

REGELWERK – GUARDIANS OF THE GALAXY

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

Für Anmerkungen, Rückfragen und Anpassungswünsche seht 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.

Euer Paul. (PinSheep)



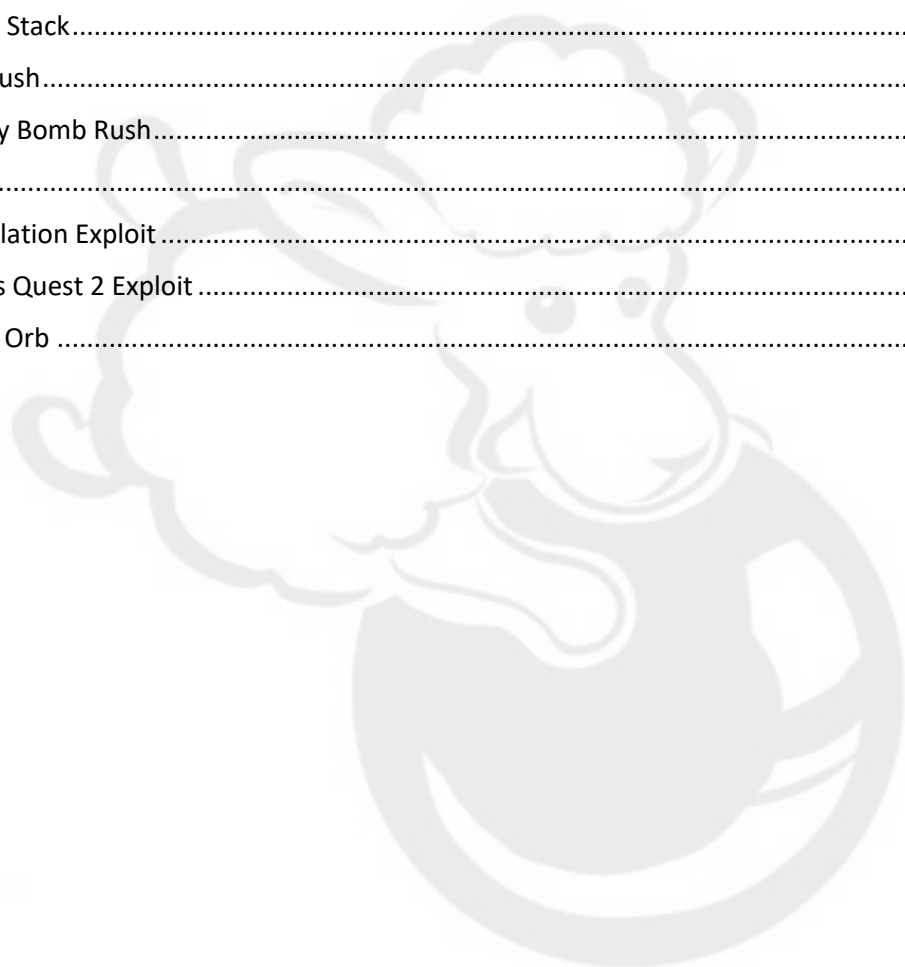


GUARDIANS OF THE GALAXY

Hinweis: Dieses Regelwerk richtet sich in erster Linie nach den Werkseinstellungen und dem Pro Modell. Da Pro Modell und Prem/LE spielerisch jedoch kaum Unterschiede aufweisen, kann dieses Regelwerk auch auf den Prem/LE angewandt werden.

Das Spielfeld.....	4
Multiplikatoren	5
Hadron Enforcer	6
Outlane Save	6
Guardians-Targetbank.....	6
Modes	7
Quill's Quest.....	7
Knowhere	7
Escape Kyn.....	8
Sibling Rivalry	8
Antiquities Shop	8
Pod Chase.....	9
Sanctuary.....	9
Yaka Arrow	9
Beenden der Modes.....	10
Level 2 Modes	11
Quill's Quest 2	11
Knowhere 2	11
Escape Kyn 2.....	11
Sibling Rivalry 2	11
Antiquities Shop 2	11
Pod Chase 2.....	11
Sanctuary 2.....	11
Yaka Arrow 2	12

Multibälle	13
Groot Multiball	13
Orb Multiball	13
Wizard Modes	15
Cherry Bomb Multiball	15
Immolation Initiative	15
Save Xandar	15
Strategien	17
(T)	17
Groot Stack	17
Orb Rush	17
Cherry Bomb Rush	18
(GC)	19
Immolation Exploit	19
Quill's Quest 2 Exploit	19
6-Ball Orb	19



Das Spielfeld

Der Gotg bietet ein Spielfeld mit insgesamt 9 Schüssen, darunter zwei Rampen, ein Hole, ein Pistontarget, zwei Loops, ein Kicker, ein Groot-Bashtoy und einen Orb-Schuss. Zudem gibt es 5 Hadrontargets, eine Guardians-Targetbank, zwei Escape Targets, drei Inlanes, drei Bumper und zwei Toplanes.

Das Pistontarget: Dieser Schuss erinnert stark an das Pistontarget aus dem Metallica Flipper und befindet sich am linken Rand des Spielfeldes.

Linker Loop: Direkt neben dem Pistontarget; kann entweder in die Bumper oder einmal um das ganze Spielfeld führen.

Kicker: Sehr schwerer Schuss, der die Kugel mithilfe einer Spule schnell auf den rechten Flipper zurückschießt (manchmal auch die Mitte runter).

Linke Rampe: Rampe, die auf den linken Flipper führt.

Groot-Bashtoy: Großer Grootkopf in der Mitte des Spielfeldes, der seinen Mund öffnen und Ball für den Multiball einlocken kann.

Orb-Schuss: Droptarget mit Target dahinter.

Rechte Rampe: Rampe, die auf den rechten Flipper führt.

