

REGELWERK – AC/DC

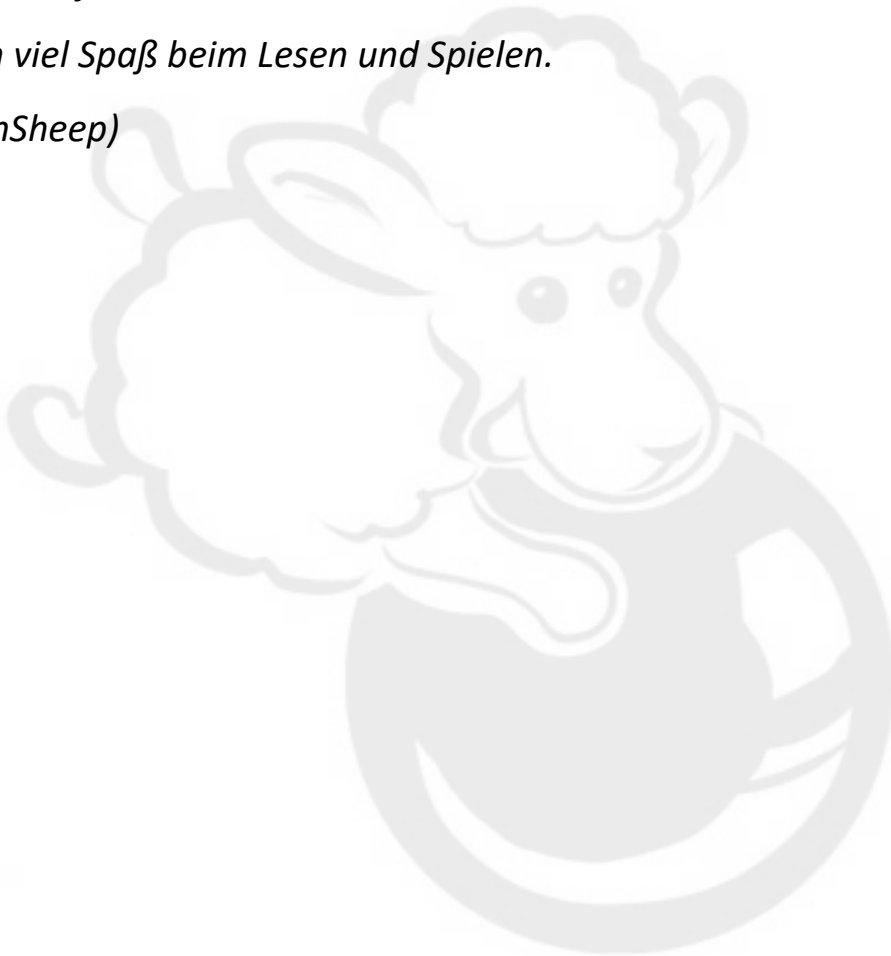
Dieses Regelwerk wurde erstellt von Paul Englert – Mitglied im Pinball Universe Competition Team.

Für Anmerkungen, Rückfragen und Anpassungswünsche steht Euch Paul gerne unter seiner E-Mail-Adresse rules@pinsheep.de zur Verfügung.

Besten Dank für Euer Interesse.

Und nun viel Spaß beim Lesen und Spielen.

Paul (PinSheep)





AC/DC Regelwerk

Dieses Regelwerk richtet sich in erster Linie nach dem Pro Modell und den Standardeinstellungen.

Inhalt

Skill Shot.....	3
Songs.....	3
Song wechseln	5
Super Modes.....	6
Kanone.....	7
Song Jackpot	7
2x/3x Scoring.....	7
Multibälle.....	8
Song Bonus.....	9
Encore	9
Strategien.....	10

Skill Shot

Normaler Skill Shot

Die Kugel wird in die oberen Lanes geschossen, eine dieser Lanes leuchtet weiß auf. Sie kann durch Drücken des rechten bzw. linken Flipperfingers nach rechts, bzw. link bewegt werden. Rolllt die Kugel durch die erleuchtete Lane gibt es einen Vip-Pass (dazu später mehr).

