

**Vorwort:** In diesem Rulesheet wird der „The Lord of the Rings“-Flipper von STERN PINBALL, INC. (<http://www.sternpinball.com>) beschrieben. Bei der Beschreibung wird von Werkseinstellungen ausgegangen, wobei Änderungen durch andere Softwareversionen nicht berücksichtigt wurden. Weiterhin werden sämtliche Begriffe, die Spielspezifische Bereiche betreffen bzw. Grundsätzlich zum Thema Flipper gehören, in Englisch be-/geschrieben.

**INFO:** Es können Fehler in der Beschreibung auftreten, wenn Ihr welche findet, lasst es mich wissen, so dass ich sie ändern kann. (pinball@cool.ms)

Verwendete Abkürzungen bzw. Begriffserklärung:

- FotR MB - Fellowship of the Ring Multiball
- TTT MB – The Two Towers Multiball
- RotK MB – Return of the King Multiball
- PotD – Path of the Dead
- TaBA – There and Back Again
- GotE – Gift of the Elves
- DtR – Destroy the Ring
- MM – Movie Multiball
- MB – Multiball
- EB – Extra Ball
- VUK – Vertical Upkicker (Ball popper)
- DMD – DotMatrixDisplay



EIN HOWTO ERSTELLT VON UND FÜR DIE USER DES [WWW.FLIPPERMARKT.DE](http://WWW.FLIPPERMARKT.DE) FORUMS

## INDEX

1.0 SPIELFELDLAYOUT	3
1.1 SPIELFELDBESCHREIBUNG	3
2.0 SPIELBESCHREIBUNG / -ABLAUF	9
2.1 SKILL SHOT	9
2.2 RINGS	9
2.2.1 COLLECT RINGS	10
2.2.2 RING AWARDS	10
2.2.3 RING FRENZY	11
2.2.4 RING BONUS	11
2.3 MODES	11
2.3.1 ESCAPE THE RINGWRAITHS	12
2.3.2 GANDALF VS SARUMAN	12
2.3.3 WARG BATTLE	12
2.3.4 WAR OF THE ENTS	12
2.3.5 ATTACK OF SHELOB	13
2.3.6 KILL THE WITCHKING	13
2.3.7 THERE AND BACK AGAIN	14
2.4 STACKING (MODECOMBINATION)	14
2.5 MOVIE MULTIBALLS	15
2.5.1 THE FELLOWSHIP OF THE RING MULTIBALL (FOTRMB)	16
2.5.2 THE TWO TOWERS MULTIBALL (TTTMB)	17
2.5.3 THE RETURN OF THE KING MULTIBALL (ROTKMB)	18
2.6 VICTORY LAPS	20
2.7 GOLLUM MULTIBALL	20
2.8 GOLLUM'S CAVE AWARDS	21
2.8.1 BASH BALROG	21
2.9 BARAD-DUR AWARDS	21
2.10 PALANTIR	22
2.11 GIFTS OF THE ELVES	22
2.12 MYSTERY	23
2.13 DESTROY THE RING	23
2.14 VALINOR MULTIBALL	24
2.15 BONUS	26
3.0 SCHLUSSWORT	26

## 1.0 SPIELFELDLAYOUT



### 1.1 SPIELFELDBESCHREIBUNG

Anfangen mit den Flippern geht es im Uhrzeigersinn weiter.

2 **FLIPPER**: Standard Position



**LINKER SLINGSHOT**: Standard Position

**LINKE INLANE**: Beleuchtet das erste „E“ in K-E-E-P.

Sie Beleuchtet auch das „Spot Ring“-Target (Siehe Rings)

**LINKE OUTLANE**: Beleuchtet das „K“ in K-E-E-P



**SHIRE (HOBBITON)**: Großer offener Bereich auf der linken Seite, ähnlich des Catapult im Medieval Madness, nur das dieser kein Gate hat, sondern vertieft ist um Bälle zu halten. Bälle können entweder über das Spielfeld, oder über den PotD dort hin gelangen.

- kann für Mystery beleuchtet werden (siehe Rings)
- kann Souls vergeben (siehe RotK MB)
- kann Sam vergeben (siehe FotR MB)



**LINKER ORBIT**: Schüsse hierher wandern normalerweise den Orbit hoch, die Spielfeldoberseite entlang nach rechts in den Barad-Dur (oberer rechter Eject-saucer). In manchen Modes kann das Gerät einen Diverter-Post benutzen um den Ball in den Orthanc abzulenken. Schwache Schüsse werden unter Barad-Dur durch, das Spielfeld außen rum und durch den rechten Orbit gehen. Schwächere Schüsse fallen in die O-R-C Lanes. Noch schwächere landen im Orthanc VUK ohne Hilfe des Diverter Posts. Dieser Schuss kann für ein GotE beleuchtet werden (siehe Gift of the Elves), genauso wie Pippin (siehe FotR MB)



**LINKE RAMPE**: Rampenschüsse landen in der linken Inlane.

- kann Legolas vergeben (siehe FotR MB)
- kann für einen Ring beleuchtet sein (siehe Rings)

**ORTHANC TOWER** ist ein VUK direkt hinter der linken Rampe. Kann über den linken und rechten Orbit (mit Hilfe eines Diverter Post) oder über den inneren Orbit erreicht werden. Orthanc führt auf den PotD.



Der **PATH OF THE DEAD** ist ein Minispielfeld, das im oberen linken Spielfeldbereich direkt über dem linken Orbit liegt.

Hier können Souls (Seelen) für den RotK MB (siehe RotK MB) gesammelt werden.



**INNERER ORBIT:** dieser befindet sich zwischen der linken Rampe und der Ringrampe.

Schüsse in den inneren Orbit kommen normalerweise über den rechten Orbit zurück. Schwächere Schüsse fallen in die O-R-C Lanes. Der Schalter zum Feststellen eines erfolgreichen Schusses befindet sich direkt nach der ersten Kurve unter der Ringrampe und dient gleichzeitig als Gate. So zählen praktisch auch sehr leichte Schüsse.

Der innere Orbit kann Gandalf vergeben (siehe FotR MB), kann aber auch für Ringe beleuchtet sein (siehe Rings).

**RING RAMPE** ist eine Metall Rampe in der Mitte des Spielfeldes, aber einen kleinen Tick links außerhalb der Mitte. Sie hat am Eingang einen Spinner und führt über den inneren Orbit und endet ca. 5cm vor dem Ring. Kräftige Schüsse Springen von der Rampe in den Ring.

Schwache Schüsse fallen von der Rampe in den oberen Spielfeldbereich entweder in Barad-Dur, in die O-R-C Lanes oder in Orthanc.

Dieser Schuss vergibt Frodo (siehe FotR MB)



### BALROG:

Ein großes rotes PF-Toy in der Mitte des Spielfeldes parkt normalerweise zwischen der Ringrampe und Gollum's Cave. In einigen Modes schwingt er vor und blockiert die Ringrampe.

Balrog sollte mittig getroffen werden, da Schüsse an die Posts an manchen Geräten kaum gewertet werden.

### DER RING:

Ein großer Ring befindet sich im Backpanel. In ihn zu kommen ist nur über die Ringrampe möglich. Der Ring ist mit einem Magneten ausgerüstet der den Ball in ihn hinein zieht. Der Spinner am Eingang der Ringrampe fungiert als Trigger für den Magneten um Schüsse in den Magneten ein wenig zu erleichtern.

Dieser Schuss vergibt Frodo (siehe FotR MB)

Der Ring startet auch verschiedene Modes (siehe Ring Modes)



Er kann den Ball nach vorne fallen lassen, oder ihn nach hinten durch ziehen um etwas weiter rechts wieder zum Vorschein zu kommen und über eine Rampe in die rechte Inlane zu fallen.



**PALANTIR** ist ein weises Target das etwas weiter rechts neben der Ringrampe steht.

Kann, wenn beleuchtet, einen Mystery Award vergeben. (siehe Palantir)  
Schüsse vom linken Flipper können evtl. recht schnell zwischen den Flippern ins aus gehen.

**GOLLUM'S CAVE** - auch bekannt als right VUK – das ist das VUK zwischen Palantir und der rechten Rampe. Gollum's Cave kann direkt von den Flippern oder von den darüber liegenden Pop Bumper erreicht werden. Bälle können aber auch leicht über das VUK gehen.