Rechter Loop: kann entweder in die Bumper oder einmal um das ganze Spielfeld führen.

Hole: Loch, am rechten Rand des Spielfeldes. Schießt die Kugel auf den linken Flipper zurück.

Hadrontargets: Fünf gelbe Targets, die über das gesamte Spielfeld verteilt sind.

Guardians-Targetbank: Großes Target an der Seite des Pistontargets.

Escape Targets: Zwei orangene Targets links und rechts des Groot-Bashtoy.

Inlanes: Lanes, die zu den Flippern führen. Zwei auf der linken und eine auf der rechten Seite.

Bumper: Drei Schlagtürme am oberen linken Rand des Spielfeldes. Befinden sich hinter der rechten Rampe und dem Orb-Schuss.

Toplanes: Lanes, die zu den Bumpern führen.

Multiplikatoren

Alle Schüsse des Gotg können durch verschiedene Faktoren multipliziert werden.

-Schussmultiplikatoren

-Kombos

-Rampage

-Groot-Multiplikator

Schussmultiplikatoren:

Das Treffen aller 5 Lanes, Inlanes und Toplanes, beleuchtet auf allen 9 Schüssen einen Schussmultiplikator. Der nächste getroffene Schuss zählt für den Rest der Kugel doppelt, in der nächsten Kugel werden alle Schussmultiplikatoren zurückgesetzt. Ein Schuss, der bereits multipliziert wurde, kann nicht noch einmal multipliziert werden. Sind Multiplikatoren beleuchtet und wird er getroffen, geschieht nichts und es kann ein weiterer Schuss für den Multiplikator ausgewählt werden. Das grüne X vor einem Schuss zeigt an, ob dieser multipliziert ist.

Sobald alle 9 Schüsse mit einem grünen X versehen wurden bringt das erneute Absolvieren aller 5 Lanes einen Dreifachmultiplikator. Dieser wandert über das Spielfeld, von rechts nach links, dann von links nach rechts usw. Es ist immer nur ein Schuss gleichzeitig verdreifacht, der Dreifachmultiplikator wandert im 4-Sekundentakt und ist durch ein blinkendes grünes X zu erkennen.

Kombos:

Ist ein Schuss Bestandteil einer Kombo (mehrere Schüsse werden schnell hintereinander getroffen), bringt er das doppelte der normalen Punktzahl. Sobald irgendein Schuss getroffen wird, leuchten blinken alle Schüsse, die beim direkten Treffen zu einer Kombo werden würden und für einen Mode-Schuss/Multiball-Jackpot beleuchtet sind doppelt so schnell wie gewöhnlich.

Rampage:

Rampage wird durch dreimaliges Treffen des Kickers aktiviert. Zudem kann ein Schuss auf den Kicker auch über das Mystery erhalten werden. Es beginnt ein Timer von 40 Sekunden, der bei jedem Schuss auf den Kicker zurückgesetzt wird oder durch das „Add Time“ Mystery verlängert werden kann. Während des Rampage Modes werden alle Punkte verdoppelt.

Groot-Multiplikator:

Mehr dazu unter „Groot Multiball“

Hadron Enforcer

Jedes Mal, wenn die 5 Hadrontargets getroffen wurden, werden 3 „Hadrons“ hinzugefügt. Solange Hadrons vorhanden sind leuchtet der Knopf auf der Lockbar gelb. Durch das Drücken des Knopfes kann ein Schuss gewertet werden, ohne dass er tatsächlich getroffen wurde. Dabei haben immer die Schüsse links auf dem Playfield Priorität. Es wird immer der Schuss gewertet, der am sich am meisten links befindet. Mit den Hadrons können jedoch nur Schüsse gewertet werden, also keine Bumper, Targets, Lanes (Lane können im Mode „Escape Kyn“ gewertet werden, sonst jedoch nicht) etc.

Outlane Save

Das Treffen der beiden orangenen Targets links und rechts des Groot Schusses, beleuchtet einen Outlane Save bei der rechten Outlane. Geht die Kugel hier ins Aus, wird der Save verbraucht und die Kugel kehrt zurück. Werden die Targets erneut absolviert, während der Save bereits beleuchtet ist, erhöht sich der Punktwert, den es für das Nutzen des Saves gibt, leicht. Für jede weitere Beleuchtung des Outlane Saves müssen mehr Targets getroffen werden.

Guardians-Targetbank

Für jeden Treffer der Targetbank gibt es einen Buchstaben im Wort „Guardians“. Ist dieses voll, wird Mystery beleuchtet und ein Bonus-Multiplikator hinzugefügt. Durch das Mystery können folgende Belohnungen erhalten werden:

-Increase Pop Bumper Value

Erhöht den Wert der Bumper.

-Add a Ball (nur im Multiball verfügbar und nur ein einziges Mal per Multiball)

Bringt einen zusätzlichen Ball ins Spiel und reaktiviert den Ball Saver.

-Add Time

Setzt den Timer für Rampage zurück.

-Add Bonus Multiplier

Fügt einen zusätzlichen Bonus-Multiplikator hinzu.

-Add Letter

Wertet sofort einen weiteren Schuss, um Rampage zu aktivieren.

-Light/Collect Orb

Beleuchtet oder wertet den Orb Schuss und gibt somit Fortschritt zum Orb Multiball.