Super Skill Shot

Wird der rechte Flipperfinger gedrückt, während die Kugel in das Loch über den oberen Lanes fällt, wird sie, statt wie beim normalen Skill Shot in die oberen Lanes, durch den rechten Loop auf den unteren rechten Flipperfinger geschossen. Nun leuchten alle 5 Schüsse auf dem Spielfeld auf, ein Treffer gibt 2 statt einem Vip-Pass.

Songs

Zu Spielbeginn kann einer von insgesamt 12 Songs gewählt werden. Diese Songs sind Modes und laufen, bis ein anderer aktiviert wird. In jedem Song liegt der Fokus auf anderen Schüssen oder Kombinationen. Das Grundkonzept der Songs ist jedoch immer gleich: Ein Schuss, eine Targetbank oder eine Kombination etc beleuchtet alle 5 Schüsse des Playfields, die nach einem Treffer ausgehen. Wird der Schuss, die Targetbank etc erneut getroffen, leuchten die Schüsse wieder auf. In allen Songs, mit Ausnahme von TNT, werden die Schüsse auch wieder beleuchtet, wenn alle 5 getroffen wurden.

You shook me all night long

Alle Schüsse auf die Loops gehen nun in die Bumper. Werden genug Bumper oder beide Loops getroffen, leuchten alle 5 Schüsse. Werden sie getroffen, gehen sie aus und können wiederbeleuchtet werden, wenn erneut genug Bumper oder beide Loops getroffen wurden.

Highway to hell

Die rechte Rampe bringt 125k Punkte und erleuchtet alle 5 Schüsse.

Rock ´n Roll Train

Ein Treffer auf die linke Rampe bringt 125k Punkte und beleuchtet die rechte Rampe, den rechten Loop, sowie die "Rock" Targets. Werden diese innerhalb von 3 Sekunden getroffen, werden alle 5 Schüsse beleuchtet.

Whole Lotta Rosie

Die oberen drei Lanes sind beleuchtet. Wird eine getroffen, geht sie aus und alle 5 Schüsse werden beleuchtet. Die Lanes können, wie im normalen Spielverlauf, mithilfe der Flipperfinger nach rechts und links geschaltet werden. Sobald keine der drei Lanes mehr leuchtet, werden alle 3 erneut beleuchtet.

Hells Bells

Die Glocke beleuchtet alle 5 Schüsse.

Thunderstruck

Eines der 3 Thunderstrucktargets leuchtet. Dieses wandert von links nach rechts und dann von rechts nach links über das Spielfeld. Wird es getroffen, werden alle 5 Schüsse beleuchtet. Zusätzlich pulsiert (=blinkt langsamer als die anderen Schüsse) einer der Schüsse. Dieser bringt die doppelte Punktzahl und wandert ebenfalls über das Spielfeld.

Back in Black

Eines der AC/DC Targets ist beleuchtet. Dieses wandert zuerst von unten nach oben und dann von oben nach unten. Jedes der AC/DC Targets bringt 50k Punkte, das beleuchtete jedoch bringt mehr und beleuchtet alle 5 Schüsse. Wie auch bei Thunderstruck pulsiert einer der Schüsse und bringt doppelt Punkte.

War Machine

Treffen des Spinners beleuchtet die 5 Schüsse. Für das erste beleuchten muss der Spinner dabei 10-mal gedreht werden und bringt 15k Punkte pro Drehung. Für das zweite Mal muss er 15 Mal gedreht werden usw. Das Maximum der benötigten Umdrehungen ist 25. Mit jedem abgeschlossenen "Spinnerlevel" erhöhen sich die Punkte pro Spinnerdrehung um 1k Punkte.

For those about to Rock

Solange dieser Song läuft, lädt ein Schuss auf die rechte Rampe IMMER die Kanone. Eines der AC/DC Targets ist für "For those about to Rock Award" beleuchtet. Das erste Mal ist dies das "/" Target, nach jedem Treffer ist jedoch ein anderes beleuchtet. Das Treffen des Targets mit der Kanone beleuchtet alle 5 Schüsse.

Hell ain't a bad place to be

Der rechte Loop beleuchtet alle 5 Schüsse.

