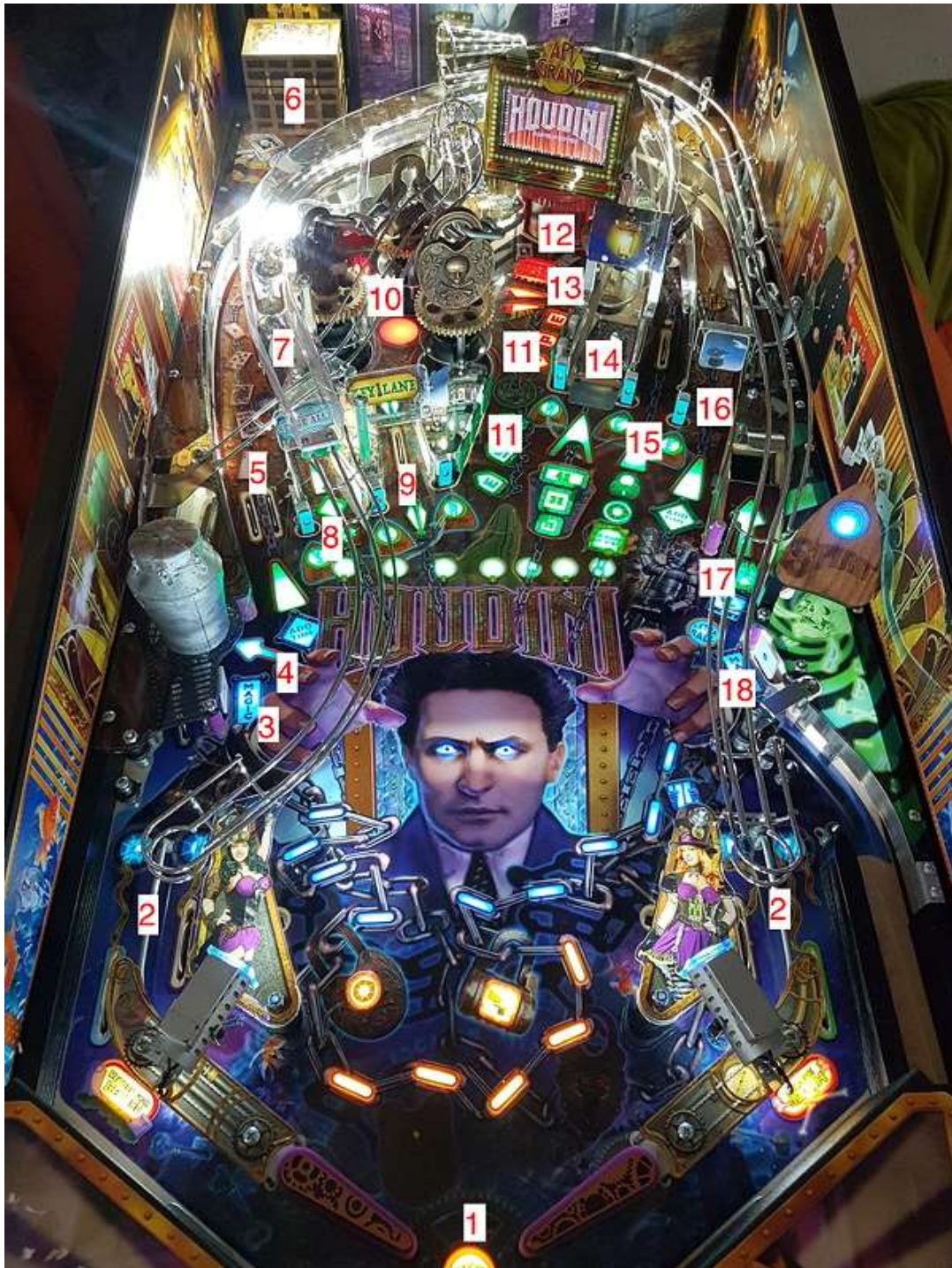


# H-O-U-D-I-N-I Spielregeln    HF18.10.2024

Die Regeln wurden aus den folgenden Quellen bearbeitet und zusammengestellt:  
American Pinball, This Week in Pinball, Josh Kugler, Straight Down The Middle: a pinball show YouTube channel, konjurer, et al.

Konventionen: Monotype wird für Feature-Anpassungswerte verwendet. Sofern nicht anders angegeben, handelt es sich hierbei um Standardwerte.



## DAS ZIEL

Das Ziel von Houdini ist es, ein Meistermagier zu werden, was der letzte Zauberermodus ist. Dies geschieht durch das Sammeln der Buchstaben H-O-U-D-I-N-I; Jeder der 7 Buchstaben entspricht 7 der Hauptbereiche des Spiels:

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| • Stage (Bühnen)-Modi   | Farbcode: Rot      |
| • Movie-Modi            | Farbcode: Blau     |
| • der Magic Shop        | Farbcode: Gelb     |
| • Jail Escape hurry-ups | Farbcode: Grün     |
| • Secret Mission-Kombos | Farbcode: Pink     |
| • Trunk Multiball       | Farbcode: Türkis   |
| • Seance Multiball.     | Farbcode: Blaugrün |

Jeder dieser Bereiche wird durch eine andere Farbe dargestellt, und der Fortschritt in jedem Bereich kann im Status-Dashboard angezeigt werden, indem beide Flipper-Button gedrückt werden oder durch Einsammeln eines Houdini-Buchstabens. Die Filme, die Fluchten und die Missionen können durch die Kettengliedereinsätze in der Nähe der Flipper Finger verfolgt werden.