Modes

Der Flipper beinhaltet 8 verschiedene Modes. Zu Spielbeginn kann einer dieser Modes ausgewählt werden. Endet der Mode kann am rechten Hole ein neuer Mode ausgewählt werden. In jedem der Modes muss eine bestimmte Anzahl Schüsse getroffen werden. Gelingt dies nicht, kann beim erneuten Auswählen des Modes dort weitergemacht werden, wo aufgehört wurde. Eine Ausnahme bildet hier der Mode „Sanctuary“, in welchem alle Schüsse in einem Durchlauf absolviert werden müssen. Jeder Mode besitzt zudem einen Timer. Die Zeit, die zum Abschließen des Modes verfügbar ist, variiert von Mode zu Mode. Modes enden, wenn der Timer abläuft, alle Schüsse getroffen wurden, oder, im Fall von „Quills Quest“, eine der beiden Kugeln verloren geht. Zudem gibt es für jeden Mode ein „Upgrade“. Dieses ist am rechten Hole verfügbar und verändert die Regeln des Modes leicht. In der Regel bringen Modes nach einem Upgrade mehr Punkte. Schüsse, die für einen Mode beleuchtet sind, blinken in der jeweiligen Farbe.

Quill's Quest

Anzahl benötigter Schüsse: 12

Timer: 166 Sekunden

Quills Quest ist der einzige Multiball der 8 Modes. Jedoch wird nur beim ersten Mal eine zweite Kugel ausgegeben. In allen späteren Versuchen verhält sich der Mode genau gleich, jedoch wird er dann nur mit einer Kugel gespielt. In dieser Situation kann er auch mit einem Multiball zusammengespielt werden, ist Quills Quest aber noch selber ein Multiball, ist dies nicht möglich.

Während des Modes sind immer 3 Schüsse beleuchtet. Das Hole am rechten Spielfeldrand ist immer beleuchtet, zudem 2 zufällige, andere Schüsse. Diese zwei Schüsse liegen allerdings zwingend nebeneinander, z.B. Rechte Rampe + Rechter Loop. Nach jedem getroffenen Schuss wechseln die beiden nebeneinander liegenden Schüsse, das Hole bleibt immer beleuchtet. Die Schüsse sind Hurry Ups, sprich, der Wert zählt herunter und je schneller sie getroffen werden, desto mehr Punkte gibt es. Das erste Hurry Up beginnt bei 2.5mio Punkten und jedes weitere ist je im 250k Punkte erhöht. Geht eine Kugel verloren oder der Timer endet und wird der Mode dann neu gestartet, beginnen die Hurry Ups wieder bei 2.5mio Punkten, auch wenn der Fortschritt der getroffenen Schüsse erhalten bleibt. Es lohnt sich also, den Mode in einem Zug durchzuspielen.

Wird der Mode durchgespielt, während noch 2 Kugeln im Spiel sind, kann wie im Einzelkugelspiel mit 2 Kugeln gespielt werden. Es können also Multibälle gestartet und gespielt werden. Das Starten eines neuen Modes, während immer noch beide Kugeln im Spiel sind, ist allerdings nicht möglich.

Knowhere

Anzahl benötigter Schüsse: 8

Timer: 85 Sekunden

Der Knowhere Mode fokussiert sich primär auf das Treffen der Loops, aber auch andere Schüsse können getroffen werden. Zu Beginn leuchten beide Rampen und die Loops. Die Rampen sind nach dem Treffen nicht mehr beleuchtet und gehen aus, die Loops jedoch sind für den Rest des Modes beleuchtet.

Nach dem Upgrade am rechten Hole werden alle Schüsse für den Mode beleuchtet. Jeder kann jedoch, ähnlich wie die Rampen zu Beginn, nur ein Mal getroffen werden. Die Loops sind davon ausgenommen und können weiterhin immer getroffen werden.

Escape Kyn

Anzahl benötigter Schüsse: 7

Timer: 85 Sekunden

Dieser Mode beleuchtet zuerst alle 5 Lanes, sowie den Groot Schuss. Wird einer dieser Schüsse getroffen, geht er aus und kann nicht mehr getroffen werden. Die Lanes können aber, Top- und In-Lanes separat, rotiert werden, also durch Drücken der Flipperknöpfe getauscht werden. Das Treffen des Kickers wertet zudem einen zufälligen, für den Mode beleuchteten Schuss. Dieser geht dadurch ebenfalls aus. Wurden alle 6 Schüsse getroffen gibt es einen finalen Schuss auf den Kicker. Dieser Schuss bildet zudem eine seltene Ausnahme, da er nicht durch einen Hadron gewertet werden kann.

Das Upgrade lässt alle Schüsse schneller blinken und erhöht die Punkte für diese. Das Beenden des Modes beleuchtet zusätzlich noch einen Schuss Multiplikator.

Sibling Rivalry

Anzahl benötigter Schüsse: 8

Timer: 101 Sekunden

Dieser Mode fokussiert sich auf die Rampen, welche in diesem Mode getroffen werden müssen. Mit jedem Rampenschuss verdoppelt sich der Punktwert der Schüsse. Die Regeln verändern sich jedoch massiv nach dem Upgrade.

Nach eben jenem sind nicht mehr beide Rampen beleuchtet, sondern jeweils eine Hälfte des Spielfelds, also entweder alle Schüsse auf der linken oder rechten Seite. Wird ein Schuss getroffen wird die andere Seite beleuchtet usw.

Antiquities Shop

Anzahl benötigter Schüsse: 7

Timer: 61 Sekunden

Dieser Mode beleuchtet nacheinander 7 verschiedene Schüsse, wird einer getroffen, leuchtet der nächste. Diese Schüsse sind:

Linke Rampe, Rechte Rampe, Linke Rampe, Rechter Loop, Hole, Linker Loop, Groot.

Statt diese Schüsse zu treffen kann alternativ auch der Orb oder 20 Switches getroffen werden. Dadurch gibt es ebenfalls Fortschritt, es wird jedoch nicht der nächste Schuss beleuchtet. Dies geschieht nur, wenn der vorherige auch tatsächlich getroffen wurde. Das Upgrade erhöht den Punktwert der Schüsse.