TNT

Als erstes müssen alle 3 TNT Targets getroffen werden, dann irgendein viertes. Dieser vierte Schuss ist ein Hurry Up, das von 750k runterzählt. Danach werden alle 5 Schüsse beleuchtet. Dieser sind wieder Hurry Ups, die ebenfalls von 750k herunterzählen. Sobald das erste getroffen wurde, wird der Wert für alle anderen Schüsse eingelockt – diese zählen nun nicht mehr herunter. Sobald ein weiteres Mal alle drei Targets und dann das Hurry Up auf den TNT Targets getroffen wird, starten die Hurry Ups erneut. Wurde ein Schuss bereits vorher getroffen und wurde somit entleuchtet, startet das Hurry Up bei 750k, für die noch nicht getroffenen Schüssen werden 750k auf den bestehenden Wert draufgerechnet und dieser Wert zählt als Hurry Up herunter.

Let there be Rock

Eines der Rock Targets ist beleuchtet, dieses bewegt sich von oben nach unten und von unten nach oben. Wird es getroffen leuchten alle 5 Schüsse. Einer dieser Schüsse pulsiert, wie bei Thunderstruck und Back in Black, und bringt die doppelten Punkte

Song wechseln

Jeder der 12 Songs wird mit einem Schuss etc. auf dem Playfield assoziiert:

You shook me all night long – Bumper

Highway to Hell – Rechte Rampe

Rock `n Roll Train – Linke Rampe

Whole Lotta Rosie – Top Lanes

Hells Bells – Glocke

Thunderstruck – alle 3 blauen Targets.

Back in Black – die ganze AC/DC Targetbank

War Machine - Linker Loop

For Those about to Rock – Inlanes

TNT – die komplette TNT Targetbank

Hell ain` t a bad place to be – Rechter Loop

Let there be Rock – die komplette Rock Targetbank

Wird eines dieser Elemente getroffen, erhält man eine "Songanfrage". Der Schuss, der zu dem Song gehört, der gerade gespielt wird, gibt keine Songanfrage. Alle 50 Songanfragen erhält man einen Vip-Pass (dazu später mehr). Sobald 8 verschiedene Songanfragen gesammelt wurden ist die Jukebox, das Loch, das über den rechten Loop getroffen werden kann, für einen Songwechsel beleuchtet. Der Song kann nun entweder gewechselt werden oder der alte kann gehalten werden. Wurde ein neuer Song gewählt kann der alte erst wieder aktiviert werden, wenn alle 12 Songs und somit das Finale gespielt wurden.

Super Modes

Insgesamt gibt es 4 Super Modes.

Super Lanes

Werden die Inlanes alle getroffen erhält der Spieler eine leuchtende Inlane. Diese lässt sich durch drücken der Flipperfinger von links nach rechts und von rechts nach links wechseln. Läuft die Kugel über die erleuchtete Lane und diese war eine Inlane, wird der nächste Schuss verdoppelt. War es eine Outlane wird der Bonus verdoppelt. Geht während eines Multiballs eine Kugel durch eine erleuchtete Outlane ins Aus wird der Bonus ebenfalls verdoppelt, jedoch erst am Ende der Kugel. Passiert dies im Laufe der Kugel ein weiteres Mal, kann der Bonus sogar verdreifacht werden. Ein höherer Multiplikator z.B. vierfach ist aber nicht möglich. Diese Multiplikation des Bonus findet zudem getrennt von der Multiplikation durch die normalen Bonusmultiplikatoren statt, erst wird also der Bonus durch den Bonus Multiplikator multipliziert und dann wird dieser Wert 2x bzw. 3x genommen

Super Combos

Combos bringen die doppelte Punktzahl von dem, was sie normalerweise bringen würden.

Super Targets

Wird eine Targetbank abgeräumt und springt die Kugel von dort aus zur nächsten und diese wird auch abgeräumt bringt diese zweite Targetbank doppelt Punkte. Springt die Kugel zu einer dritten und räumt auch diese ab zählt diese Dreifach.

Super Loops

Der linke Loop bringt 250k Punkte, der rechte Loop 500k.

Wird in einem Song der erste Schuss, der, der alle 5 Schüsse beleuchtet, getroffen, blinkt einer der vier Super Modes. Mit dem Treffen der blauen Thunderstrucktargets kann dieser gewechselt werden. Wenn 3 verschiedene der 5 erleuchteten Schüsse getroffen wurden startet der in diesem Moment beleuchtete Super Mode. Ein weitere kann erst beleuchtet werden, wenn ein neuer Song ausgewählt wurde und dann dasselbe Prozedere durchlaufen wurde. Der alte Super Mode endet jedoch nicht. Es ist also möglich, alle 4 Super Modes auf einmal zu spielen.