Regel für die Vergabe der beleuchteten Awards:

- wenn der Ball vom Flipper kommend liegen bleibt, bekommt man den Award.
- wenn der Ball darüber geht, in den Pops landet und wieder zurück ins VUK fällt, bekommt man auch den Award.
- man bekommt den Award nicht, wenn der Ball über die O-R-C Lanes, Barad-Dur, die Ringrampe oder den Orbit in die Pops und



anschließend ins VUK fällt.

Gollum's Cave kann für Gollum Multiball, Extra Ball, Special und Gimli (siehe FotR MB) beleuchtet sein. Sie kann auch „Super“ Modes (siehe Gollum's Cave Awards) verbergen.

Dieses VUK führt in die rechte Rampe und schließlich in die rechte Inlane.



#### O-R-C LANES:

3 Rollover Lanes direkt über den Pop Bumper. Komplettieren der drei Lanes erhöht den Bonusmultiplikator.

Beleuchtete Lanes können wie üblich mit den Flippertasten bewegt werden. (Lane Change)

#### POP BUMPER:

3 Stück mit roten Flashern unter den O-R-C Lanes und direkt über Gollum's Cave.

Bei genügend Treffern bekommt man Boromir (siehe FotR MB)



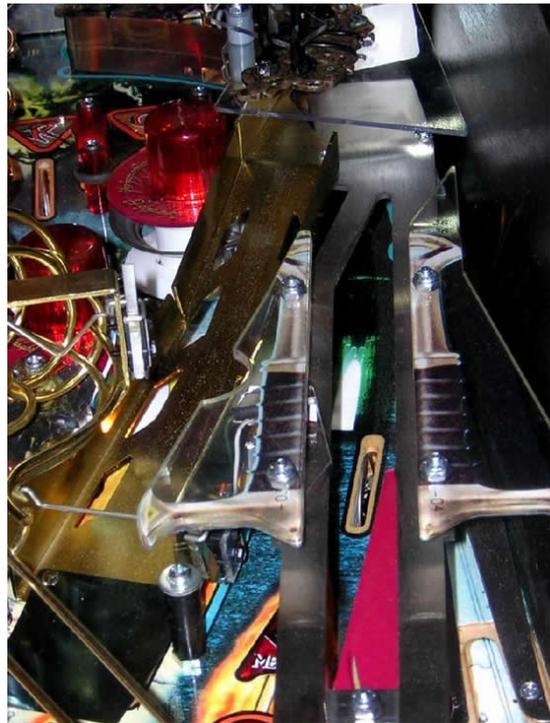
### BARAD-DUR:

Ein Eject Saucer der in der oberen rechten Ecke sitzt, ähnlich des Terminator 2.

Hat ein Model des Barad-Dur darüber.

Kann über den linken Orbit oder manchmal durch einen missglückten Schuss in den Ring erreicht werden.

Er beleuchtet Palantir und vergibt verschiedene Awards (siehe Barad-Dur Awards)



### RECHTE RAMPE – auch bekannt als Sword

Rampe oder Aragorn. Schüsse in sie treffen üblicherweise auf ein Target am U-Turn der Rampe und rollen dann die Schwertähnliche Rampe runter. Der Schalter der Rampe sitzt am „Schwertgriff“, so dass ein Treffen des weisen Target nicht notwendig ist um einen wertenden Schuss auszuführen.

Die Rampe vergibt Aragorn (siehe FotR MB), lockt Bälle für den TTT MB und startet selbigen. Weiterhin führt die Rampe in die rechte Inlane.

Die Sword Ramp lockt Bälle mit Hilfe eines

Nylonpost. Wenn ein Ball in die rechte

Rampe oder Gollum's Cave geschossen wird und es ist/sind ein Ball/Bälle gelockt, wird einer/dieser sofort freigegeben sobald das Gerät einen Treffer feststellt.

Sei also darauf vorbereitet.

Die Rampe kann auch für einen Ring beleuchtet sein (siehe Rings)



**SWORD LOCKS:** Hier werden die Bälle für den TTT MB gelockt (siehe TTT MB)

### RECHTER ORBIT:

Schüsse in den rechten Orbit gehen um das Spielfeld den linken Orbit runter direkt auf den Flipper. Schwächere Schüsse fallen in die O-R-C Lanes oder in Orthanc. Der rechte Orbit vergibt Merry (siehe FotR MB).



**SPOT RING** ist ein großes weises Target auf der rechten Spielfeldseite direkt unter dem rechten Orbit. Dieses Target vergibt einen Ring (Elf, Dwarf, Man) wenn beleuchtet (Siehe Rings)

### RECHTER SLINGSHOT: Standard Position

**RECHTE INLANE:** Beleuchtet das zweite „E“ in K-E-E-P. Schüsse von ihr die direkt in den linken Orbit gehen werden in den Orthanc geleitet.

**RECHTE OUTLANE:** Beleuchtet das „P“ in K-E-E-P.



**RING DISPLAY:** Direkt über den Flippern zeigt es uns in drei konzentrischen Kreisen über wie viele Ringe wir verfügen.

## 2.0 SPIELBESCHREIBUNG / -ABLAUF

### 2.1 SKILL SHOT

Die Skill Shots leuchten bei jedem Ball mit Ausnahme von Bällen die durch den Ballsaver gerettet wurden auf. Nach Auswurf eines Balls blinken die drei Skill Shot Inserts nacheinander. Sobald sich der Ball ein Stück bewegt, wird das in diesem Moment leuchtende Insert gelockt und gibt an für welchen Skill Shot man sich entschieden hat.

Es gibt 3 verschiedene Skill Shots:

**LANES:** versuche den Ball so leicht ab zuschießen, das er in den O-R-C Lanes landet und die blinkende Lane trifft. Diese kann über die Flipper bewegt werden (Lane Change). Als Award bekommt man +5X Bonus plus 1X für jeden weitem erfolgreichen Lane Skill Shot. Maximal +10X.

**TOWER:** versuche den Ball ein bisschen stärker abzuschießen um den Ball in den Orthanc zu bekommen. Als Award bekommt man 250k plus 50k für jeden weiteren erfolgreichen Tower Skill Shot.

**FLIPPER:** schieß den Ball so fest ab, dass er den kompletten weg durch den linken Orbit zum Flipper schafft um ihn anschließend in den rechten Orbit zu schießen. Als Award erhält man 1,25M plus 250k für jeden weiteren erfolgreichen Flipper Skill Shot.



### 2.2 RINGS

THREE RINGS FOR THE ELVEN-KINGS UNDER THE SKY,  
SEVEN FOR THE DWARF-LORDS IN THEIR HALLS OF STONE,  
NINE FOR MORTAL MEN DOOMED TO DIE,  
ONE FOR THE DARK LORD ON HIS DARK THRONE  
IN THE LAND OF MORDOR WHERE THE SHADOWS LIE.  
ONE RING TO RULE THEM ALL, ONE RING TO FIND THEM,  
ONE RING TO BRING THEM ALL AND IN THE DARKNESS BIND THEM  
IN THE LAND OF MORDOR WHERE THE SHADOWS LIE.

## 2.2.1 COLLECT RINGS

Es gibt 4 Shots um Ringe zu sammeln auch Ringshots genannt:

- LINKE RAMPE
- RECHTE RAMPE
- INNERER ORBIT
- RECHTER ORBIT

Jeder dieser Shots hat 3 Ring Inserts. Ein Elf, ein Dwarf und einen für Man.

Wenn kein Mode oder Multiball am laufen ist (mit Ausnahme des Gollum MBs), leuchtet immer eins der drei Ring Inserts. Schießt man nun darauf und trifft, leuchtet an alle anderen der vier Ringshots für kurze Zeit der gleiche Ringtyp. Bei einem Treffer bekommt man dann zwei Ringe des Typs der zuvor getroffen wurde.

Bei Treffern auf das „Spot Ring“-Target, bekommt man eine der drei Ringtypen. Die linke Inlane beleuchtet das „Spot Ring“-Target so lange, bis es getroffen wurde. Ring Combos erhöhen den Wert des Ringes, wobei es bei dem Wert auf den Ringtyp ankommt.