Pod Chase

Anzahl benötigter Schüsse: 10

Timer: 154 Sekunden

Auch in diesem Mode geht es um die Rampen, jedoch braucht er mehr Schüsse als der andere Rampen Mode, Sibling Rivalry, und hat zudem einen längeren Timer. Zu Beginn sind beide Rampen beleuchtet, diese können immer für diesen Mode getroffen werden, gehen also nach einem Treffer nicht aus. Durch das Upgrade werden alle Schüsse auf dem Playfield beleuchtet, diese gehen nach einem Treffer aus (ausgenommen sind wieder nur die Rampen). Wurden alle diese Schüsse getroffen werden sie alle erneut beleuchtet.

Sanctuary

Anzahl benötigter Schüsse: 5

Timer: 68

Sanctuary ist der einzige Mode, der in einem einzigen Zug durchgespielt werden muss, da der Fortschritt bei erneutem Starten nicht gespeichert wird. Zudem können hier keine Hadrons benutzt werden. In dem Mode müssen alle 5 Hadron Targets getroffen werden, stattdessen kann aber auch der linke Loops getroffen werden, um das auf dem Playfield linkste Target zu werten. Das Beenden des Modes gibt zudem noch 3 weitere Hadrons.

Yaka Arrow

Anzahl benötigter Schüsse: 8

Timer: 54 Sekunden

In diesem Mode ist immer das Piston Target beleuchtet, zudem zu Beginn der Groot. Dieser geht nach dem Treffen aus. Durch das Treffen von Bumpen können weitere Schüsse beleuchtet werden, diese gehen jedoch alle nach einem Treffer aus. Wichtig dabei ist aber: Es zählt nicht die tatsächliche Anzahl der Bumperschläge, sondern wie oft die Kugel in den Bumper Bereich gelangt. Solange sie

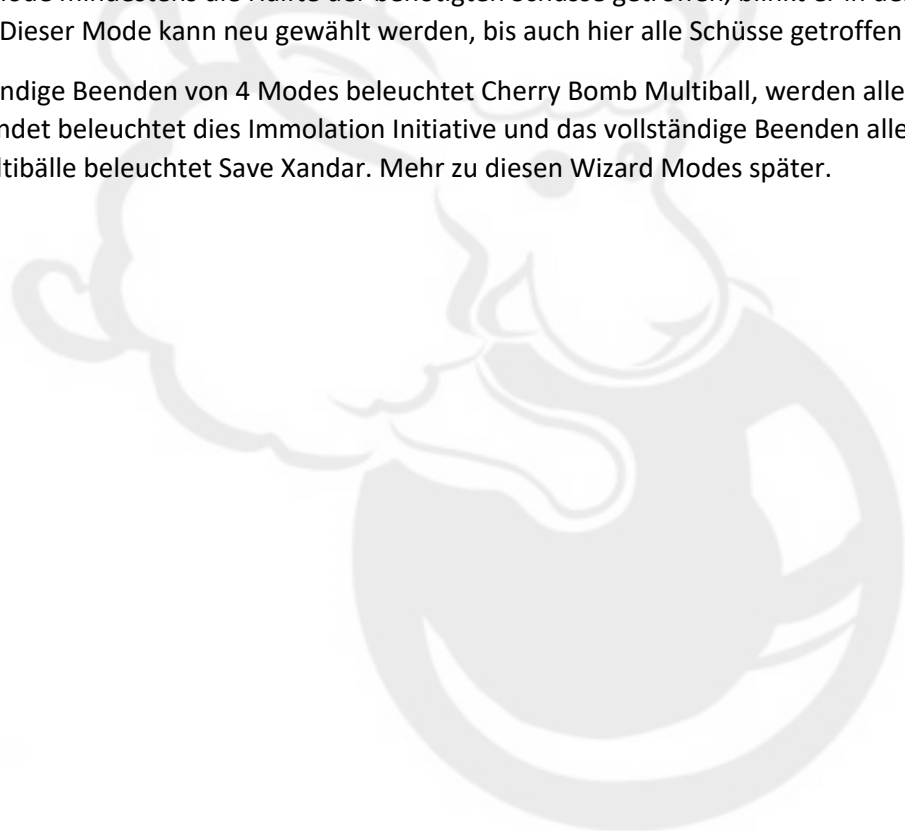
dabei einen Bumper trifft, wird ein weitere Schuss beleuchtet. Um noch einen neuen zu beleuchten, muss die Kugel das Bumpernest verlassen und dann dorthin zurückkehren, jedoch muss vorher etwas getroffen werden, was kein Bumper ist, sonst wird es nicht gewertet. Zusätzlich wird dadurch auch ein weiterer Schuss gewertet, der zu diesem Zeitpunkt zusammen mit dem Piston Target beleuchteter Schuss ändert sich dennoch nicht. Die Schüsse, die durch das Treffen der Bumper beleuchtet werden können, sind folgende (sie werden in dieser Reihenfolge beleuchtet):

Linker Loop, Rechter Loop, Linke Rampe, Rechte Rampe, Orb.

Beenden der Modes

Wurden in einem Mode alle benötigten Schüsse getroffen, ist der Mode beendet. Der Mode wird auf der List der komplettierten Modes eingetragen und das Mode Licht leuchtet permanent in der Mitte des Playfields. Dieser Mode kann nicht erneut gewählt werden, bis das Finale erreicht wird. Werden in einem Mode mindestens die Hälfte der benötigten Schüsse getroffen, blinkt er in der Mitte des Playfields. Dieser Mode kann neu gewählt werden, bis auch hier alle Schüsse getroffen wurden.

Das vollständige Beenden von 4 Modes beleuchtet Cherry Bomb Multiball, werden alle 8 Modes zur Hälfte beendet beleuchtet dies Immolation Initiative und das vollständige Beenden aller Modes und beider Multibälle beleuchtet Save Xandar. Mehr zu diesen Wizard Modes später.



