Schuss auf die linke Rampe (7) bringt 5 Millionen Punkte. Dieser Wert erhöht sich um 5 Millionen Punkte für jeden weiteren Schuss auf die linke Rampe (7), bis zu einem Maximum von 20 Millionen Punkten. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, erhältst du durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) die nächsten beiden Werte für das Erzielen der linken Rampe (7). Dies funktioniert nur einmal, wenn der Goldrausch-Modus aktiviert ist.

Der „Gold Rush“ endet, sobald der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Butte (Tunnel Hunt)(Tunneljagd) *Zeitlich begrenzt – 18 Sekunden*

Wenn die "Butte"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Tunnel Hunt" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 5 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, 3 Tunnel zu graben, bevor der Timer abläuft, indem man **unterirdische** Schüsse erzielt. 3 Erdhaufen werden auf dem Dot-Matrix-Display angezeigt. Diese stellen die drei Tunnel dar, die gegraben werden müssen. Jeder von ihnen entspricht einem bestimmten Schuss auf dem Spielfeld. Der linke Tunnel wird gegraben, indem in Bob's Bunker (5) geschossen wird. Der mittlere Tunnel wird gegraben, indem man in das City Event Hole (14) schießt. Der rechte Tunnel wird gegraben, indem man in das Blast Hole (16) schießt.



Der erste gegrabene Tunnel bringt 10 Millionen Punkte. Der zweite bringt 12 Millionen Punkte. Der dritte bringt 20 Millionen Punkte. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, wird durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) einer der Tunnel gegraben. Dies funktioniert nur einmal, wenn der „Tunnel Hunt“-Modus aktiviert ist.

„Tunnel Hunt“ endet, sobald alle 3 Tunnel gegraben sind, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Salt Lake City (Old West)(Alter Westen)

Wenn die "Salt Lake City"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Old West" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Wenn der Modus beginnt, fahren Bulldozer und Taxi in einer Konfrontation aufeinander zu. Das Ziel ist es, das Taxi bei einem Frontalzusammenstoß zu zerstören. Triff den Bulldozer innerhalb von 5 Sekunden über die Bulldozer Targets Bank (8), um das Taxi zu zerstören.



Dies bringt 60 Millionen Punkte. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst und du das Magic-Stand-Up-Target (4) triffst, wird die Kabine zerstört. Wenn du es nicht schaffst, das Taxi zu zerstören, werden immer noch 25 Millionen Punkte vergeben.

„Old West“ endet, wenn das Taxi zerstört wird, wenn du das Taxi nicht innerhalb von 5 Sekunden zerstörst oder die Kugel ins Aus geht.

Las Vegas (Slot Machines)(Spielautomaten)

Zeitlich begrenzt – 15 Sekunden

Wenn die "Las Vegas"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt, um "Slot Machines" zu aktivieren.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 20 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, Bob's Bunker (5) zu treffen, um Blast-Wheel-Awards zu sammeln.



Während der Modus aktiv ist, wechselt er kontinuierlich durch die Blast-Wheel-Awards, die auch auf dem Dot-Matrix-Display angezeigt werden. Jedes Mal, wenn die Kugel in Bob's Bunker (5) geschossen wird, sammelt er den aktuell leuchtenden Blast-Wheel-Award. Bereits gesammelte Blast-Wheel-Awards können in diesem Modus erneut eingesammelt werden. Im Abschnitt "Side Game Modes - Blast-Wheel-Awards" weiter oben im Leitfaden findest du weitere Informationen zu den Auszeichnungen. Wenn du den Ball nach Beginn des Modus in Bob's Bunker (5) schickst, erhältst du durch das Treffen des Magic-Stand-Up-Target (4) den aktuell leuchtenden Blast-Wheel-Award. Dies funktioniert nur einmal, wenn „Slot Machines“ aktiviert ist.

„Slot Machines“ endet, sobald der Timer abgelaufen ist oder die Kugel ins Aus geht.

Seattle (Alien-Invasion)

Zeitlich begrenzt – 20 Sekunden

Wenn die "Seattle"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Alien Invasion" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 25 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, so viele Aliens wie möglich zu vernichten. Wenn der Modus beginnt, erhalten alle Targets auf dem Spielfeld 1 Million Punkte. Jedes Mal, wenn die linke Rampe (7) oder die rechte Rampe (15) getroffen wird, zerquetscht sie einen Außerirdischen.



Dies bringt 14 Millionen Punkte und erhöht den Wert aller Targets auf dem Spielfeld um 500.000 Punkte, bis zu einem Maximum von 5 Millionen Punkten.