Alle Punkte, die in den jeweiligen Super Modes gemacht werden, fließen in den jeweiligen Jackpot, also Lanejackpot, Combojackpot, Targetjackpot und Loopjackpot. Wird ein Jackpot gesammelt, endet der Super Mode nicht. Diese enden erst, wenn die Kugel endet.

Wenn die Lanes 10 Mal abgeschlossen wurden, leuchtet der Lanejackpot.

Wenn insgesamt 10 Targetbänke abgeräumt wurden, leuchtet der Targetjackpot.

Wenn 20 Combos getroffen wurden, leuchtet der Combojackpot.

Wenn insgesamt 15 Loops getroffen wurden, leuchtet der Loopjackpot

Ist einer dieser Jackpots beleuchtet, lädt die rechte Rampe die Kanone. Nun muss eines der AC/DC Targets getroffen werden, das das beleuchtet ist. Näheres zur Kanone später. Wird der Jackpot gesammelt, wird sein Wert auf den Basiswert zurückgesetzt und der Super Mode geht weiter. Wenn

nicht, bleibt der Wert erhalten und kann weiter hochgespielt werden. Der Jackpot muss jedoch erneut beleuchtet werden.

Kanone

Die Kanone kann für verschiedene Dinge beleuchtet sein, die bereits oben angesprochenen verschiedenen Jackpots, den Song Jackpot, Collect Bonus und Super Jackpots während des Multiballs. Ist eines dieser Dinge beleuchtet, lädt die rechte Rampe die Kanone und ein Treffer auf das entsprechende Target sammelt den Jackpot etc. Wird nicht getroffen, ist die Kanone nicht mehr beleuchtet und die einzelnen Dinge müssen erneut beleuchtet werden. Sind mehrere Dinge gleichzeitig beleuchtet sind mehrere Targets für mehrer Dinge beleuchtet. Wird eines aber nicht das andere getroffen, bleibt die Kanone beleuchtet.

Song Jackpot

Alle Punkte, die in Songs erspielt werden, fließen in den Song Jackpot. Dieser wird nur zurückgesetzt, wenn er entweder gesammelt wird, oder die Kugel verloren geht. Zu Beginn des Spiels ist die Kanone für den Songjackpot beleuchtet, jede dritte Komplettierung der Inlanes beleuchtet sie erneut. Nach dem Wechseln des Songs, bleibt der Jackpotwert erhalten.

2x/3x Scoring

3 Treffer auf die Glocke starten für 20 Sekunden 2x Scoring. Dies kann immer geschehen, auch im Multiball und während Encore. Wird die Glocke innerhalb der 20 Sekunden wieder getroffen, wird der Timer jedes Mal auf 20 Sekunden zurückgesetzt. Wird die Glocke erneut 3 Mal getroffen, während 2x Scoring bereits aktiv ist, wird dieses auf 3x Scoring hinaufgestuft. Auch hier kann der Timer auf 20 Sekunden zurückgesetzt werden, indem die Glocke getroffen wird.

Multibälle

Insgesamt gibt es 3 Multibälle. Ist einer dieser Multibälle beleuchtet, kann er auf der rechten Rampe gestartet werden. Es können auch 2 oder 3 Multibälle gleichzeitig beleuchtet und dann gleichzeitig gestartet werden. Läuft jedoch bereits ein Multiball, ist jeglicher Fortschritt zu den anderen pausiert und kein weiterer Multiball kann gestartet werden, bis der laufende Multiball zu Ende ist.

Jam Multiball

Nach 5 Rampentreffern ist Jam Multiball beleuchtet. Nach jedem gestarteten Jam Multiball erhöht sich die Anzahl benötigter Rampenschüsse um 1.

Während des Multiballs sind beide Rampen für Jackpots beleuchtet, wird eine getroffen geht sie kurzzeitig aus und wird erst wieder beleuchtet, wenn die andere Rampe getroffen wurde oder 3 Sekunden vorbei sind. Werden die Rampen in einer Kombination getroffen, zählen sie doppelt. Der Jackpotwert beträgt 100k und erhöht sich mit jedem Jackpot um 20k. Nach insgesamt 20 Jackpots wird die Kanone für einen Super Jackpot beleuchtet. Jackpots nach dem ersten beleuchten des Superjackpots haben einen Wert von 750k. Wird die Kanone geladen muss die Glocke für den Superjackpot getroffen werden, dieser bringt so viele Punkte, wie alle Jackpots bis zum Beleuchten des Superjackpots zusammen. Nach dem ersten Superjackpot wird jeder weitere durch 5 weitere Jackpots beleuchtet.