**INFO:** wenn Mode Start nicht leuchtet und man durch den Ring schießt, bekommt man einen Elf Ring. Dies gilt allerdings nur so lange, bis man There and Back Again gespielt hat.

## 2.2.2 RING AWARDS

Wenn alle Ringe eines Typs gesammelt wurden (3 Elf, 7 Dwarf, 9 Man) bekommt man folgendes:

- ELVES:** Beleuchtet Mode Start vor der Ringrampe (siehe Modes)
- DWARVES:** Beleuchtet Mystery im Shire (siehe Mystery)
- MEN:** Beleuchtet Gollum Multiball in Gollum's Cave (siehe Gollum Multiball)

Wenn ein Award leuchtet, können Ringe diesen Typs immer noch gesammelt werden, aber man bekommt einfach nur Punkte dafür solange man den leuchtenden Award nicht einkassiert. Falls der Award kassiert wird, wird der Zähler wieder zurückgesetzt.



### 2.2.3 RING FRENZY

Wenn alle der drei Ringtypen gesammelt wurden (3 Elf, 7 Dwarf, 9 Man) startet Ring Frenzy. Das ist ein Single-Ball Hurry-Up Mode mit folgenden Regeln:

Jedes der drei Inserts der vier Ringshots fängt an zu blinken, die Ringrampe leuchtet für den Jackpot, und ein 10sec. Timer startet.

Jeder erfolgreiche Treffer auf einen der vier Ringshots sammelt eins der Inserts, lässt es dauerhaft leuchten und man erhält 100k für den ersten Treffer, 125k für den zweiten und 150k für den dritten. Jeder Treffer setzt auch den Timer auf 10sec. zurück. Diese Punkte werden auch zum Ring Jackpot dazu gezählt, wobei dieser mit 600k als Basis anfängt. Wenn alle drei Inserts eines Ringshots dauerhaft leuchten, ist dieser Shot komplettiert und erhöht den Ring Jackpot Multiplikator um eins zu einem Maximum von 5 wenn alle vier Ringshots komplettiert. Ein Schuss auf den Ring sammelt den Jackpot auf welchem Wert und Multiplikator er gerade auch steht und beendet Ring Frenzy.

### 2.2.4 RING BONUS

Der Spinner auf der Ringrampe erhöht den Ring Bonus um 1k pro Umdrehung. Bei einem Schuss in den Ring wenn Mode Start nicht leuchtet, bekommt man den Ring Bonus.

Der Ring Bonus wird normalerweise nach jedem Ball zurückgesetzt, es sei denn, er wurde durch einen Mystery Awards gehalten.

## 2.3 MODES

Auf dem Plastic das den Ring umgibt, sind sechs Modes aufgelistet, wobei jedem der drei Filme zwei Modes zugeordnet sind. Mit Hilfe der Flipperknöpfe kann zwischen den Modes gewechselt werden.

Wenn Mode Start leuchtet (3 Elf Rings), kann der ausgewählte Modes über einen Schuss in den Ringe gestartet werden. Der Ball wird dann vom Magneten gehalten und das Intro des jeweiligen Modes wird gezeigt. Es kann ab und zu mal vorkommen, dass der



Ball während des Intros auf das Spielfeld fällt. Sollte der Ball in eine der VUKs oder Eject Saucer fallen, verweilt sie dort bis das Modeintro beendet ist. Jedes Modeintro kann aber auch durch drücken beider Flipper abgebrochen werden. Der Ball wird normalerweise nach dem Intro durch den Ring gezogen und läuft dann über Gollums Gave zur rechten Rampe und anschliessend zur rechten Inlane.

Modes sind exklusiv, was bedeutet dass nur einer auf einmal gestartet werden kann.

Nachdem ein Mode beendet wurde (erfolgreich oder nicht) muss man Mode Start mit Hilfe von 3 Elf Rings wieder beleuchten.

Bei erfolgreichem Beenden eines Modes wird ein GotE beleuchtet. (siehe Gift of the Elves)

### 2.3.1 ESCAPE THE RINGWRAITHS

Dieser Mode ist ein Hurry-Up Mode. Während des ganzen Modes sind zwei Shots immer beleuchtet. Ein wechselnder und die rechte Rampe. 1M erscheint auf dem Display und läuft schnell nach unten. Der Spieler muss versuchen den wandernden Shot zu treffen bevor der Countdown abläuft. Ein Schuss auf die rechte Rampe (leuchtet immer) zu jeder Zeit in diesem Mode, erhöht der Countdownwert um ca. 200k und beleuchtet einen andere Shot. Wenn der blinkende Shot getroffen wurde, bekommt man den aktuellen Countdownwert, dann werden 200k wieder aufgerechnet und der nächste Shot wird beleuchtet.

Reihenfolge:

Gollum's Cave (right VUK), innerer Orbit, Linke Rampe und schließlich die Rechte Rampe als Ziel.

Falls der Countdown unter 200k fällt ist der Mode erfolglos beendet.

### 2.3.2 GANDALF VS SARUMAN

Hilf Gandalf Saruman zu bekämpfen. Beide Rampen beginnen zu leuchten.

Man muss nun versuchen viermal eine Rampe zu treffen.

Punktevergabe: 250k, 500k, 750k und 1M. Wenn Rampenschüsse direkt aufeinander folgen, können die Punkte verdoppelt werden, so das man ab dem zweiten treffen theoretisch 1M, 1,5M und 2M erreicht. Nach treffen dieser vier Shots wird Orthanc beleuchtet der mit 1,25M auf uns wartet. Nachdem Orthanc getroffen wurde, wird ein wandernder Shot beleuchtet der bei Gollum's Cave anfängt. Für diesen Schuss bekommt man 1,5M. Zu guter letzt wird Orthanc wieder beleuchtet um den Mode für 2M zu beenden.

Für diesen Mode hat man 30sec. zeit, falls diese abgelaufen ist, wird der Mode erfolglos beendet.

### 2.3.3 WARG BATTLE

Dieser Mode beginnt mit einem 30sec. Timer und beleuchtet die linke Rampe. Ein Treffer der linken Rampe wird mit 300k belohnt, killt einen Warg und beleuchtet alle 7 Shots (mit Ausnahme von Hobbiton) für Wargs. Jeder Treffer killt einen Warg und der jeweilige Shot erlischt. Der Wert für einen Warg erhöht sich nach jedem erfolgreichem Treffer um 100k.

Erledige alle Wargs um diesen Mode mit Erfolg zu beenden.

Falls die Zeit abläuft, wird der Mode erfolglos beendet.

### 2.3.4 WAR OF THE ENTS

Der Spieler muss versuchen den Ents zu helfen, Saruman's Orcfabrik zu fluten indem er auf Orthanc schießt. Die äußeren und der innere Orbit sind dafür beleuchtet (am inneren Orbit öffnet ein Diverter der einen direkten Schuss auf Orthanc zulässt).

Die Äußeren Orbits werden mit 750k, während ein direkter Treffer in den Tower nur mit 500k belohnt wird. Triff sechsmal Orthanc um zu gewinnen.

Beachte dass dieser Mode eine gute Gelegenheit ist um Souls (siehe RotK MB) zu sammeln, da jeder Treffer in Orthanc automatisch auf den PotD führt. Für diesen Mode hat man 30sec. zeit. Sollte die Zeit ablaufen, verliert man den Kampf und der Mode ist erfolglos beendet.

### 2.3.5 ATTACK OF SHELOB

Lass Frodo kein Spinnenfutter werden! Auf der linken Seite werden drei Shots beleuchtet (linker Orbit, linke Rampe und der innere Orbit). Triff einen dieser Shots für 500k. Jetzt werden auf der rechten Seite drei Shots beleuchtet (Gollum's Cave, rechte Rampe und der rechte Orbit). Triff auch hier einen der drei Shots für weitere 500k. Nun werden auf der linken Seite wieder die Shots beleuchtet mit Ausnahme des zuvor auf der linken Seite getroffenen Shots. Der Wert für einen dieser zwei verbleibenden Shots beträgt nun 750k und wechselt dann wieder auf die rechte Seite. Schiesse auf der rechten Seite einen der zwei verbleibenden Shots für 750k um dann den letzten Shot auf der linken Seite zu beleuchten. Triff ihn und du bekommst 1M und der letzte Shot auf der rechten Seite leuchtet für weitere 1M. Wird auch dieser Shot getroffen, so hast du die Spinne (Shelob) gekillt und den Mode erfolgreich beendet. Ein

erfolgreicher Treffer gibt Frodo auch Raum zum atmen. Wenn zu viel Zeit zwischen zwei erfolgreichen Shots verloren geht, wird Frodo von Shelob gefangen, Shelob genießt eine warme Mahlzeit und der Mode wird erfolglos beendet.