Seattle ist eine der Städte an der Westküste, in der du Super Payday aktivieren kannst. Verriegele zuerst einen Ball in Bob's Bunker (5). Sobald ein Ball dort gesammelt ist, sperre einen zweiten Ball in Bob's Bunker (5), dem City Event Hole (14) oder dem Blast Hole (16). Dadurch wird Super Payday aktiviert (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Wizard Mode - Super Payday" weiter unten im Leitfaden).

„Alien Invasion“ endet, wenn du Super Payday aktivierst, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

San Francisco (Monster Attack)(Monsterangriff)

Zeitlich begrenzt – 20 Sekunden

Wenn die "San Francisco"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Monster Attack" aktiviert, wenn du den Ball in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) schickst.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 25 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, Godzilla so oft wie möglich mit dem Bulldozer zu treffen. Wenn dieser Modus beginnt, erhalten alle Targets auf dem Spielfeld 1 Million Punkte. Jeder Treffer auf den Bulldozer über die Bulldozer-Targetbank (8) bringt 10 Millionen Punkte und erhöht den Wert aller anderen Targets auf dem Spielfeld um 500.000 Punkte, bis zu einem Maximum von 5 Millionen Punkten.



San Francisco ist eine der Städte an der Westküste, in der du Super Payday aktivieren kannst. Verriegele zuerst einen Ball in Bob's Bunker (5). Sobald ein Ball dort gesperrt ist, sperre einen zweiten Ball in Bob's Bunker (5), dem City Event Hole (14) oder dem Blast Hole (16). Dadurch wird Super Payday aktiviert (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Wizard Mode - Super Payday" weiter unten im Leitfaden).

„Monster Attack“ endet, wenn du Super Payday aktivierst, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Los Angeles(Earthshaker)(Erderschütterer)

Zeitlich begrenzt – 20 Sekunden

Wenn die "Los Angeles"-Lampe blinkt und "Start City Event When Lit" leuchtet, wird "Earthshaker" aktiviert, wenn die Kugel in das City Event Hole (14) oder das Blast Hole (16) geschickt wird.

Zu Beginn des Modus erhältst du sofort 25 Millionen Punkte. Das Ziel ist es, die Erde so oft wie möglich zu erschüttern. Wenn dieser Modus beginnt, erhalten alle Targets auf dem Spielfeld 1 Million Punkte. Jeder Treffer auf eines der Blast Zone Targets auf der Blast Zone Targets Bank (17) lässt die Erde erzittern.



Dies bringt 10 Millionen Punkte und erhöht den Wert aller anderen Targets auf dem Spielfeld um 500.000 Punkte, bis zu einem Maximum von 5 Millionen Punkten.

Los Angeles ist eine der Städte an der Westküste, in der du Super Payday aktivieren kannst. Verriegele zuerst einen Ball in Bob's Bunker (5). Sobald ein Ball dort gesperrt ist, sperre einen zweiten Ball in Bob's Bunker (5), dem City Event Hole (14) oder dem Blast Hole (16). Dadurch wird Super Payday aktiviert (weitere Informationen findest du im Abschnitt "Wizard Mode - Super Payday" weiter unten im Leitfaden).

„Earthshaker“ endet, wenn du Super Payday aktivierst, der Timer abläuft oder die Kugel ins Aus geht.

Wizard-Modus – "Super-Zahltag"

Aktivierung:

Der Super-Payday kann aktiviert werden, sobald du einen City-Event-Mode an der Westküste aktivierst (Informationen findest du direkt oben, unter den entsprechenden Überschriften) –

- "***Alien Invasion***" in Seattle.
- "***Monster Attack***" in San Francisco.
- "***Earthshaker***" in Los Angeles.

Jeder der oben genannten Modi hat einen 20-Sekunden-Timer.

Um den Super-Payday zu aktivieren, musst du zuerst einen Ball in Bob's Bunker (5) sperren. Wenn der Timer für den aktuell aktiven "West coast City-Event-Mode " weniger als 10 Sekunden beträgt, wird er auf 10 Sekunden zurückgesetzt. Sobald ein Ball in Bob's Bunker (5) gesperrt ist, sperre danach einen zweiten Ball in Bob's Bunker (5) oder dem City Event Hole (14) oder dem Blast Hole (16). Dann wird dir ein dritter Ball an den Plunger ausgegeben und aktiviert den Super-Payday. Starte den dritten Ball vom Plunger, um diesen Modus zu spielen.