Der Einstieg in den Meistermagier-Modus kann in den Einstellungen erleichtert werden. (weitere Informationen findest du unter "Vorgeschlagene Home-Einstellungen").

## ÜBERBLICK

Skill Shot:

3 zufällig rotierende Preise

10 Bühnenmodi

- Verschwindender Elefant
- Chinesische Wasserfolter
- Indischer Nadeltrick
- Durch Wände gehen
- König der Handschellen
- Milchkanne-Flucht
- Metamorphose
- Bullet Catch (Multiball mit dem oberen Katapult)
- Straight Jacket Escape (Multiball mit inversen Flippern)
- König der Karten (Video-Modus)

Mini- Zauberermodi

- Movie Binge - alle 5 Film Modi vollenden
- Great Jail Escape - alle 5 Jail Escape Hurry-Up Modi vollenden
- Ultimative Geheimmission – alle Geheimmission-Kombos vollenden

Master Magician Wizard Mode.

Sie müssen alle Houdini-Buchstaben sammeln:

- Schließe 10 Stufenmodi ab
- Schließe 5 Filmmodi ab

- Sammle 8 Gegenstände aus dem Zauberladen
- Schließe 5 Gefängnis-Flucht-Hurry-Up-Modi ab
- Schließe 5 geheime Missions-Kombos ab
- Sammle 3 Jackpots während Trunk Multiball ein
- Sammle 2 Jackpots während Seance Multiball ein

Outlane-Modi:

Es gibt 2 Modi, die an den Outlanes vorhanden sind und deinen Ball wiederbeleben können.

- Rückkehr aus dem Jenseits
- Entkomme dem Tod

## GESCHICKLICHKEITSSCHUSS (SKILL SHOT)

**Regulär:** SKILL SHOT, um eines von drei umherziehenden Escape-Zielen zu treffen, die jeweils mit einer Belohnung versehen sind. Zu den möglichen Preisen gehören:

- Punkte (die Werte steigen mit jedem geübten Schuss)
- Light Outlane-Modus (nur einer leuchtet; wechselt sich mit den Flippern ab)
- Flucht-Buchstabe
- Film-Buchstabe
- Séance-Buchstabe
- Halten-Multiplikator
- Die Wahl des Zauberers
- Milchkannen-Multiplikator (startet sofort die 2-fache Bewertung des Milchkannen-Multiplikators)
- 5-facher Multiplikator
- Den Magic Shop öffnen
- Film öffnen
- Schlossbelohnung

**Super:** Sanfter SKILL SHOT auf das linke Magic-Ziel, um alle 3 angezeigten Preise zu sammeln.

**Stage (Bühnen)-Modi**      Farbcode: Rot

Wenn du die jeweiligen Flipperknöpfe drückst, scrollst du nach links und rechts durch die 10 Bühnenillusionen über eine Fortschrittskarte, die auf dem API-Theater-Zelt angezeigt wird. Sie werden *nicht* zufällig vergeben. Die aktuell angezeigte Illusion (die Fortschrittskarte repräsentiert die Magierwahl) wird gesperrt, wenn man den Bühnenvorhang auf eine von drei Arten öffnet:

- Treffe 4-mal auf den Bühnenvorhang.
- Treffe den Bühnenvorhang durch einen sauberen Schuss in der Stage Alley, ohne einen einzigen Bumper zu treffen.
- Schieße auf die Key Lane und treffe das hintere rote Key Target, ohne einen einzigen Bumper zu treffen.

Wenn der Vorhang geöffnet ist, wird der Modus durch den Schuss in die Bühne gestartet. Wenn du in der Bühnengasse bis zur Bühne schießt, ohne einen Bumper zu treffen, wird der Bühnen-Modus mit dem 2-fachen Wert gestartet. In der oberen rechten Ecke des Displays steht "2X Stage Scoring" in Rot.

Wenn die Bühne auf die Wahl des Magiers festgelegt ist, kannst du aus den noch nicht gespielten Illusionen auswählen, welche Illusion du starten möchtest. Neben dem Öffnen des Bühnenvorhangs auf der Fortschrittskarte ist die Wahl des Zauberers als Belohnung im Skill Shot und im Zaubershop erhältlich. Diese Preise überschreiben die ausgewählte Illusion, wenn der Bühnenvorhang bereits geöffnet ist. Die Wahl des Magiers ist ein wichtiger taktischer Vorteil, da die Verfügbarkeit von Multiball-, aktiven Spielfeld- oder Modus-Punktemultiplikatoren und andere Bedingungen berücksichtigt werden können.

Grundlegende Bühnenmodi laufen mit einem 45-Sekunden-Timer. Bei 10 Sekunden leuchten die Umlaufbahnen auf, treffe diese um "Zeit hinzuzufügen".

Einmal pro Bühnen-Modus (mit Ausnahme von *King of Cards*, *Bullet Catch* und *Indian Needle Trick*) färben sich die Magic-Standup-Ziele rot. Wenn du einen von ihnen triffst, erhältst du einen Schuss im freien Modus. Weitere Informationen findest du unter "Magische Ziele".