Album Multiball

Insgesamt müssen 3 Targetbänke, TNT, AC/DC oder ROCK, abgeräumt werden, um Album Multiball zu beleuchten. Nach jedem Album Multiball erhöht sich die Anzahl benötigter Targetbänke um 1.

Während des Multiballs müssen die Targetbänke für Jackpots komplett abgeräumt werden. Die Punktwerte für die Jackpots sind unterschiedlich, bewegen sich aber immer um 500k. Nach 14 Jackpots wird die Kanone für den Superjackpot beleuchtet. Mit dieser muss dann die Glocke getroffen werden. Nach jedem Superjackpot müssen 5 weitere Targetbänke getroffen werden, um den Superjackpot erneut zu beleuchten.

Tour Multiball

Insgesamt müssen 3 Loops getroffen werden, um diesen Multiball zu beleuchten. Nach jedem gestarteten Tour Multiball erhöht sich die Anzahl benötigter Loops um 1.

Während des Multiballs bringen der linke und der rechte Loop die Jackpots. Nach 15 Jackpots wird der Superjackpot beleuchtet, der, wie schon bei den anderen zwei Multibällen, auf der Glocke über die Kanone geholt wird. Nach dem ersten Superjackpot reichen schon 5 weitere Jackpots aus, um den Superjackpot erneut zu beleuchten.

Triple Multiball

Wenn alle 3 Multibälle gemeinsam laufen, ist ein besonderer Triplejackpot verfügbar. Dazu muss zunächst ein Jackpot aus jedem der drei Multibälle geholt werden und dann die Glocke getroffen werden. Dies kann beliebig oft getan werden. Werden vor dem Holen des Triplejackpots jedoch noch mehr normale Jackpots geholt, erhöht sich der Wert des Triplejackpots.

Song Bonus

Jeder Jackpot im Album/Tour Multiball wird einem Album/einer Tour zugeordnet. Ebenso wird jeder der 12 Songs einem Album/einer Tour zugeordnet. Wird nun der Jackpot geholt, der dem Album/der Tour des Songs zugeordnet wird, der gerade aktiv ist, erhält man sofort den aktuellen Songjackpotwert. Dieser wird dabei, anders als beim normalen Songjackpot, allerdings nicht zurückgesetzt, sondern kann weiter aufgebaut oder über die Kanone abgeholt werden.

Encore

Sobald jeder der 12 verschiedenen Songs mindestens einmal gespielt wurde, ist in der Songauswahl ein 13. Song verfügbar, Encore. Encore ist das Finale des Flippers. Insgesamt hat man 3 Kugeln zur Verfügung, gehen also alle Bälle ab, ist Encore nicht zu Ende sondern es geht über zur zweiten Kugel. Es ist damit also ein "Spiel im Spiel". Zudem bringt das Treffen aller 5 Hauptschüsse einen Add-a-Ball ins Spiel und startet einen kurzen Ballsaver. Während Encore muss für jeden der 12 Songs eine Aufgabe erledigt werden, nach jeder Aufgabe erhält man die Punkte, die man während des entsprechenden Songs vorher gesammelt hat. Die Aufgaben zu den jeweiligen Songs sind:

You shook me all night long --> 50 Bumper

Highway to hell --> 5 rechte Rampen

Rock `n Roll Train --> 5 linke Rampen

Whole Lotta Rosie --> 3x obere Lanes abräumen

Hells Bells --> 3x Glocke treffen

Thunderstruck --> alle blauen Thunderstrucktargets treffen

Back in Black --> Alle AC/DC Targets treffen

War Machine --> 50 Spinnerdrehungen

For those about to Rock --> Kanone über die rechte Rampe laden und damit alle AC/DC Targets abräumen

Hell ain't a bad place to be --> 3 rechte Loops

TNT --> TNT Targets abräumen

Let there be Rock --> ROCK Targets abräumen

Die einzelnen Aufgaben müssen nach der Reihenfolge gemacht werden, in der die Songs gespielt wurden. Nachdem alle 12 Aufgaben gemeistert wurden, ist die Jukebox für den Encorejackpot beleuchtet. Dieser beträgt 100 Mio Punkte und beendet nach dem Sammeln Encore und das normale Spiel geht weiter.