Wizard-Modus selbst –

Der Super-Payday ist normalerweise ein 3-Ball-Modus, aber es ist möglich, ihn als 4-Ball-Modus zu spielen. Es gibt 3 Möglichkeiten, dies zu tun –

1. Während eines West coast City-Event-Mode kannst du 2 Bälle in Bob's Bunker (5) sperren und dann einen Skill-Shot erlangen. Dadurch wird eine vierte Kugel an dem Plunger ausgegeben.
2. Sperre einen Ball in Bob's Bunker (5) für Multiball, bevor ein West coast City-Event-Mode aktiviert wird. Aktiviere dann einen West coast City-Event-Mode für die Stadt an der Westküste. Sobald dies aktiv ist, sperre einen Ball in Bob's Bunker (5) und dann einen weiteren Ball im City Event Hole (14) oder Blast Hole (16), wodurch ein vierter Ball an den Plunger ausgegeben wird.
3. Sperre einen Ball in Bob's Bunker (5) für Multiball, bevor ein West coast City-Event-Mode aktiviert wird. Aktiviere dann einen West coast City-Event-Mode für die Stadt an der Westküste. Sobald dieser aktiv ist, sperre 2 Bälle in Bob's Bunker (5). Dadurch wird einer der Bälle ausgeworfen und diesen Ball sperre in das City Event Hole (14) oder Blast Hole (16), bevor ein anderer Ball aus Bob's Bunker (5) ausgeworfen wird. Dadurch wird eine vierte Kugel an dem Plunger ausgegeben.

Während Super-Payday aktiv ist –

- Alle Targets auf dem Spielfeld zählen 1 Million Punkte.
- Die Jet-Bumper bleiben für die Dauer des Wizard Mode auf ihrem Maximalwert von 1 Million Punkten pro Treffer.
- Der Spinner über Bob's Bunker (5) bleibt für die Dauer des Wizard Mode auf seinem Maximalwert von 1 Million Punkten pro Umdrehung.
- Die Blast Zone Targets in der Blast Zone Targets Bank (17) leuchten für die Dauer des Wizard Mode für das 3-fache des aktuellen Blast Werts.
- Jeder Schuss in Bob's Bunker (5) während des Modes sammelt den aktuell beleuchteten Blast-Wheel-Award. Der beleuchtete Blast-Wheel-Award ändert sich mit jeder Drehung des Spinners über Bob's Bunker (5) und jedem Treffer auf die Jet Bumpers.
- Sobald das **Spezial** in der linken Außenbahn aufleuchtet, schaltet jeder Treffer auf die Slingshots das beleuchtete Spezial zwischen der rechten und der linken Außenbahn um. Läuft ein Ball die beleuchtete Außenbahn hinunter, wird das Special eingesammelt. **Specials** auf diesem Tisch bringen 50 Millionen Punkte.
- Zusätzliche Bonuspunkte können durch das Schießen auf den linken Orbit (2), die linke Rampe (7), den rechten Orbit (9) und die rechte Rampe (15) erzielt werden. Wenn ihr einen der Orbits oder Rampen durchläuft, erhältst du den Punktwert, der während eines City-Event-Mode verdient wurde. Der erste dieser Schüsse gewährt den Punktwert, der durch den ersten aktivierten City-Event-Mode verdient wurde. Der Punktwert bewegt sich weiter von Osten nach Westen, während die Orbit- und Rampenschüsse vervollständigt werden.

Der Super-Zahltag endet, sobald alle bis auf einen Ball ins Aus gegangen sind. Sobald er vorbei ist, können die City-Event-Modes wieder gespielt werden, beginnend mit New York und Miami.

*Besonderer Dank geht an die gesamte Community des Zen Studios Forums! Mitglieder wie **shogun00, Cloda, Ty-43, deep (ohne seine Hilfe wäre dieser Leitfaden nicht möglich gewesen!), Captain B. Z., wims, skyway73, tenorhero, DiscoKing & surf1der.** Ohne eure Hilfe hätte ich den Leitfaden weder direkt noch indirekt erstellen können - ihr seid alle großartig!!*

Abschließend hoffe ich, dass dir dieser Tisch gefallen hat. Mir hat er auf jeden Fall gefallen und ich hoffe, dass die Verwendung dieses Leitfadens den Spaßfaktor für dich und alle anderen, die mit dir spielen, erhöht.

Schau dir die anderen Tische an, sie können auf PlayStation 4, Xbox One und Windows 10, Steam, Nintendo Switch und Mac heruntergeladen werden. Auch im iOS Appstore und bei Google Play auf Mobilgeräten.

Vielen Dank, dass du dir meinen Leitfaden angeschaut hast. Wir freuen uns über jede Rückmeldung

-

“Look Ted! A Table Guide!”

Euer ShoryukenToTheChin