Film Modi können während der Bühnenmodi nicht gestartet werden.

*Verschwindender Elefant* — 3 Rampenschüsse bewegen den Elefanten in die Kiste und dann in die Bühne, um die leere Kiste zu zeigen.

- Rampe 3-mal
- Bühne

*Chinesische Wasserfolter* — Key Lane zum Absenken in den Tank, jeden Orbit, um den Vorhang zu schließen dann die Bühne, um den Vorhang zu öffnen und Houdini zu befreien. Es gibt einen Preis für die schnellste Flucht aus dem Tank!

- Key Lane (Schlüsselgasse)
- Jeden Orbit
- Bühne

*Indischer Nadeltrick* — Alle Switches bringen X Punkte, Magic und Key-Standup-Ziele erhöhen den Switch-Wert. Houdini zieht Nadeln aus seinem Mund, wenn die Treffer erfolgen.

- Alle Schalter
- Magie-/ Key-Standup-Ziele, um den Schalterwert zu erhöhen

*Durch Wände laufen* – Um Houdini durch die Wand zu bewegen, treffe einen der rechten Schüsse, dann einen der mittleren Schüsse und dann einen der linken Schüsse.

- Rechter Schuss (Innere Schleife, Rechter Orbit oder Scoop)
- Mittlerer Schuss (Bühne oder Rampe)
- Linker Schuss (linker Orbit, Bühnengasse oder Schlüsselgasse)

*König der Handschellen* — Schieße auf die Bumper und nach 3 Treffern werden entweder eine Handschelle oder eine Kette herausgeworfen. Wirf alle 6 Handschellen ab, um Houdini zu befreien. Es gibt Preise für die schnellste Flucht aus den Handschellen!

- Triff 3-mal einen Bumper, um eine Handschelle abzulegen
- 6-mal um eine Handschelle abzuwerfen

*Milchkannen-Flucht* – Schieße 3-mal auf die untere linke Schleife (Milchkanne), um ihn in die Milchkanne zu versenken, rolle den Bildschirm aus und ihn dann frei zu sehen. Dies kann der lukrativste der Stage-Modi sein.

- Milchkanne Loop 3-mal

*Verwandlung* — Schieße in den Koffer, um Houdini in den Koffer zu versenken, dann in die Umlaufbahn, um den Vorhang zu schließen, auf die Bühne oder den Koffer, um den Vorhang zu öffnen Houdini wird befreien und seine Frau Bess ist im Koffer.

- Koffer
- Umlaufbahn
- Bühne oder Trunk

*König der Karten* — Ein Videomodus, in dem du Karten (bekannt als Skalierung) durch bewegliche Reifen wirfst. Je länger du den Flipper-Button vor dem Werfen festhältst, desto höher geht der Wurf, also musst du vor den Wurf die Zeit berücksichtigen sowohl für das Drücken als auch für das Loslassen des Buttons. Wenn du Würfe machst, bewegen sich die Reifen schneller. Wenn du 3 der kleineren Reifen triffst, wird ein kleinere Reifen für „Extra Ball“ beleuchtet. Es ist möglich beide Reifen mit einem einzigen Wurf zu machen, wodurch sich ihr Wert verdoppelt.

Der Modus beginnt mit 5 Karten, die aus jeder Hand geworfen werden müssen und endet nach 45 Sekunden.

*Zwangsjacken Multiball* — Ein sofortiger 3-Ball-Multiball mit Jackpots in den Orbits, in der Stage Alley (Bühnen Gasse), in der Key Lane und an der Rampe. Der letzte Schuss ist einen Super-Jackpot wert, danach werden alle Jackpots wieder neu beleuchtet.

Zu Beginn kannst du wählen, wie der Modus abläuft mit deinen Flipper-Buttons (halte die linke oder rechte Taste gedrückt).

*Umgekehrte Flipper*: Die linke Flipper-Taste steuert den rechten Flipper und umgekehrt. Es ist wie beim „Springfield Mystery Spot“ (*The Simpsons Pinball Party*). Jackpots haben den normalen Wert.

Tipp: Verschränke deine Arme beim Spiel. Das Gehirn wird wie beabsichtigt funktionieren und bei den meisten Menschen sollte es so funktionieren.

*Umgekehrte und invertierte Flipper*: Wie oben, außer dass die Flipperfinger in der oberen Position bleiben, bis einer der Flipper-Tasten gedrückt wird, dann fallen sie herunter. Jackpots sind bewertet mit 3-mal.

Tipp: Gut zum üben. Das kann sehr wertvoll sein.

Vorsicht: Das Spiel wird *dich bestrafen*, wenn du beide Flipper gleichzeitig betätigen. Du wirst wegen "Schimpansen" verwarnt; und ein Affe, der mit dem Becken schlägt, erscheint auf dem Display. Wenn du immer wieder doppelt die Flipperfinger betätigst, sinkt der Jackpot-Wert.

Kugel Fangen — Ein 2-Ball-Multiball in drei Phasen.

- Schieße auf die innere Schleife, um die Waffe zu laden (ball lock). Dies befindet sich auf der Basisbühne Mode Timer.
- Schieße auf den wechselnden Hurry-up-Schuss, um den Ort und den Wert zu fixieren. Er startet am Milchkannen Loop und dreht nach rechts weiter. Ein Ballverlust beendet den Modus, aber das Spiel geht mit dem gesperrten Ball weiter.
- Die gesperrte Kugel wird für eine 2-Kugel-Multiball freigegeben. Schieße zusätzliche Jackpots auf den gestoppten Rover und dem Inneren Loop.