Alle Punkte, die während Encore gemacht werden, fließen, wie auch beim normalen Spiel, in den Songjackpot ein, welcher wie gewöhnlich während Encore beleuchtet und gesammelt werden kann. Auch das Starten von 2x/3x Scoring ist möglich, nur Multibälle können weder beleuchtet noch aktiviert werden. Encore endet nach dem Sammeln des Encorejackpots oder wenn alle 3 "Kugeln" verloren gehen.

Strategien

Auch wenn es im Flipper 12 verschiedene Songs gibt, ist nicht jeder von diesen gleich gut, wenn man die höchstmögliche Punktzahl erreichen möchte. Allgemein ist es für eine hohe Punktzahl wichtig, einen bestimmten Song möglichst lange zu spielen und einen hohen Songjackpot zu holen. Es gibt einige Songs, die dafür besser geeignet sind als andere. Diese werden hier aufgelistet und die zugehörigen Strategien erläutert.

Hells Bells

In diesem Song muss für das Beleuchten der Schüsse die Glocke getroffen werden. Dies kann auf Dauer sehr profitabel sein, da dadurch ebenfalls 3x/3x Scoring gestartet werden kann. Da die Glocke jedoch ein sehr gefährlicher Schuss ist, ist es ratsam, zuerst einen Multiball zu starten.

Sollte während des Spiels die Kanone geladen werden und die Belohnung nicht lohnend sein, kann die Glocke mit der Kanone abgeschossen werden.

Ziel für bestmögliche Punkte ist es, einen Multiball zu starten und währenddessen durch wiederholtes Treffen der Glocke den Punkte-Multiplikator aufrecht zu erhalten, bis schließlich ein großer Song Jackpot geholt werden kann.

War Machine

In diesem Song fokussiert man sich ganz besonders auf den linken Loop, da jeweils der Spinner und der Loop an sich Punkte geben. Man trifft den linken Loop, hält die Kugel auf dem rechten Flipper und fährt immer so fort, bis man den Tour Multiball beleuchtet. Während diesem schießt man weiter immer auf den linken Loop und erhält nun zusätzlich auch noch die Tour Jackpots.

Auf diese Weise baut man einen Song Jackpot auf, den man, wenn er nach eigenem Ermessen groß genug ist, über die Kanone abholt. Zudem kann es sich sehr lohnen, Super Loops zu starten, um zusätzliche 250k Punkte pro linkem Loop und auf lange Sicht den Loop Jackpot zu erhalten.

Thunderstruck

Dieser Song fokussiert sich stark auf die Targets, daher sollte möglichst immer ein Multiball aktiv sein, da durch das Herumfliegen von mehreren Kugeln leicht die blauen Targets getroffen werden können. Der Jam Multiball ist hier etwas besser als die anderen, da die Rampen getroffen werden müssen, die besonders nah an den Targets stehen.

Mit Thunderstruck sollten einfach möglichst viele Multibälle gespielt werden, um den Songjackpot hochzutreiben und später einzusammeln.

Rock n Roll Train

Dieser Song fokussiert sich auf das Kombinieren von Rampen. Und genau das sollte man auch tun, um so Jam Multiball zu beleuchten. Auch dort bringt das Kombinieren der Rampen gute Punkte durch den Song Award und die Jam Jackpots. Auf diese Weise können gute Song Jackpots, aber auch Jam Superjackpots geholt werden.

Encore

Versucht man, die bestmögliche Punktzahl zu erzielen, lohnt es sich nicht, auf das Finale zu spielen. Will man Encore jedoch erreichen, ist es wichtig, immer nur einen Multiball auf einmal zu spielen. Jeder der 12 Songs muss einmal aktiviert worden sein; daher ist es ratsam, einen Song zu starten, einen Multiball zu spielen und danach den nächsten Song zu aktivieren, da während des Multiballs die 8 verschiedenen und zum Songwechsel benötigten Dinge fast von selber gesammelt werden.