### 2.3.6 KILL THE WITCHKING

Dieser Mode benötigt Combos um gewonnen zu werden.

Die linke Rampe und der rechte Orbit werden beleuchtet. Triff eine dieser Shots und die rechte Rampe wird für 3 Sekunden für eine Combo beleuchtet.

Wird die rechte Rampe innerhalb dieser Sekunden getroffen, wird ein Schlag auf den Witchking erzielt. Falls dies nicht der Fall ist, werden die ersten beiden Shots wieder beleuchtet. Man benötigt vier Combos um ihn zu erledigen. Der erste Shot zählt 500k und ein anschließender Comboshot (rechte Rampe) wird mit 1M belohnt. Es gibt keine Begrenzung wie oft der „Erste“ Shot getroffen werden darf, aber das Ziel kommt nicht näher, wenn der anschließende Comboshot nicht getroffen wird um den Mode erfolgreich zu beenden.

Für diesen Mode hat man auch 30sec. zeit. Läuft diese ab, wird der Mode erfolglos beendet.

**INFO:** Wird ein Mode (erfolgreich oder nicht) beendet, so leuchtet die dazu gehörige Lampe über dem Ring dauerhaft und dieser Mode kann nicht mehr gespielt werden.

Wenn alle sechs Modes gespielt wurden, beginnen alle sechs Lampen über dem Ring langsam zu blinken. Ein Treffer von Start Mode lässt dann den letzten Mode beginnen...



### 2.3.7 THERE AND BACK AGAIN

Es ist Zeit, um alles was passiert ist auf diesem langen und großen Abenteuer, noch einmal Revue passieren zu lassen. Oder besser gesagt, die sechs Modes die wir gespielt haben. Nachdem der Ball wieder ins Spiel zurückgekehrt ist, wird der Ring beleuchtet und die Lampen für die Modes beginnen nacheinander zu blinken.

Ein Treffer in den Ring belohnt mit 1M und lockt den gerade leuchtenden Mode.

Alle sechs Shots (natürlich ohne den Ring) leuchten auf. Wird einer der leuchtenden Shots getroffen, erhält man die Punktzahl die man in diesem Mode erspielt hatte.

Als Beispiel:

Hat man War of the Ents mit 6,25M beendet, bekommt man diese Punkte bei treffen eines der beleuchteten Shot wenn War of the Ents gelockt ist.

Nachdem ein Shot getroffen wurde, wird der Ring wieder für einen der anderen verbleibenden Modes beleuchtet. Die Lampe für den so eben „wiederholten“ Mode leuchtet dann dauerhaft. Der Shot, der für Punkte dieses Modes getroffen wurde, wird dann entfernt und für nachfolgende Modes während TaBA unbrauchbar. Es sind also für den nächsten Mode nur noch fünf Shots verfügbar.

Es wird praktisch immer Schwieriger, nach einem Schuss in den Ring an die Punkte der Modes zu kommen.

Wenn alle sechs Modes eingesammelt wurden, beendet ein letzter Schuss in den Ring TaBA und man erhält 5M und ein GotE wird beleuchtet.

Für TaBA hat man 60sec. zeit. Läuft diese ab, ist dieser Mode beendet.

### 2.4 STACKING (MODECOMBINATION)

Wie weiter oben schon erwähnt wurde, sind alle Modes exklusiv – keiner kann gleichzeitig mit einem anderen laufen.

Wie auch immer, jeder Mode kann mit Gollum Multiball oder einem der MM kombiniert werden.

Um einen Mode mit einem MM zu kombinieren, muss der Mode gestartet werden, bevor der MM gestartet wird.

Während des Multiballs werden alle roten Pfeile für Jackpots beleuchtet. Alle Hinweise auf zu treffen Shots für den gestarteten Mode entfallen, genauso wie der Timer für den entsprechenden Mode, der in den Multiballanimationen untergeht. Der Spieler muss also wissen was er für den gestarteten Mode treffen muss. Das Spiel wird den Timer aber wie üblich akustisch abzählen.

(ten, nine, eight, ...)

Wenn ein MM gestartet wurde, kann allerdings kein Mode gestartet werden solange der MM nicht zu ende ist.

Stacking mit Gollum ist einfacher.

Modes können gestartet werden bevor oder nachdem Gollum Multiball gestartet wird/ist.



## 2.5 MOVIE MULTIBALLS

Es gibt drei MMs in diesem Spiel. Jeder basiert auf einem der drei Filme: The Fellowship of the Ring, The Two Towers und The Return of the King.

Jeder hat andere Anforderungen an die Qualifikation und jeder hat andere Regeln.

Der Prozess für die Qualifikation eines Multiballs ist völlig eigenständig gegenüber den anderen und sie können durcheinander gestartet werden. Also z.B. zuerst TTT MB, dann FotR MB, ...



Die drei Multiballinserts über den Flippern zeigen dabei den Status jedes einzelnen.

aus = nicht qualifiziert

blinkt = qualifiziert und bereit gestartet zu werden

dauerhaft an = wurde gespielt (erfolgreich oder nicht)

Nachdem alle drei MMs gespielt wurden (erfolgreich oder nicht) wird DtR (siehe Destroy the Ring) beleuchtet, was auch das Hauptziel der Spiels ist.

Es ist möglich jeden MM mehrere male zu spielen bevor DtR gestartet wird.

Es werden aber in der Tat meistens mehrere Anläufe benötigt um das Ziel jedes MMs zu erreichen.

Der Stand der einzelnen MMs wird für das nächste Mal, wenn dieser MM gespielt wird beibehalten. Es kann in einem Spiele aber immer schwieriger werden, sich für die einzelnen MMs zu qualifizieren.

### ADD-A-BALL:

Während eines MMs kann durch beleuchten und anschließendes treffen des Palantir, ein Add-A-Ball gegeben werden. Dieser bringt einen weiteren Ball ins Spiel (also vier, falls der Spieler keinen verloren hat). Dieser Award ist wahllos, aber man kann ihn meistens beim ersten oder zweiten Palantir bekommen, oder gelegentlich auch gar nicht.

Mit diesem Ball bekommt man (leider) keinen Ballsaver, aber Bälle die direkt ins Aus gehen während der Zusatzball ins Spiel kommt, werden normalerweise auch wieder ins Spiel gebracht.

### WIEDERAUFLEBEN LASSEN EINES MMs:

Wenn man nach einem MM wieder auf das 1-Ball-Play zurück fällt und Gollum MB beleuchtet ist, kann man den MM weiter spielen wenn man den Gollum MB startet bevor man die Fanfare, die das ende des MM angibt, hört. Diese Fanfare kommt gleichzeitig mit der DMD-Animation, in der man die gesammelten Punkte des MMs sieht. Bevor diese Fanfare/Animation zu hören/sehen ist, hat man ca. 5sec. Wenn man innerhalb dieser Zeit Gollum MB startet, kann man auch den MM weiter spielen (allerdings nur mit zwei Bällen) und somit noch die Punkt halbieren oder verdoppeln.

## 2.5.1 THE FELLOWSHIP OF THE RING MULTIBALL (FOTRMB)

### QUALIFIKATION:

Für diesen Multiball qualifiziert man sich, wenn man alle Gefährten zusammen hat.  
Ein Schuss zu Barad-Dur startet dann den Multiball.



Weise Fellowshipmember Inserts sind im mittleren Spielfeldteil aufgereiht.

aus = dieses Mitglied ist noch nicht berechtigt, eingesammelt zu werden

blinkt = dieses Mitglied ist berechtigt eingesammelt zu werden über den dazugehörigen Shots (siehe Spielfeldlayout)

dauerhaft an = dieses Mitglied wurde bereits eingesammelt

Bei start eines neuen Spiels blinken alle Gefährten, bereit eingesammelt zu werden.