Level 2 Modes

Nach dem ein Mode vollständig beendet wurde, startet immer der dazugehörige Level 2 Mode. Diese haben keinen Timer, sondern enden, wenn sie beendet wurden, die Kugel endet oder, im Falle von Quill's Quest 2, das Hurry Up auf 500k Punkte fällt. Level 2 Modes können zusammen mit Multibällen und Modes gespielt werden. Sie laufen eher im Hintergrund ab. Es können auch mehrere Level 2 Modes zur gleichen Zeit gespielt werden.

Quills Quest 2

Startet sofort ein Hurry Up beim Hole. Der Wert basiert darauf, wie viele Punkte durch Modes erhalten wurden. Dies kann, besonders wenn bereits viele Modes gespielt wurden, sehr lukrativ sein.

Knowhere 2

Besser bekannt als Super Loops. Beleuchtet die Loops für Punkte. Dieser Wert basiert auf den Punkten, die in Knowhere erzielt wurden. Der Mode endet, wenn 10 Loops getroffen wurden, oder die Kugel endet.

Escape Kyn 2

Besser bekannt als Super Lanes. Die Lanes geben alle 2mio Punkte, bis 10 Lanes getroffen wurden oder die Kugel endet.

Sibling Rivalry 2

Beleuchtet die rechte Rampe. Ein einziger Schuss auf die Rampe beendet den Mode (oder das Abgehen der Kugel). Der Wert des Schusses entspricht den Punkten, die insgesamt in Sibling Rivalry erzielt wurden.

Antiquities Shop 2

Benötigt eine bestimmte Anzahl an Switches, um beendet zu werden. Jeder Switch gibt zudem zusätzlich Punkte, die auf den Punkten aus Antiquities Shop basieren.

Pod Chase 2

Besser bekannt als Super Ramps. Beleuchtet beide Rampen für je 750k Punkte. Der Mode endet nach dem Treffen von 10 Rampen oder dem Abgehen der Kugel.

Sanctuary 2

Besser bekannt als Super Targets. Eines der 5 Hadron Targets beginnt zu blinken und wandert über das Playfield. Erst von rechts nach links, danach von links nach rechts. Das Treffen des Targets gibt einen Punktwert, basierend auf den Punkten aus Sanctuary 2. Der Mode endet, wenn das Target 20 Mal getroffen wurde, oder die Kugel ins Aus geht.

Yaka Arrow 2

Hier ist das Piston Target für eine Art „Jackpot“ beleuchtet. Dieser kann durch das Treffen der Bumper erhöht werden. Doch Vorsicht: Sobald 50 Bumper getroffen wurden endet der Mode sofort und der Spieler geht leer aus.



Multibälle

Der Flipper beinhaltet 2 Multibälle. Diese können nur einzeln, also nicht beide gleichzeitig, gespielt werden. In beiden gibt es einen Add a Ball über das Mystery, nur im Orb Multiball ist ein zweiter verfügbar. In Multibällen wird der Fortschritt gespeichert und bei erneutem Starten kann da weitergemacht werden, wo aufgehört wurde.

Groot Multiball

Starten:

Zum Starten des Multiballs müssen 3, oder für spätere Multibälle 4, Bälle im Groot gelockt werden. Ein Lock wird durch das Treffen von Groots Mund beleuchtet. Dieser öffnet sich daraufhin. Nun kann eine Kugel gelockt werden. Nach dem einlocken von 3 Kugeln startet der erste Groot Multiball. Für alle weiteren Groot Multibälle müssen statt 3 4 Kugeln gelockt werden. Für den dritten Groot Multiball muss der Mund 2 Mal getroffen werden, um das Lock zu beleuchten. Danach nimmt die Anzahl benötigter Schüsse, um das Lock zu beleuchten, um 1 per gestartetem Multiball zu.

Spielen:

Im Groot Multiball sind alle Schüsse für Jackpots beleuchtet. Wurden insgesamt 6 getroffen, leuchtet der Groot Schuss für einen Super Jackpot. Dieser bringt 6mio Punkte. Die normalen Jackpots bringen je 300k Punkte, wurde jedoch der mit dem Schuss assoziierter Mode vollständig beendet, zählen die Jackpots auf diesem Schuss das fünffache ihres eigentlichen Wertes. Nachdem der erste Super Jackpot geholt wurde, sind der Groot Schuss, die linke Rampe und der Orb nicht mehr für Jackpots beleuchtet. Nun müssen weitere 6 Jackpots getroffen werden, um einen weiteren Super Jackpot zu beleuchten. Durch das Erreichen des zweiten Jackpots werden keine Jackpots entleuchtet. Nun muss jeder Schuss, außer Groot, die linke Rampe und der Orb, ein letztes Mal getroffen werden. Dann beginnt Groot, seinen Mund zu öffnen und zu schließen. Ein getimter Schuss bringt den Doppel Super Jackpot, welcher 12mio Punkte bringt und den Multiball von vorne beginnen lässt.

Während des Multiballs kann Groot getroffen werden, um einen Groot Multiplikator zu erhalten. Ein Schuss auf Groot öffnet den Mund, ein Schuss in den Mund hält die Kugel dort für 20 Sekunden fest. In diesen 20 Sekunden werden alle Punkte verdoppelt. Wird während dieser 20 Sekunden eine zweite Kugel in Groots Mund geschossen, wird die Zeit auf 20 Sekunden zurückgesetzt. Nun zählt, für die nächsten 20 Sekunden, alles auf dem Playfield dreifach. Insgesamt können pro Groot Multiball nur 3 Kugeln für einen Multiplikator eingelockt werden. Somit kann also entweder 3 Mal der zweifache Multiplikator oder 1 Mal der dreifache und 1 Mal der zweifache Multiplikator aktiviert werden.