Beachte, dass es sich bei dem Rover um einen One-Switch-Schuss handelt. Wichtig ist, dass dies bedeutet, dass der "Orbit" aus beiden Richtungen zählt.

**Spiele alle 10 Stage-Modi und du erhältst:**

*Zugabe-Bonus*

Die Menge ruft Houdinis Namen, und die Bühne öffnet sich, wenn sie es nicht schon vorher war. Schieße auf die Bühne, um einen Bonus zu erhalten, der aus folgenden Elementen besteht:

- Die Gesamtpunktzahl, die in allen Phasenmodi verdient wurden.
- Ein zusätzlicher Bonus von 10 % für jeden abgeschlossenen Modus.

Der Zugabe-Bonus kann nur durch den 2-fachen Schuss in der Bühnengasse verdoppelt werden. Milchkannen-Multiplikatoren werden nicht gezählt. Auf jeden Fall werden die Bühnenmodi zurückgesetzt, wenn sie gesammelt wurden, und du kannst alle erneut spielen.

## **MAGISCHE ZIELE**

Die Magic Standup Targets helfen dir je nach aktuellem Stand des Spiels auf unterschiedliche Weise. Wenn du ein magisches Ziel triffst, können Escape-Buchstaben, Séance-Buchstaben oder Film-Buchstaben hinzugefügt werden. Durch einen Treffer kann auch im Bühnenmodus oder Filmmodus einen Schritt vorgerückt werden. Die Magic Standup Targets greifen auch in die Magnete ein.

**FILM-MODI** Farbcode: Blau

Es gibt 5 Modi, die auf Houdinis Filmen basieren. Diese Modi werden in Schwarz-Weiß im alten Filmlook präsentiert und verfügen über eine Klavierbegleitung. Wenn der Film nicht "verbrannt" wird, wird er nicht abgeschlossen. Einer davon ist eine Art Add-a-Ball-Multiball. Füllen alle 5 für einen Houdini-Buchstaben aus. Wenn du alle 5 abschließt, startet auch der Mini-Magier-Modus namens Movie Binge. Du musst nicht jeden Filmmodus abschließen, aber wie gut du in jedem Modus abgeschnitten hast, wirkt sich

auf dein Punktepotenzial in Movie Binge aus. Standardmäßig ist die Reihenfolge zufällig, aber die aufgelistete Reihenfolge wird verwendet, wenn sie fixiert wurde.

Grundlegende Film Modi laufen mit einem 45-Sekunden-Timer. Bei 10 Sekunden leuchten die Umlaufbahnen mit "add time" auf, um zusätzliche Zeit zu erhalten.

Haldane vom Secret Service (60 Umdrehungen auf dem Spinner) — Entkomme dem Wasserrad. Mit jedem Schuss dreht er sich schneller, bis er sich befreit.

Düsteres Spiel (Orbit, Rampe, Orbit) – Bewege Houdini von Flugzeug zu Flugzeug, um die Frau zu retten.

Der Mensch aus dem Jenseits — Dies ist eine Art Add-a-Ball-Modus. Treffe zuerst die Bühne, um Houdini vom Eis zu befreien (wo er 100 Jahre lang eingefroren war), um dann einen zweiten Ball ins Spiel zu bringen. Als nächstes schieße in den Orbit x-Mal, um ihn aus seinen Fesseln in der Irrenanstalt zu befreien, wo ein weiterer Ball ins Spiel gebracht wird, und die Lichter ausgehen, bis auf drei Schüsse und einen sich bewegendes "spotlight", das durch die Inserts läuft. Nur einer der drei beleuchteten Schüsse zählt sich aus. Du kannst herausfinden, was passiert, indem du einen Blick auf das Display wirfst und Houdini siehst, wenn das Rampenlicht auf ihn gerichtet ist. Der richtige Schuss bringt einen Jackpot, und dann wechselt Houdini zufällig zwischen den drei Schüssen.

Insel des Schreckens (Scoop, ramp, scoop, ramp) — Befreie die Frau aus dem Safe, der ins Meer geworfen wurde, und geh dann zurück, um den Schatz zu holen.

Meister des Mysteriums (*Master of Mystery*) (linker Orbit, rechter Orbit, linker Orbit, rechter Orbit) – Mit Q The Automaton, dem ersten Filmroboter überhaupt. Halte ihn davon ab, die Frau zu holen oder an die Waffe zu kommen. Du hast nur X Sekunden Zeit, um die nächste Einstellung in der Sequenz abzuschließen, und wenn du sie ausführst, wird die Uhr zurückgesetzt (aber weniger Zeit als beim vorangegangenen Schuss).

Hinweis: In den meisten Bühnen- und Filmmodi kannst du auch eines der beiden Magic Standup Targets treffen, die sich auf beiden Seiten des unteren Spielfelds befinden, um einen weiteren Schritt durch den Modus zu kommen. Wenn du dich nicht in einem Modus befinden, unterstützen diese Ziele auf andere Weise, basierend auf dem aktuellen Status, indem in der Regel die Buchstaben für ESCAPE, SEANCE oder FILM hinzugefügt werden. Sie lösen auch die Magnete unter den Händen aus, die dann den Ball anziehen. Es gibt einen optionalen Ballschoner (aktivierbar über die Einstellungen), wenn die Magnete über die Ziele ausgelöst werden (und wenn nicht in dem Séance-Multiball).