Wenn alle Gefährten zusammen sind, beginnt die ganze Insertreihe langsam zu „glühen“, das FotR MB Insert blinkt und der linke Orbit ist beleuchtet um den Multiball zu starten.

**INFO:** Beachte das jeder Ball, der seinen Weg nach Barad-Dur findet, den Multiball startet. So ist z.B. ein missglückter Ringtreffer, der aus dem Ring ins Barad-Dur Eject plumpst, genauso gut wie ein Treffer über den linken Orbit.

### ABLAUF:

Das ist ein Multiball mit zwei Level, wobei bei vielen Geräten die Cave Troll Sequenz deaktiviert ist, was auch die Werkseinstellungen definieren.

Wenn der Multiball mit „This isn't a mine... it's a tomb! ORCS!!“ anfängt, ist der Cave Troll Mode aktiviert und man kann beide Level spielen.

Falls er mit „A Balrog... This foe is beyond any of us... RUN!“ startet, ist der Cave Troll Mode deaktiviert und man bekommt ihn nicht zu sehen. In diesem Fall „Cave Troll“ überspringen und bei „Balrog“ weiter lesen.

**CAVE TROLL:** Als erstes kommen die Bälle ins Spiel, alle 7 Shots werden für Jackpots beleuchtet und der Ballsaver wird aktiv. Es werden 5 Jackpots benötigt um den Troll zu killen. Beim ersten FotR MB in einem Spiel sind diese Jackpots 125k, 250k, 500k, 750k und schließlich 2,5M (und ein toter Troll). Bei späteren FotR MBs liegt der Wert für die Troll Jackpots bei 1M. Wenn der Troll erledigt ist beginnt der Balrog Mode. Der Ballsaver bleibt während des Cave Troll Modes aktiv. Wenn der Spieler zu viele Bälle verliert oder zu viel zeit benötigt, um den Troll zu killen, wechselt das Spiel automatisch in den Balrog Mode auch ohne Troll Jackpots.

**BALROG:** Gandalf kündigt die Anwesenheit des Balrog und seine Empfehlung zur Flucht an. Der Glühende Balrog dreht sich nun vor die Ringrampe, blockiert diese und leitet den Kampf ein. Der Spieler muss als erstes versuchen den Balrog zu treffen (500k), anschließend wird ein Treffer auf eine der zwei Rampen benötigt, um einen der Gefährten über die Brücke zu bekommen (750k). Das wiederholt man achtmal, um alle Gefährten (mit Ausnahme von Gandalf, der immer der letzte ist) zu retten.

Bei diesem neunten Balrog Treffer (YOU...SHALL NOT...PASS!!!) wurde der Balrog besiegt und der Multiball ist erfolgreich. Victory Laps sind jetzt verfügbar (siehe Victory Laps). Das erledigen des Balrog bringt 5M und beleuchtet ein GotE.

Treffer auf Balrog während er nicht beleuchtet ist (stattdessen leuchten die Rampen) bringen 100k.

## 2.5.2 THE TWO TOWERS MULTIBALL (TTTMB)

### QUALIFIKATION:



Für diesen Multiball qualifiziert man sich indem man K-E-E-P buchstabiert (linke & rechte in-/outlane). Dadurch werden in folge dessen die Sword Locks auf der rechten Rampe beleuchtet, auf der man (wer hätte es gedacht) dann auch die Bälle lockt. Für den ersten Multiball können die Locks gestacked (gestapelt) werden. Das heißt, dass



man mehrere Locks beleuchten kann bevor ein Ball gelockt wird. Bei allen nachfolgenden Multiballs müssen die Locks einzeln beleuchtet werden (also Lock beleuchten und Ball locken bevor man das nächste Lock beleuchten kann). Ab dem Dritten Multiball wird es schwierig, denn jetzt muss man wenn „KEEP“ leuchtet einen Ball locken. Trifft man vor dem locken einen der „KEEP“-Buchstaben erlischt derjenige und man muss diesen Buchstaben wieder neu beleuchten (Lane Change ist möglich). Gelockte Bälle sind nicht virtuell, sondern direkt auf der Rampe gelockt. Im Falle eines anderen Multiballs kann es vorkommen, dass gelockte Bälle für diesen benutzt werden. Das Spiel merkt sich aber die gelockten Bälle und wirft sie für den TTT MB dann aus dem Ball Trough ins Spiel. So kann das Lock auch nicht von einem anderen Spieler ausgeräumt werden.

K-E-E-P kann nur während des normalen Spiels buchstabiert werden. Während eines Multiballs, mit Ausnahme des Gollum Multiballs, oder einigen Modes sind die Buchstaben „fest“ und man kann sie nicht beleuchten oder verschieben (Lane Change). Wenn für den ersten Multiball alle der vier Inserts für K-E-E-P dauerhaft leuchten, bedeutet das, dass man bereits alle Locks für diesen Multiball beleuchtet hat.

### ABLAUF:

Mit „A new power is rising... TO WAR!!“ beginnt dieser Multiball, bei einem Basis Jackpot und zwei möglichen Multiplikatoren. Erstens durch die Anzahl der Bälle im Spiel wird festgelegt ob es ein Jackpot (2 Bälle), ein Double Jackpot (3 Bälle) oder ein Triple Jackpot (4 Bälle), wenn mit Gollum Multiball kombiniert oder ein Add-A-Ball über Palantir).

Zweitens wird der Jackpot über seine „Nummer“ multipliziert. Alle Shots werden für Jackpots beleuchtet. Jedes mal, wenn ein Jackpot eingesammelt wird, erlischt der entsprechende Shot und seine Nummer wird um eins erhöht.

Beispiel: Double Jackpot ONE, Double Jackpot TWO, Double Jackpot THREE, ...

Solange der Spieler einen Jackpot nach dem anderen trifft, wird seine Nummer erhöht auf

Ein HOWTO ERSTELLT VON UND FÜR DIE USER DES [WWW.FLIPPERMARKT.DE](http://WWW.FLIPPERMARKT.DE) FORUMS

max. sieben (der letzte beleuchtete Jackpot).

Wenn der Spieler länger als 3sec. zwischen zwei Jackpots benötigt, wird die Nummer auf eins zurückgesetzt und alle Jackpots wieder beleuchtet. Der Basis Jackpot wird als erstes mit 2 oder 3 multipliziert (hängt von den Bällen auf dem Spielfeld ab), dann durch seine Nummer. Also ist als Beispiel ein „Triple Jackpot 5“ ein 15-facher Jackpot. Der Basis Jackpot hängt davon ab, wie schnell man es durch den Kampf schafft. Er beginnt mit 100k, erhöht sich auf 112,5k während der „Ladder“-Phase, auf 125k bei „Breaching The Wall“ und schließlich auf 137,5k bei „Falling Back To Keep“. Gehe durch den Kampf indem du Jackpots erzielst. Doppelte und Dreifache Jackpots bringen einen schneller vorwärts. Ungefähr 7 Triple, 14 Double oder 21 Single Jackpots werden benötigt um in die nächste Stufe im Kampe um Helms Deep zu kommen. Nachdem wir das letzte Mal „zurück fallen“ (falling back to keep), gehen alle Jackpots aus und der Ring wird für einen Super Jackpot beleuchtet. Der Wert des Super Jackpots hängt davon ab, wie gut man im Kampf war (im durchschnitt zwischen 1,5M und 2,5M). Wenn man den Super Jackpot getroffen hat, werden zwei weitere Super Jackpots im inneren Orbit und Gollum's Cave beleuchtet. Trifft man einen dieser beiden, hat man für den anderen noch 3sec. bevor dieser erlischt und zwei weiter Super Jackpots auf der linken und der rechten Rampe beleuchtet werden. Gleiche Regel, nachdem einer der beiden getroffen wurde, hat man noch 3sec. um den anderen zu kassieren bevor die zeit abläuft. Zum Schluss werden noch die Orbits (links und rechts) für Super Jackpots beleuchtet. Gleiche Regel auch hier, triff einen, und den anderen bevor die zeit abläuft. Danach sind Victory Laps (siehe Victory Laps) beleuchtet und der Kampf ist erfolgreich.

Nachdem der erste Super Jackpot eingesammelt wurde, ist der Multiball erfolgreich und ein GotE wird beleuchtet.