Orb Multiball

Starten:

Zum Starten des Orb Multiballs müssen insgesamt 3 Orbs gesammelt werden. Ein Orb kann durch Treffen des Drop Targets, welches sich vor dem Orb Schuss befindet, beleuchtet werden. Das Treffen des Orbs sammelt einen Orb ein und lässt die Kugel frei. Ein Magnet auf dem Spielfeld versucht, die Kugel schräg über das Spielfeld in die In Lane ziehen. Das Sammeln des dritten Orbs lässt die Kugel

nicht frei, sondern lässt eine zweite ins Spiel und startet ein Hurry Up. Dieses startet beim ersten Orb Multiball bei 2mio und erhöht sich für jeden weiteren um 250k. Die erste Kugel ist nun hinter dem Drop Target gefangen und kann durch Treffen von eben jenem befreit werden. Dies sammelt zudem das Hurry Up ein, durch welches der Wert aller Jackpots während des Multiballs bestimmt wird. Zudem kommt eine dritte Kugel ins Spiel und der Multiball startet.

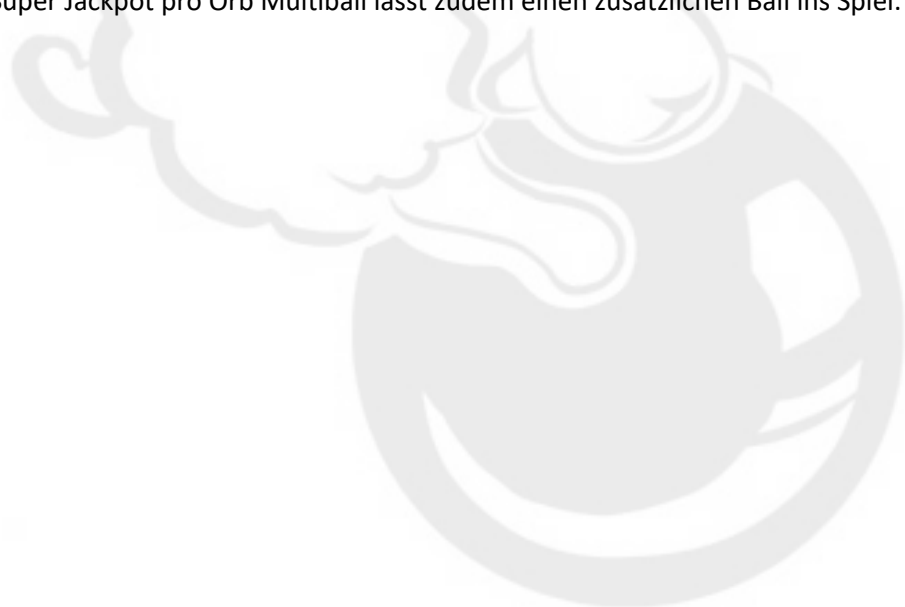
Gelingt es nicht, die Kugel zu befreien, bevor das Hurry Up 500k erreicht, wird die gefangene Kugel freigelassen und der Orb Multiball startet mit einem Jackpot Wert von 500. Allerdings gibt es keine dritte Kugel und es gibt keinen Ball Saver.

Spielen:

Im Orb Multiball sind alle Schüsse, außer dem Orb selber, für Jackpots beleuchtet. Wird ein Jackpot getroffen, geht er aus und wird erst wieder beleuchtet, wenn ein Super Jackpot geholt wurde. Das Treffen des Orbs beleuchtet einen der Jackpots für einen Doppel Jackpot. Dabei haben, ähnlich wie bei den Hadrons, die Schüsse links auf dem Playfield Vorrang und werden immer zuerst beleuchtet.

Nach dem Treffen aller Jackpots ist der Orb für einen Doppel Jackpot beleuchtet. Wird dieser getroffen, hält das Drop Target die Kugel fest, ganz ähnlich, wie beim Starten des Multiballs. Nun startet wieder ein Hurry Up, welches sich aus dem Wert aller gesammelten Jackpots und Doppel Jackpots zusammensetzt. Sobald das Hurry Up 10mio erreicht, zählt es nicht weiter herunter, bis der Super Jackpot geholt wurde. Dies beleuchtet alle Jackpots erneut und es beginnt von vorne.

Der erste Super Jackpot pro Orb Multiball lässt zudem einen zusätzlichen Ball ins Spiel.



Wizard Modes

Insgesamt gibt es 3 verschiedene Wizard Modes, von denen alle unterschiedlich schwer zu erreichen sind. Sie alle werden jedoch durch das Beenden/Halb Beenden von Modes oder Multibällen beleuchtet. Alle Wizard Modes werden am rechten Hole gestartet.

Cherry Bomb Multiball

Cherry Bomb Multiball wird beleuchtet, nachdem 4 Modes vollständig beendet wurden.

Dieser Wizard Mode ist ein 6 Kugel Multiball mit unendlichem Ball Saver. Er endet automatisch nach 60 Sekunden. Ziel ist es, alle Schüsse zu treffen um den Super Jackpot zu beleuchten. Zu Beginn blinken alle Schüsse. Ein Treffer bringt 3mio Punkte und der Schuss leuchtet von nun an konstant. Treffer auf konstant leuchtende Schüsse bringen 1.5mio Punkte. Sobald alle Schüsse konstant t fängt Groot an, sein Maul zu öffnen und zu schließen. Ein Treffer in seinen Mund sammelt den Super Jackpot, der sich aus dem Wert aller getroffenen Schüsse zusammensetzt.

Wurde ein Super Jackpot getroffen, werden alle Schüsse erneut beleuchtet und die Sequenz startet erneut.

Immolation Initiative

Immolation Initiative wird beleuchtet, sobald alle 8 Modes halb beendet wurden, also die dazugehörigen Lichter blinken. Zudem müssen beide Multibälle gestartet worden sein. Wurde ein Mode direkt im ersten Versuch durchgespielt und leuchtet daher konstant in der Mitte des Playfields, zählt er ebenfalls. Wurden alle Modes und Multibälle sofort vollständig beendet, so dass nie alle Modes und Multibälle nur halb beendet waren, wird erst Immolation Initiative beleuchtet, danach ist sofort Save Xandar beleuchtet.