**Jail Escape hurry-ups (GEFÄNGNISAUSBRUCH: EILTEMPO)** Farbcodes: Grün

Buchstabiere E-S-C-A-P-E über die Stand-Up-Targets und schieße auf das Gefängnisloch, um eine Gefängnisflucht zu starten. Schließe 5 Fluchten ab, um einen Houdini-Buchstaben zu erhalten, und starte den Mini-Zauberer-Modus "Great Jail Escape".

E-S-C-Stand-Up-Targets können direkt eingesammelt werden, die Buchstaben A-P-E jedoch schlecht. Verwende die Pop-Bumper und indirekten Schüsse, um die A-P-E-

Stand-Up-Targets zu treffen. Beleuchte den Escape Death Outlane-Modus, indem du "2" Fluchten sammelst, und beleuchte „light extra ball“, indem du 3 sammelst. Standardmäßig werden Jails in zufälliger Reihenfolge ausgewählt. Die aufgelistete Reihenfolge wird verwendet, wenn die Reihenfolge auf "leicht" bis "schwerste" eingestellt ist.

Die 5 Gefängnisse sind:

- Paris - Koffer für 50.000
- London - Key Lane für 40.000
- New York - Rampe für 40.000
- Sydney - Spinner für 50.000
- Chicago - Milkcan Loop für 75.000

Regeldesigner Josh Kugler erklärte: "Zufällig ist der Standard, da es die meisten Besitzer ärgern würde, immer das Gleiche zuerst zu sehen. Allerdings bedeutet zufällig nur, wie es am Anfang spielt, also wenn du zuerst New York bekommst und es nicht schaffst, wirst du die anderen vier sehen, bevor dir wieder New York angezeigt wird."

Josh Kugler führte aus: "Der einfache Schwierigkeitsgrad bedeutet, dass man nur den 'ersten Teil' eines Schlags im Vergleich zu den kompletten Schüssen (normal/schwer) benötigt."

Ein Anfänger stellt die Escape-Modi auf „einfach“ ein, um etwas fehlerverzeihender zu sein. "Beim Milchkanne-Schuss musst du nur das magische Ziel treffen oder in der Nähe davon - du musst den Loop nicht machen." Im einfachen Modus kannst du die Kugel einfach die Rampe hinaufschicken und sie muss es nicht ganz um sie herum schaffen. Mit dem Schlüsselziel müssen du nur die Schlüsselspur treffen. Innere Schleife? Wechsele einfach erst und du musst es nicht um die Kurve schaffen. Auf Easy kannst du den Spinner aus beiden Richtungen treffen und nicht nur aus dem richtigen Orbit.

Schließe alle „Hurry-Ups“ ab, schließe dann ESCAPE erneut ab und lande einen Ball im Gefängnisloch, um zu starten...

### *Der große Gefängnisausbruch*

Alle 5 Hurry-Ups werden neu gestartet. Der Hurry-Up-Wert ist die Gesamtpunktzahl, die in allen vorherigen Hurry-Ups eingesammelt wurden. Jeder bewertet den Hurry-Up-Wert. Schließe alle 5 Schüsse ab, um den Modus erfolgreich zu beenden. Wenn der Hurry-up-Wert abgelaufen ist, endet der Modus.

[weitere Informationen erforderlich]

### **KOMBOS FÜR GEHEIME MISSIONEN** Farbcode: Pink

Es wurde gemunkelt, dass Houdini ein Spion für die US-Regierung war - daher die geheimen Missionen! Jede geheime Mission ist eine Kombo Folge. Es gibt 5 verschiedene Missionen, und jede Kombo wird immer schwieriger zu erfüllen. Die geheimen Missionen gelten als die am schwierigsten zu erfüllenden Ziele im Spiel.



Die Geheime Missionen beginnen mit dem Scoop. Es ist immer nur eine geheime Mission aktiv. Erledige sie und du kannst mit der nächsten beginnen. Der nächste Schuss in der Sequenz ist mit einem blinkenden violetten Pfeil gekennzeichnet. Wenn die Sequenz unterbrochen wird, wird zum ersten Schuss in der Sequenz zurückgekehrt. Schließe 3 Missionen ab, um einen „Extra Ball“ zu beleuchten, und 5 Missionen für einen Houdini-Buchstaben. Das Abschließen aller Missionen macht den Weg frei für einen Mini-Zauberer-Modus.

- Combo-Mission 1: Rampe, dann Scoop für 50.000
- Combo-Mission 2: Rechter Orbit, dann Scoop für 75.000
- Combo-Mission 3: Rampe, rechter Orbit, dann Scoop für 125.000
- Combo-Mission 4: Rampe, rechter Orbit, dann innerer Loop für 175.000
- Combo-Mission 5: Milchkanne-Loop, Rampe, rechter Orbit, dann Scoop für 250.000

## **OUTLANE-MODI**

Schließe die Aufgabe ab, um deinen Ball fortzusetzen; scheitere und der Ball endet.