**INFO:** TTT MB hat den wohl höchst möglichen Jackpotmultiplikator eines Flippers: **84X**. Das ist möglich bei einem Triple (3) Jackpot seven (7) während man in der Smeagol Phase des Gollum Multiballs (2) ist und durch ein GotE das 2x Scoring (2) aktiviert hat.

$$3 \times 7 = 21 \quad \times 2 = 42 \quad \times 2 = 84$$

Viel Glück das hin zu bekommen.

### 2.5.3 THE RETURN OF THE KING MULTIBALL (ROTKMB)

#### QUALIFIKATION:

Für diesen Multiball qualifiziert man sich, wenn man 5000 Souls (Seelen) auf dem PotD sammelt. Jedes mal wenn der Ball während des normalen Spiels (nicht während eines Multiballs oder einigen Modes) ins Orthanc VUK fällt, wird er auf den PotD gekickt um Souls zu sammeln. Vier grüne Lampen auf dem Backpanel leuchten für jeweils einen der vier Schalter auf dem PotD und geben den Status (Wertung) an.

aus = 100 Souls  
dauerhaft an = 250 Souls  
blinkt = 500 Souls

Wenn der Ball vom PotD ins Shire anstatt in die Rampe fällt, bekommt man 250 Bonussouls +50 weitere für jedes Mal wenn der Ball vom PotD ins Shire fällt. Für Bälle die direkt in die Rampe fallen, bekommt man keine Bonussouls. Nachdem 5000 Souls eingesammelt wurden, kann man über Orthanc und beim ersten mal auch über Gollum's Cave den RotK MB starten.



Die grünen Lampen über dem PotD können über zwei Wege gesteuert werden. Jedes weise Targets auf dem Spielfeld erhöht den Status einer Lampe um eins (z.B. aus > an, an > blinkt) bis alle vier Lampen blinken.

Diese Targets sind:



Im hinteren Teil des Shire (Hobbiton),

im U-Turn Teil der rechten Rampe,



das Palantir Target

und das Spot Ring Target.



Die Targets ändern den Status einer Lampe ungeachtet von dem, für welche Awards sie normalerweise beleuchtet sind.

Genauso können die Pop Bumper den Status der Lampen wechseln/mischen (das hat natürlich keinen Effekt wenn alle Lampen denselben Status haben).

### ABLAUF:

Dieser Multiball ist in Level aufgeteilt, mit vier Jackpots pro Level. Für die vier Jackpots werden immer die vier Ringshots benutzt (linke Rampe, innerer Orbit, rechte Rampe und rechter Orbit). Jeder wird mit einem oder bis zu vier Inserts beleuchtet (der rote Pfeil plus 1-3 Ring Inserts).

Shots mit einer Lampe (roter Pfeil) bedeuten einen Single Jackpot, zwei Lampen einen Double Jackpot, drei Lampen einen Triple Jackpot und vier einen 4X Jackpot. Der Basis Jackpot liegt bei 250k plus 50k für jedes absolvierte Level (alle vier Jackpots komplettieren ein Level). Was auch wichtig ist, wenn man die Jackpots in aufsteigender Reihenfolge einsammelt, erhöht das den Basismultiplikator pro Jackpot für das nächste Level um eins.

Beispiel:

Wenn man im ersten Level die Jackpots in Reihenfolge (Jackpot, Double Jackpot, Triple Jackpot und 4X Jackpot) einsammelt, sind im zweiten Level die Jackpotmultiplikatoren bei 2X, 3X, 4X und 5X für die vier Ring Shots. Wenn man diese auch in Reihenfolge einsammelt (niedrigster zum höchsten) hat man im dritten Level 3X, 4X, 5X, 6X. Bei nicht einhalten der Reihenfolge wird im nächsten Level mit den gleichen Multiplikatoren weiter gespielt. Es maximal also ein 10X Jackpot möglich.



Es gibt für diese MM sieben Levels. Nachdem der letzte Jackpot dieser sieben Level eingesammelt wurde, werden alle vier Shots für Super Jackpots beleuchtet. Für jeden Super Jackpot bekommt man 1M multipliziert mit was auch immer man erspielt hat um den Multiplikator zu erhöhen. Nachdem diese vier Super Jackpots eingesammelt wurden, werden die Victory Laps aktiviert (siehe Victory Laps). Sobald der erste Super Jackpot kassiert wurde, bekommt man auch ein GotE beleuchtet (siehe Gift of the Elves).

## 2.6 VICTORY LAPS

Jedes mal wenn ein MM komplettiert wurde, werden die Victory Laps aktiviert. Alle sieben Shots werden für Laps (Runden) beleuchtet. Die erste für 500k, die zweite für 550k, die dritte 600k, ...  
Jeder Shot der eingesammelt wird, erlischt. Ein Schuss auf den Ring beleuchtet alle sieben Shots erneut und setzt auf den Basiswert (500k) zurück. Wenn man alle sieben Laps einsammelt bevor man auf den Ring schießt um sie wieder zu beleuchten, erhöht sich der Basiswert um 50k für alle nachfolgenden Laps. Erste für 550k, zweite für 600k, ...  
Das ganze geht solange, bis der Spieler wieder auf das 1-Ball-Play zurück fällt.

## 2.7 GOLLUM MULTIBALL

Für den Gollum Multiball ist man qualifiziert, wenn man 9 Rings of Men einsammelt (siehe Rings). Ein Schuss in Gollum's Cave startet, wenn beleuchtet den Gollum MB.  
Gollum MB kann während eines MM nicht gestartet werden, genauso wenig wie er während einigen Modes gestartet werden kann wie Ring MB oder DtR. Er kann aber bei jedem normalen Mode gestartet werden. Gollum MB verhält sich wie ein MM. Alles was läuft bevor Gollum MB gestartet wurde, läuft weiter. Ansonsten können Modes und jeder MM kann gestartet werden, Souls eingesammelt, etc.  
Gollum MB macht einfach nur zwei dinge:

1. Er bringt noch einen Ball ins Spiel. Man hat jetzt also zwei Bälle mit denen man Punkte machen kann. Sehr praktisch für einige Modes. Falls ein MM gestartet wird, bekommt man vier anstatt drei Bälle – auch sehr praktisch.
2. Er verändert die Punkte die man erzielen kann nach folgendem Muster:  
Alle sieben Sekunden, wird Gollum zu Smeagol, und vice versa. Ist Gollum an der Reihe, werden alle Punkte halbiert. Wenn Smeagol an der Reihe ist, werden alle Punkte verdoppelt. Dieser Multiplikator steht über allen Multiplikatoren und wirkt sich auf alle Punkte aus (mit Ausnahme des End of Ball Bonus). Welchen Status man gerade hat wird einem unter anderem über das „Gollum MB“-Insert angezeigt.  
- Lampe leuchtet = Punkte sind halbiert  
- Lampe blinkt = Punkt verdoppelt  
Über das DMD wird man wenn nur der Gollum MB aktiv ist auch informiert.

Mathematisch ist Gollum MB durchweg gut, da der Spieler im Durchschnitt 1,25X so viele Punkte erzielen kann. Geschicktes spielen (Timing während der Smeagol Phase ist alles) kann also die Punkte erheblich erhöhen.

**INFO:** Wenn RotK MB und Gollum MB gleichzeitig leuchten, wird bei einem Treffer in Gollum's Cave Gollum MB anstatt des RotK MB gestartet.

Ein HOWTO ERSTELLT VON UND FÜR DIE USER DES [WWW.FLIPPERMARKT.DE](http://WWW.FLIPPERMARKT.DE) FORUMS

## 2.8 GOLLUM'S CAVE AWARDS

Für Treffer in Gollum's Cave bekommt man in vorgegebenen Intervallen „Super“ Awards die die Punktezahl erhöhen. Dies sind in Folge, in der man sie erhält:

<b>SUPER SPINNER:</b>	Jeder Spin 15k
<b>SUPER POPS:</b>	Jeder Pop Bumper 20k
<b>SUPER RAMPS:</b>	Jede Rampe 250k
<b>SUPER LOOPS:</b>	Jeder Loop (Orbit) 250k
<b>SUPER EVERYTHING:</b>	Jeder Schalter 10k

Wenn man durch diesen Kreis durch ist, wird die Anzahl an benötigten Treffern für einen Award um eins erhöht und der Kreis beginnt von neuem (beim nächsten Ball). Am Anfang bekommt man alle drei Treffer einen Super Award. Nachdem dieser Kreis einmal durch ist, benötigt man dann vier Treffer für einen Award. „Super“ Punkte bekommt man immer, egal welcher Mode gerade läuft. In Gollum's Cave können auch der Extra Ball und das Special eingesammelt werden, sowie der Gollum MB und beim ersten mal auch der RotK MB gestartet werden.