Der Mode startet als 6 Kugel Multiball. Ziel ist es, jeden Schuss 2 Mal zu treffen. Zu Beginn sind alle Schüsse beleuchtet. Ein Treffer auf einen Schuss lässt alle anderen Schüsse ausgehen, bis dieser einen Schuss erneut getroffen wurde. Danach leuchten wieder alle Schüsse, außer die, die bereits 2 Mal getroffen wurde. Sobald jeder Schuss doppelt getroffen wurde, wird der Super Jackpot auf dem Groot Schuss beleuchtet. Dessen Wert setzt sich aus den Werten der normalen Jackpots zusammen und kann sehr groß werden.

Zudem gibt es, immer wenn 2 Schüsse „beendet“ (2 Mal getroffen) wurden, einen Add a Ball. Dadurch kommt eine weitere Kugel ins Spiel und der Ball Saver wird neu gestartet. Der Add a Ball durch das Mystery ist trotzdem verfügbar.

Zudem können einzelne Schüsse durch das Treffen von genug Switches gewertet werden. Die benötigte Anzahl an Switches wird auf dem LCD angezeigt. Wurden genug Switches getroffen, wird ein Schuss gewertet. Hierbei haben, genau wie bei den Hadrons, die Schüsse links auf dem Palyfield Vorrang.

Immolation Initiative endet, sobald nur noch eine Kugel im Spiel ist.

Save Xandar

Save Xandar ist das große Finale des Flippers und wird beleuchtet, wenn alle 8 Modes vollständig beendet wurden und beide Multibälle durchgespielt wurden.

Der Mode beginnt als 6 Kugel Multiball und beleuchtet zunächst alle Schüsse auf dem Playfield; alle Schüsse blinken. Nach einem Treffer leuchtet ein Schuss konstant und nach einem weiteren Treffer leuchten alle Lichter vor diesem Schuss. Ein dritter Treffer entleuchtet den Schuss, lässt einen zusätzlichen Ball ins Spiel und startet den Ball Saver erneut.

Nachdem keiner der Schüsse mehr leuchtet wird ein Super Jackpot am rechten Hole beleuchtet. Dieser beträgt 100mio. Wurde dieser gesammelt, endet Save Xandar. Ähnlich wie bei Quill's Quest kann nun im normalen Einzelkugelspiel mit den verbleibenden Bällen aus Save Xandar gespielt werden. Lediglich das Starten von Modes ist weiterhin nicht möglich, bis nur noch eine Kugel im Spiel ist.



Strategien

Hier werden nun verschiedene Strategien beschrieben, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Diese werden in 2 Kategorien unterteilt. (T), für Strategien, die ihm Turnierspiel hilfreich sind und (GC), die für das Spiel zu Hause oder das Knacken des High Scores angewendet werden können.

(T)

Groot Stack

Von einem „Stack“ ist die Rede, wenn mehrere Modes, in den meisten Fällen ein Mode und ein Multiball, zur gleichen Zeit aktiv sind und durch diese Kombo besonders viele Punkte möglich sind.

Im Guardians Flipper ist der Groot Stack wohl einer der Häufigsten. Dabei geht es darum, als ersten Mode Yaka Arrow zu wählen, Groot Multiball zu beleuchten, Yaka Arrow sollte durchgespielt werden, der Stack funktioniert allerdings auch ohne dies, einen neuen Mode zu starten und dann Groot Multiball zu spielen. Die Wahl des ersten Modes fällt auf Yaka Arrow, da nach jedem Groot Lock eine neue Kugel ins Spiel gelangt, welche in fast allen Fällen einen Bumper trifft. Somit ist, wenn man auf Groot Multiball spielt, Yaka Arrow bei weitem leichter durchzuspielen als andere Modes.

Der Mode, der mit dem Multiball zusammengespielt wird, sollte nach Möglichkeit viele Schüsse benötigen. Pod Chase ist dabei der beste Mode, da die Super Ramps nach dem Abschließen des Modes im Multiball abgeschlossen werden können. Wird der Multiball gestartet sollte möglichst schnell das rechte Hole für ein „Upgrade“ getroffen werden, so dass alle Schüsse auf dem Playfield für den Mode beleuchtet werden.

Zudem ist es wichtig, den Groot Multiplikator zu aktivieren und dann auf die Rampen zu spielen. Werden beide Rampen oft hintereinander getroffen, kann dies, zusammen mit dem Groot Multiplikator, sehr lukrativ sein.

Orb Rush

Hierfür wird zu Spielbeginn der Mode Antiquities Shop gewählt. In diesem Mode ist der Orb immer beleuchtet, deshalb eignet er sich gut, um Orb Multiball zu starten. Zudem sollte ein Schuss Multiplikator auf den Orb Schuss gesetzt werden, da dies im Multiball doppelte Super Jackpots bringt, was einen gewaltigen Unterschied machen kann.

Da der Orb Multiball, im Vergleich zum Groot Multiball, sehr viel mehr Punkte bringt, ist es nicht zwingend notwendig, einen Mode mit in den Multiball zu nehmen. Wenn doch, dann sollte ein Mode gewählt werden, der nicht allzu viele Schüsse benötigt, da das Erreichen der immense Super Jackpots im Vordergrund stehen sollte. Knowhere ist hier eine gute Wahl, da dieser Mode nach dem Upgrade zudem jeden Schuss des Playfields beleuchtet.