### **Rückkehr aus dem Jenseits**

Du erhältst 30 Flipper-Schüsse, um SEANCE zu buchstabieren (über Mini-Stand-Up-Ziele). Verdient durch das Erzielen von 2 Jackpots während Seance Multiball.

### **Entkomme dem Tod (Escape Death)**

Du hast 30 Sekunden Zeit, um ESCAPE zu buchstabieren (über Stand-up-Ziele). Escape Death ist der schwierigere der beiden. Verdient durch den Abschluss von 2 Jail Escape hurry-ups.

Du kannst die „Outlane-Drain-Modi“ im Magic Shop erhalten und beleuchten. Wenn du sie dort eingesammelt hast, springt das Licht bei jedem Schlag von einer zur anderen Seite in den Outlane. Wenn du sie über Séance oder Flucht erhalten hast, bewegt sich das Licht nicht. Wenn du eine erhalten hast plus die aus dem Zauberladen, dann leuchten beide. Du kannst sie nur einmal pro Spiel erhalten.

### **MAGIC SHOP "MYSTERY AWARD"** Farbcode: Gelb

Wenn du den Spinner oft genug drehst, wird der Magic Shop am Gefängnisloch beleuchtet für einen Mystery Award. Standardmäßig ist die Reihenfolge zufällig, aber die aufgelistete Reihenfolge wird verwendet, wenn sie fixiert wurde.

Magic Shop Preise:

- Bonus-Multiplikator erhöhen
- Erweiterter Milchkanne-Multiplikator
- 20 Sekunden Ball Save
- Magische Punkte (variiert zwischen 5.000 und 10.000)
- Bonus-Multiplikator halten
- Auszeichnung Trunk Lock
- Light Extra Ball

- Light Return from Beyond oder Escape Death (nur einer leuchtet; wechselt sich mit der Betätigung der Flipperfinger ab)

Das Sammeln von 8 Gegenständen aus dem Zauberladen bringt einen HOUDINI-Buchstaben für den Meistermagier-Modus.

Halte Ausschau nach den Easter Egg beim Hutziehen, diese machen sich über einige der Freunde und Konkurrenten von American Pinball lustig.

## STAPELN

Der Bühnen- und der Filmmodus können während eines Multiballs ausgeführt werden, aber es kann nur einer gestartet werden, weder der Bühnen- noch der Filmmodus können miteinander gestapelt werden. Ein Modus muss vor dem Multiball gestartet werden, um ihn zu stapeln. Im Einzelballspiel können Jail Escape-Hurry-Ups, Geheimmissionen und der Zauberladen qualifiziert und gespielt werden, aber nicht während des Multiballs.

Die besten Stacks ist Trunk und Seance Multiball und ein dritter Multiball – entweder *Straight Jacket Escape* oder *Bullet Catch Stage* oder *The Man From Beyond* Film Modus. Milchkannen-Multiplikatoren können jederzeit gestartet werden.

## MULTIBÄLLE

Trunk (Koffer) Multiball      Farbcode: Türkis

Standardmäßig leuchtet „lock“ zu Beginn des Spiels. Für die nachfolgenden Verriegelungen treffe die „Stage Alley“ um „lock“ zu beleuchten. Schieße auf die rechte innere Lane, um für jeden gesperrten Ball einen Ball in den Koffer zu katapultieren. Verriegele 3 Bälle im Koffer, um den Trunk Multiball zu starten. 3 Schüsse werden für Jackpots beleuchtet; Schließe diese ab und schieße dann auf den Koffer (über die innere Lane), um den Super Jackpot zu knacken und die Jackpots erneut zu beleuchten. Sammle 3 Jackpots, um einen Houdini-Buchstaben zu erhalten.

Séance Multiball - 3 Bälle      Farbcode: Blaugrün

Buchstabierte S-E-A-N-C-E, um es am „scoop“ zu beleuchten. Die Magnete greifen in diesen Multiball ein. Buchstabierte Séance, um Jackpots zu erzielen, und buchstabierte Order für den Super-Jackpot (sehr schwer). Es wird jedes Mal schwieriger zu beleuchten. Sammle 2 Jackpots, um einen Houdini-Buchstaben zu erhalten.

**MILKCAN-SPIELFELD-MULTIPLIKATOREN**      Farbe: Orange

Der Milkcan Loop (untere linke Schleife) ist ein schwieriger Schuss, der in die linke Inlane führt. Wenn du die Milchkannen-Schleife direkt gefolgt von der Rampe abschießt, erhöht sich der Spielfeld-Multiplikator für X Sekunden. Jedes Mal, wenn diese 2-Schuss-Kombinationen getroffen werden, steigt das Vielfache von 2X auf 3X auf 4X. Wenn du einen Modus über die „Stage Alley“ mit einem maximalen Milchkannen-Multiplikator startest, erhältst du eine 8-fache Punktzahl.

**VORGESCHLAGENE HOME-EINSTELLUNGEN: Wenn du ein zugänglicheres Spiel für die Familie und für Anfänger bis fortgeschrittene Spieler wünschst, probiere**

diese Einstellungen aus. Diese Konfiguration ermöglicht es dem Spieler, die Bühne zu öffnen, indem er nur einmal auf den Bühnenvorhang trifft. Du hast auch mehr Zeit, einen Modus abzuschließen, bevor der Modus abläuft und die Menge dich "ausbuht". Wenn der Gefängnisausbruchsbefehl von "leicht bis schwer" ist, zwingt er dich, die Städte der Reihe nach abzuschließen.