### 2.8.1 BASH BALROG

Dieser Mode ist ein Hurry-Up-Mode und wird in Gollum's Cave gestartet. Bash Balrog wird in Gollum's Cave als erster Award noch vor Super Spinner vergeben. In diesem Mode geht es darum Balrog zu verprügeln (en= to bash). Wir dieser Mode aktiviert dreh sich der Balrog vor die Ringrampe und Hurry-Up-Countdown mit 500k beginnt. Als Spieler muss man versuchen den Balrog 3x zu treffen bevor der Countdown auf 100k fällt. Ist der Countdown bei 100k angekommen hat man noch ca. 3sec. Zeit für einen oder mehrere Treffer. Ist die Zeit vor oder hat den Balrog schon 3x getroffen, dreht er sich wieder in die Ausgangsposition und das normale Spiel geht weiter. Trifft man den Balrog so erhält man immer den Hurry-Up-Wert der gerade auf dem DMD angezeigt wird.

## 2.9 BARAD-DUR AWARDS

Ein Treffen auf Barad-Dur (egal ob vom linken Orbit oder eines missglückten Ringshots) erhöhen den „Tower Hit“ Counter um eins und ein Award wird in vorgegebenen Intervallen vergeben (3. Treffer, 7. Treffer, 12. Treffer und dann alle 5 Treffer).

**HOLD RING BONUS** ist der erste Award der vergeben wird, alle zukünftigen **2M**.

**LIGHT EXTRA BALL** kommt immer nach einem bestimmten Intervall (standardmäßig beim siebten Treffer).

Ein Treffer auf Barad-Dur beleuchtet auch Palantir wieder, falls er nicht beleuchtet ist.

## 2.10 PALANTIR

Wenn beleuchtet, vergibt das weise Palantir Target nützliche Awards, wenn es getroffen wird.

Hier die Awards des Palantir:

<b>SPOT FELLOWSHIP MEMBER:</b>	ein Mitglied der Gefährten für den FotR MB
<b>SPOT KEEP LETTER:</b>	ein Buchstabe (K-E-E-P) für den TTT MB
<b>SPOT ONE RING:</b>	man bekommt einen Ring (Dwarf/Elf/Man)
<b>SPOT 500 SOULS:</b>	man bekommt 500 Souls (Seelen) für den RotK MB
<b>ADD-A-BALL:</b>	man bekommt einen weiteren Ball (während eines MMs)
<b>10 SECOND BALL-SAVER:</b>	der Ballsaver wird für 10sec. aktiviert (während DtR)
<b>ADD 10 SECONDS:</b>	man bekommt 10sec. mehr Zeit für Modes
<b>ADD 30 SECONDS:</b>	man bekommt 30sec. mehr Zeit für 2x Scoring & TaBA
<b>ADD 100K TO BONUS:</b>	man bekommt 100k zum End of Ball Bonus dazu
<b>ADD 3X BONUS:</b>	der End of Ball Bonusmultiplikator wird um 3 erhöht

Diese Awards sind Pseudo-Random, aber das Gerät leistet gute Arbeit und gibt immer Awards die zur aktuellen Spielsituation passen.

Beispiel: „Add-A-Ball“ während eines MBs, „Add 10 Seconds“ wenn bei einem Mode die Gefahr besteht das die Zeit abläuft, „10 Second Ball Saver“ während DtR, etc.

### 2.11 GIFTS OF THE ELVES (GOTE)

GotEs sind nützliche Awards die der Spieler bekommt, wenn er einen Mode oder einen MM erfolgreich beendet. Sie werden am linken Orbit beleuchtet und in Barad-Dur eingesammelt. Es können mehrere GotEs beleuchtet, aber nur eins bei einem Treffer eingesammelt werden. Die sechs orangen Inserts stehen für die einzelnen Gifts und geben auch Auskunft über schon gesammelte GotEs: aus = dieses muss noch gesammelt werden  
blinkt = dieses kann eingesammelt werden  
dauerhaft an = dieses wurde schon eingesammelt  
Man kann das Gift mit Hilfe des weisen Targets im hinteren Teil des Shire (Hobbiton) wechseln.



**INFO:** Es gibt 7 GotEs. Wenn alle sechs auf dem Spielfeld befindlichen GotEs eingesammelt sind, leuchten alle zusammen als das 7. auf.

Die GotEs sind:

**LIGHT EXTRA BALL:** Das tut genau das, was es sagt. Es beleuchtet einen Extra Ball in Gollum's Cave. Dieser EB bleibt auch bei einem Ballverlust für den nächsten Ball beleuchtet.

**RING MULTIBALL:** Startet Ring MB. Dies ist ein spezieller, exklusiver MB der nur ein Ziel hat und zwar den Ring wieder und immer wieder zu treffen. Für einen Treffer bekommt man einen 600k Ring Jackpot, der um 50k für jeden erfolgreichen Treffer erhöht wird (max. 1M). Palantir kann einen Add-A-Ball während dieses MBs vergeben, und er kann mit einem Mode kombiniert werden, solange der Mode gestartet wurde bevor man Ring MB startet.

**BIG POINTS:** Man bekommt sofort 5M.

**2X SCORING:** Verdoppelt alle Punkte für 60sec. Dieser Multiplikator steht über allen anderen Multiplikatoren. Palantir kann hierfür 30 zusätzliche Sekunden vergeben (Add 30 Seconds)

**SUPER RING FRENZY:** Startet Ring Frenzy, welches genauso wie die reguläre Ring Frenzy funktionier, nur das die Punkte höher sind. Für jeden Ringshot bekommt man jetzt 225k, 250k, und 275k. Der Basis Jackpot startet bei 1M.

**LIGHT SPECIAL:** Mach auch genau das, was es sagt. Es beleuchtet ein Special in Gollum's Cave.

**SUPER RING FRENZY MULTIBALL:** Ist eine Kombination aus Ringmultiball & Super Ring Frenzy. Dieses GotE ist auch das siebte und für den Valinor MB erforderlich.

## 2.12 MYSTERY

Mystery wird im Shire (Hobbiton) beleuchtet wenn man 7 Dwarf Rings eingesammelt hat. Wenn der Ball ins Shire fällt (nicht wenn er vom PotD kommt) bekommen wir einen Mystery Award und die Dwarf Rings werden zurückgesetzt. Mystery Awards können sehr lukrativ sein, also sieh zu, dass wann immer es auch möglich ist, du diese auch einsammelst. Mystery kann oft einen MM, für den man kurz davor ist sich zu qualifizieren, starten.

Die Mystery Awards sind:

<b>START FELLOWSHIP:</b>	startet den FotR MB
<b>START TWO TOWERS:</b>	startet den TTT MB
<b>START RETURN OF THE KING:</b>	startet den RotK MB
<b>SPOT 1000 SOULS:</b>	man bekommt 1000 Souls (Seelen) für den RotK MB
<b>MAX PATH OF THE DEAD:</b>	alle Lampen blinken, also jeder Schalter zählt 500 Souls
<b>ADD 100K TO BONUS:</b>	man bekommt 100k zum End of Ball Bonus dazu
<b>MEDIUM POINTS:</b>	man bekommt 1M
<b>LIGHT EXTRA BALL:</b>	ein Extra Ball wird beleuchtet (Gollum's Cave)
<b>ADD 5X BONUS:</b>	der End of Ball Bonusmultiplikator wird um 5 erhöht

## 2.13 DESTROY THE RING

Wenn alle drei MMs gespielt wurden, wird der Ring für DtR beleuchtet. Es können keine Modes gestartet werden, bis DtR gespielt wurde. Dieser Mode besteht aus drei Level.

Als erstes bekommt man den Ball wieder und die vier Ringshots (linke Rampe, innerer Orbit, rechte Rampe und rechter Orbit) werden beleuchtet. Jeder dieser Shots muss getroffen werden (1M, 1,5M, 2M und 2,5M). Der Ring wird nun wieder beleuchtet. Triff ihn für 3M und er wird den Ball festhalten während man einen zweiten Ball bekommt. Für das letzte Level muss man den Ball aus dem Ring schießen. Dafür bekommt man 5M, die zwei Bälle fallen durch (man bekommt einen wieder) und das Gerät geht über in ein Feuerwerk. Für jeden weiteren erfolgreich zerstörten Ring bekommt man +2,5M.



Wenn der Ring zerstört wurde, wird ein GotE beleuchtet. Es wird auch ein Hinweis, auf das was noch für den Valinor Multiball benötigt wird, gegeben. Nachdem das vorbei ist, wird ein Ball wieder in die Shooter Lane geschmissen und die Inserts für die MMs die durchgehend leuchteten gehen aus.

Wenn man einen Ball während des DtR Modes verliert, beendet man diesen Mode und man bekommt nichts mit Ausnahme der erspielten Punkte. Schade!

**INFO:** Es ist möglich den DtR Mode früher zu gewinnen, wenn der Schuss auf den Ring, nach den vier vorhergehenden Ringshots, so stark ist das er durch den Ring geht ohne fest gehalten zu werden. Das zerstört den Ring und man hat den DtR Mode erfolgreich beendet.

Es ist auch möglich, dass beide Bälle im Ring stecken bleiben. Wenn das passiert, startet nach einiger Zeit eine Ballsuche, wodurch beide Bälle aus dem Ring fallen. Falls einer davon verloren geht, wird der Mode erfolglos beendet. Ist natürlich nicht so toll.

**1-BALL DTR:** Durch aktuelle Software kann man den DtR auch mit nur einer Kugel spielen. Hier schießt man auch die 4 Ringshots und anschließend in den Ring. Anstatt er jetzt eine zweite Kugel ausspuckt, lässt er die gefangene aus dem Ring fallen und man muss einen sauberen Schuss durch den Ring machen. Das hat den Vorteil, dass der Ringmagnet und die dazugehörige Sicherung nicht so stark belastet werden.

## 2.14 VALINOR MULTIBALL

### ANFORDERUNG:

#### 1.0 Alle 3 MM's (erfolgreich)

- 1.1 Erfolgreicher FotR MB (alle acht Gefährten über die Brücke bringen + Gandalf bekämpft Balrog), Balrog muss zerstört werden für ein GotE als Minimum.
- 1.2 Erfolgreicher TTT MB (überlebe den Angriff bis zum Ende, neues Level je 5 gesammelten Jackpots), ein kassierter Super Jackpot für ein GotE als Minimum.
- 1.3 Erfolgreicher RotK MB (alle sieben Level), ein kassierter Super Jackpot für ein GotE als Minimum.

#### 2.0 Alle 7 Ring Modes (erfolgreich oder nicht)

- 2.1 Escape the Ringwraiths
- 2.2 Gandalf vs. Saruman
- 2.3 Warg Battle
- 2.4 War oft he Ents
- 2.5 Attack of Shelob
- 2.6 Kill the Witchking
- 2.7 There and Back Again

#### 3.0 Alle 7 GotE eingesammelt

- 3.1 Light Extra Ball
- 3.2 Ring Multiball
- 3.3 Big Points
- 3.4 2X Scoring
- 3.5 Super Ring Frenzy
- 3.6 Light Special
- 3.7 Super Ring Frenzy Multiball

#### 4.0 Destroy the Ring (erfolgreich)

### ABLAUF:

Der Valinor MB wird automatisch gestartet nachdem der Ring zerstört wurde. Das erfolgt aber nur, wenn man die oben stehenden Anforderungen alle erfüllt hat bevor der Ring erfolgreich zerstört wird. Ansonsten erscheint im DMD ein Hinweis auf noch zu erspielende Features (z.B.: „Complete Fellowship of the Ring“) und das normale Spiel geht weiter.

Bei start des Valinor MB wird angezeigt, was man für welche Shots bekommt (wie z.B. das Intro „Lost in the Zone“ des Twilight Zone)

Der Valinor MB startet mit einem 60sec. Ballsaver und allen vier Bällen.

### SPINNER SCORE 25.000

Spinner zählt 25k pro Umdrehung

### POPS SCORE 50.000

Pop Bumper zählen 50k pro Schlag

### SHIRE SCORE MYSTERY POINTS

Im Shire (Hobbiton) bekommt man zufällige Punkte (um die 800k)

### RING OF POWER SCORE 1.000.000

Ein Treffer des Rings zählt 1M

### COMPLETE RINGS TO ADD A BALL

Wenn jeder der vier Ringshots dreimal getroffen wurde, bekommt man einen zusätzlichen Ball (Add-A-Ball).

### PATH OF THE DEAD SCORE 250.000

Jeder Schalter auf dem PotD zählt 250k

### SUPER JACKPOT START AT 2.500.000

Super Jackpots beginnen bei 2,5M

### CENTER RING AND BARAD-DUR LIGHT SUPER JACKPOTS

Der Ring und Barad-Dur beleuchten Super Jackpots

### COMBINE SUPERS FOR HUGE POINTS

Kombiniere Super Jackpots für ganz große Punkte

Dieser MB ist ein Add-A-Ball-MB. Man kann wie oben beschrieben durch dreimaliges treffen aller vier Ringshots wieder einen zusätzlichen Ball ins Spiel bringen. Das funktioniert aber nur wenn weniger als 4 Kugeln auf dem Spielfeld sind. Sind allerdings alle Kugel auf dem Spielfeld, wird der Ballsaver erneut aktiviert.

Theoretisch ist es so möglich den Valinor MB unendlich zu spielen, da es ja ein Add-A-Ball-Multiball ist. Man kann also richtig Punkte machen.

Jeder der ihn schon gespielt hat weiss wovon ich spreche.

## 2.15 BONUS

Der Bonus setzt sich aus mehreren Faktoren zusammen.

### BALL BONUS

Punkte die anhand der Schalter gezählt werden.

### RING OF MEN

1k für jeden gesammelten Ring

### RING OF DWARVES

2k für jeden gesammelten Ring

### RING OF ELVES

3k für jeden gesammelten Ring

### BONUS X

Wird über die O-R-C Lanes erhöht und multipliziert die oben genannten Werte.

Zusätzlich bekommt dann je nach gespielter Kugel noch einen Bonus zu einem der 3 MBs.

**BALL 1** beinhaltet Punkte zum Stand des **FELLOWSHIP OF THE RING** MB

100k pro beleuchtetes Fellowship Member 1M für alle.

3M wenn der MB gestartet wurde und weitere 100k für jedes Mitglied das über die Brücke ging. Hat man es geschafft diesen MB erfolgreich durchzuspielen, bekommt man glatte 5M.

**BALL 2** beinhaltet Punkte zum Stand des **THE TWO TOWERS** MB

50k für jeden K-E-E-P Buchstaben. Falls Kugeln gelockt sind 500k pro gelockter Kugel. 2M wenn der MB gestartet wurde. Je nachdem welches Stage man gerade hat, bekommt man jeweils nochmal 500k extra.

Hat man es geschafft bis zum zweiten Ball diesen MB erfolgreich durchzuspielen, bekommt man wieder glatte 5M.

**BALL 3** beinhaltet Punkte zum Stand des **RETURN OF THE KING** MB

200 pro gesammelter Seele. 1M für alle (5000). 2M wenn der MB gestartet wurde und weitere 250k für jedes Level das man im MB fortgeschritten ist.

Hat man es geschafft bis zum dritten Ball diesen MB erfolgreich durchzuspielen, bekommt man wieder glatte 5M (Minas Tirith Saved).

## 3.0 SCHLUSSWORT

So, ich hoffe, dass ihr jetzt einen Einblick in das bei diesem Gerät doch recht komplexe und verwundene Regelwerk bekommen habt. Es sollte euch helfen, den Weg nach Valinor etwas unbeschwerlicher zu machen und die Vielseitigkeit des Gerätes besser kennen zu lernen.

Viel Spass beim spielen

Powered by Michael Spiegel (SpiderMan)