- Stage Schwierigkeitsgrad: Leicht
- Stage Mode Timer: 45 bis 60 Sekunden
- König der Karten: 40 bis 60 Sekunden
- Gefängnisausbrüche Reihenfolge: Leicht bis schwer
- Gefängnisausbrüche Schwierigkeit: Leicht

## TIPS

Du kannst jeden Stage-Modus starten, indem du durch die „Stage Alley-Lane“ schießt. Ein gut platzierter Schuss startet den Stage-Modus bei 2X.

---

## VERSIONSHINWEISE ZU NEUEN FUNKTIONEN

Fehlerbehebungen und Updates sind nicht aufgeführt - *nur neue Funktionen*.

In <https://www.american-pinball.com/support/updates/> 19 finden Sie Versionshinweise und Download-Links.

### 18.12.12

*Neu — Einstellung für die rechte Verriegelung, wenn sie Schwierigkeiten hat, die Kugel in die Schaufel zu befördern, oder wenn zwei Kugeln losgelassen werden. Die doppelte Entriegelung kann auftreten, wenn die Maschine sehr steil eingestellt wird. Diese Einstellung kann auch verwendet werden, wenn Sie feststellen, dass der Ball manchmal nicht jedes Mal von der U-Bahn zur Schaufel geführt wird. Wenn Sie Hilfe zum Anpassen benötigen, wenden Sie sich an den Support.*

Neu – der Highscore wird nach 30 Sekunden ohne Aktivität automatisch beendet

### 18.8.1

*Neu — eine zusätzliche Haupt-Audiospur hinzugefügt (jetzt 4 verschiedene Tracks), bestehende Tracks wurden verbessert*

*Neu — Soundeffekt bei Erhöhung des Jackpots*

*Neu — Soundeffekt zu Beginn des Spiels*

*Neu — Soundeffekt auf der Shooter-Lane*

*Neu — Flipper-Flucht im Magic Shop, derzeit nur bei Besuchen verfügbar 1,2,5,8*

*Neu — Sprachanrufe für den NY-Cop für die Eröffnung von Great Escape*

*Neu — "Fortschrittsband" auf dem Bildschirm mit den letzten Ergebnissen, das zeigt, was Sie in jedem der Hauptzielbereiche getan haben.*

Neu — Punkte pro Sekunde — wird auf dem Bildschirm mit den letzten Ergebnissen angezeigt und zeigt, wer am strategischsten/effizientesten ist.

Neu — Effizienteste Spielererkennung — erfordert ein Spiel von mindestens 2 Minuten, um sich zu qualifizieren

Neu — Unterstützung für benutzerdefinierte Nachrichten — Um eine PNG-formatierte Datei mit dem Namen custom\_message.png mit der Breite von 1360 und der Höhe von 768 zu verwenden, legen Sie sie auf einen USB-Stick und stecken Sie sie in das USB-Verlängerungskabel, als ob Sie einen Protokollauszug oder ein Codeupdate durchführen würden. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm und gehen Sie nach dem Neustart zu Einstellungen -> Standard, um es zu aktivieren.

Neu — Mini-Magier-Modus für geheime Missionen  
 Neu — Meister-Magier-Modus — noch ein wenig grob, wird in der nächsten Version aufgeräumt  
 Neu — Highscores zurücksetzen — Gehe zu Einstellungen -> Dienstprogramme -> Scores zurücksetzen  
 Neu — Passe die Ball- save time auf Trunk Multiball an  
 Neu — Anpassung an die Ball- save time auf Seance  
 Neu — 10 Sekunden Ball-Save auf Return from Beyond  
 Neu — 10 Sekunden Ball-Save auf Escape Death  
 Neu — Aufeinanderfolgende Rampen- und Loop-Wertungen haben jetzt eine 1-fache Auszahlung von 500K auf der 7 aufeinanderfolgende Schüsse, normalerweise geht der 7. Schuss zurück zum Anfang der Rangliste.  
 Neu — Unterstützung für mechanischen Klopfer hinzugefügt — Verfügbarkeit des Kits in Kürze  
 Neu — Unterstützung für Euro in der Preis-/Credits-Anzeige  
 Neu — Unterstützung für Pfund in der Preis-/Credits-Anzeige  
 Neu — Unterstützung für Kroner in der Preis-/Credits-Anzeige  
 Neu — Einstellung, um zu steuern, wie oft der Shaker verwendet wird. Wenn du ihn auf "Niedrig" stellst, wird der Shaker in den Bumper entfernt, wenn du ihn auf "Schwer" stellst, wird er für den Katapultaufbau aktiviert.  
 Neu — Ball save in Man from Beyond, wenn die Bälle 2 und 3 ins Spiel gebracht werden  
 Neu — Stimme ruft Zauberer an  
 Neu — Sprachanrufe für Filme — Die neue Stimme ist eher eine Filmvorschau-Stimme und ist die Standardeinstellung, du kannst in den Einstellungen zur weiblichen Stimme zurückkehren oder Zufall wählen, wodurch beide verwendet werden, aber jeder Ball wird nur eine Stimme haben.  
 Neu — Sprachanrufe für einige der neueren Dinge die aus dem Hut zu ziehen sind  
 Neu — Sprachanrufe für Zwangsjacke  
 Neu — Sprachanrufe für Bullet Catch  
 Neu — Münzanimation im Anziehungsmodus einfügen (anzeigen, wenn kein Abspann vorhanden ist)  
 Neu — Animation im Anziehungsmodus drücken (anzeigen, ob im Abspann oder im freien Spiel)  
 Neu — Ball beim Start von Movie Binge  
 Neu — Statusbildschirm im Bühnenmodus zeigt jetzt Grün für einen abgeschlossenen Modus und Rot für einen Modus, der von fehlgeschlagen gestartet wurde  
 Neu — Bonus für den Abschluss aller Stage-Modi, die Gesamtpunktzahl der in den Modi verdienten Punkte plus die durchschnittliche Punktzahl multipliziert mit der Anzahl der abgeschlossenen Modi. (Zwangsjacke: drei Jackpots zum "Abschließen", Nadeln: 75 Nadeln, Kugel: 1 Jackpot, Cardking: 4 Reifen).  
 Neu — Cop Easter Egg  
 Neu — Presets — unter Service -> Einstellungen -> Presets,  
 Sie können jetzt eine Reihe von Einstellungsänderungen laden, um das Spiel besonders einfach, extra schwer usw. zu machen  
 Sie können auch Ihre aktuellen Einstellungen speichern und sie später erneut laden (z. B. eine Veranstaltung veranstalten, einige Dinge ändern müssen, jetzt einfach zu dem zurückkehren, was Sie hatten)  
 Kann auch die Werkseinstellungen über das Voreinstellungsmenü wiederherstellen  
 Zur Erinnerung: Werkswiederherstellungen, Presets und Code-Updates haben keinen Einfluss auf die Preisgestaltung, die Tischkalibrierung oder die Spulenstärke.

#### 18.5.4

Neu — *Bumper pausieren jetzt die Timer, mit Ausnahme des Milchkannen-Multiplikators.*

*Es wird auch nicht pausiert, wenn der aktuelle Stage-Modus Handcuff Escape oder Needle Trick ist oder wenn ein Multiball aktiv ist*

#### 18.4.27

Neu — *Erkennung der schnellsten Fluchten (inspiriert von TNA/Scott Danesi)*

• Flucht aus Handschellen • Flucht aus der Wasserfolter

#### 18.4.11

Neu — *Geschicklichkeitsschuss — jedes Ziel hat eine A-Belohnung, wenn man also den blinkenden Schuss trifft, wenn man auf dem Ziel ist, erhält man diese Belohnung. Das Schießen von Superfähigkeiten belohnt alle drei Gegenstände.*

Neu — Players Choice — ermöglicht es dem Spieler, zu wählen, welche Bühnennummer er spielen möchte. Verfügbar, wenn sich der Statusbildschirm auf dem Auswahlrahmen befindet. Dieser Bildschirm kann über die Belohnung für Geschicklichkeitsschüsse oder den Zauberladen gesperrt werden.

Neu — Sequenz abgleichen. \*\*Temporäre Musik

Neu — es wurde ein Anzeigezähler für Drehungen hinzugefügt, die während des Haldane-Filmmodus benötigt werden

Neu — 4 zusätzliche "Bad"-Hat-Pull-Items

Neu — Animationen zum Erhöhen des Koffer-Multiball-Jackpots

Neu — Einstellung zum Einstellen des Timers für Filmmodi von 30 auf 60 Sekunden (45 Sekunden ist Standard)

Neu — Einstellung zum Einstellen des Timers für Bühnenmodi, die einen Timer verwenden, mit Ausnahme von King of Cards, der eine eigene Einstellung hat.

Einstellbar von 30 bis 60 Sekunden, 45 ist Standard

Neu — Einstellungen für die Match-Sequenz (Credit oder aus) — Aus zeigt keine Sequenz an

Neu — Einstellungen für die Match-Sequenz (Prozentsatz) — Ein Prozentsatz von 0 zeigt die Match-Sequenz an, vergibt aber nie einen Kredit

Neu — Einstellungen für Knocker ('Audio High Volume', 'Audio Low Volume' oder 'Off')

Neu — Lightshow für Super-Skill-Shot

Neu — Lightshow für magische Ziele

Neu — Score-Banner animiert, wenn von eingeblendet zu versteckt und umgekehrt

Neu — Spulenanpassungen für links Kugelsperre, um die Zeit, in der der Kolben gedrückt gehalten wird, zu verkürzen oder zu verlängern. Wenn zwei Bälle losgelassen werden, verkürzen Sie die Zeit, wenn der Ball getroffen wird und beim Loslassen nach oben springt, und erhöhen Sie die Zeit. Wenn Sie feststellen, dass Sie die Zeit um mehr als einen kleinen Betrag verlängern müssen, ist es möglich, dass es sich um mechanische Probleme handelt, die behoben werden müssen.

Neu — Einstellung, um ein automatisches Feuern der Shooter-Lane zu aktivieren, wenn der Ball 60 Sekunden lang im Leerlauf lag. Standardmäßig auf Aus

Neu — Soundeffekt, wenn der Ball den Draht von der Rückkehr vom oberen Katapult fliegt

Neu — Zusätzlicher Ball beim Erreichen eines bestimmten Bonusmultiplikators. Steuerbar über Einstellungen zwischen 5 und 9 oder Aus, Standardeinstellung 7