Während des Multiballs ist es wichtig, die Jackpots schnell und als Kombos zu treffen, da diese Werte unmittelbar in den Super Jackpot einfließen. Sobald der Doppel Jackpot auf dem Orb beleuchtet ist, sollte mindestens ein Hadron verfügbar sein und die linke Rampe getroffen werden. Dann wird der Hadron genutzt und sofort auf das Orb Target gespielt. Dies tut 3 Dinge:

1. Der Hadron sammelt den Doppel Jackpot und beleuchtet den Super Jackpot – welcher durch den Target Schuss auch prompt eingesammelt wurde.
2. Dadurch, dass zuerst die Rampe getroffen wurde, ist der Schuss auf den Super Jackpot eine Kombo. Dadurch wird dieser verdoppelt.
3. Der Super Jackpot ist ein Hurry Up – jede Sekunde, in der das Target nicht getroffen wird, kostet Punkte. Durch die Methode mit der linken Rampe und dem Hadron wird sichergestellt, dass das Hurry Up auf dem vollen Wert eingesammelt wird.

Die Super Jackpots im Orb Multiball können immense Punktwerte erreichen. Es lohnt sich also, den Multiball lange zu spielen, und die Super Jackpots immer durch Kombos und Schussmultiplikatoren zu erhöhen.

Cherry Bomb Rush

Diese Strategie weicht stark von dem „auf Multibälle spielen“ der anderen 2 ab. Stattdessen geht es darum, die 4 einfachsten der 8 Modes durchzuspielen, um im Cherry Bomb Multiball ordentlich zu punkten. Die 4 einfachsten Modes sind:

-Sanctuary

-Yaka Arrow

-Antiquities Shop

-Sibling Rivalry (alternativ kann auch Knowhere genommen werden, falls die Rampen schwierig zu treffen sind und/oder man lieber Loops als Rampen spielen möchte)

Wichtig dabei ist, dass Hadrons möglichst wenig bis gar nicht genutzt werden, um sie für den Cherry Bomb Multiball aufzusparen. Zudem ist eine durchdachte Platzierung der Schussmultiplikatoren wichtig. Allen voran der Groot Schuss, da dieser im Cherry Bomb Multiball für den Super Jackpot beleuchtet sein wird. Ebenfalls sind der Orb und das Pistontarget wichtig: Dies sind einfache Schüsse, die im Cherry Bomb Multiball bei weitem öfter getroffen werden werden als z.B. die Rampen. Außerdem sind sie wichtige Schüsse für 2 der 4 benötigten Modes, somit können auch in diesen Modes extra Punkte abgestaubt werden.

Während des Cherry Bomb Multiballs ist es wichtig, die schwierigen Schüsse direkt zu Beginn zu treffen, am besten in den ersten 3 Sekunden. Danach werden fast immer 6 Kugeln im Spiel sein, da wird es schwierig, eine steile und enge Rampe zu treffen. Es kann zudem von Vorteil sein, Rampage zu aktivieren. Dies ist mit 6 Kugeln bedeutend leichter als sonst und es sollte nach Möglichkeit der Rampage Fortschritt im Auge behalten werden.

Am allerwichtigsten ist jedoch, dass mindestens 1 Super Jackpot erreicht wird. Da sich dieser aus allen Punkten der Jackpots zusammensetzt, werden sich die Punkte aus dem Cherry Bomb Multiball quasi verdoppeln, sobald einer erzielt wurde.

(GC)

Immolation Exploit

Hierbei geht es um den Immolation Initiative Wizard Mode, und die großartige Punkte Möglichkeit, die er anbietet. Da alle Modes zumindest halb beendet werden müssen, sollte ein Multiball IMMER zusammen mit einem Mode gespielt werden. Dabei sollten natürlich die schwereren Modes eher im Multiball beendet werden.

Da im Immolation Initiative Mode quasi unendlich Add a Balls zur Verfügung stehen (jeder 4. Schuss bringt einen), keinen dieser Mode extrem lange aufrechterhalten werden. Da die Regeln für den Immolation Initiative Mode an sich sehr simpel sind, reicht es dort zu treffen, wo die Pfeile leuchten. Das einzige, was es speziell im Auge zu behalten gilt, ist der Super Jackpot. Dieser muss unbedingt also Kombo geschossen werden da er dadurch statt 1x 2x zählt (oder 4x statt 2x, wenn ein Schussmultiplikator auf dem Groot Schuss liegt). Ähnlich wie im Cherry Bomb Multiball kann auch Rampage die Punkte durch Immolation stark erhöhen. Außerdem sollten immer einige Hadrons zur Verfügung stehen. Dadurch, dass jeder 4. Schuss einen Add a Ball bringt, hat man, solange man mindestens 4 Hadrons zur Verfügung hat, quasi einen Add a Ball in der Tasche, den man jederzeit aktivieren kann. Dadurch kann man auch beruhigt mit zwei Kugeln spielen und die Hadrons nutzen, sobald sich eine ins Aus bewegt hat.

Im Immolation Initiative sind wahrscheinlich die meisten Punkte am gesamten Flipper zu holen. Scores von um die 8mrd, nur aus dem Immolation Modus, sind keine Seltenheit.

Quill's Quest 2 Exploit

Da sich das Quill's Quest 2 Hurry Up über gespielte Modes erhöht, kann es, besonders nach dem zweiten oder dritten Durchgang aller Modes, einen sehr hohen Wert erreichen. Bei dieser Strategie geht es darum, das Hurry Up (mindestens nach dem alle Modes ein Mal durchgespielt wurden) mit Schussmultiplikatoren, einer Kombo und, wenn sich die Gelegenheit bietet, dem Rampage zu kombinieren. Dabei wird eine ähnliche Taktik wie beim Orb Multiball angewendet. Braucht der Quill's Quest Mode nur noch einen letzten Schuss, wird die linke Rampe getroffen, ein Hadron genutzt und dann das Hole getroffen. Hierbei ist sehr präzises Timing erforderlich und wird das Hole nicht getroffen, müssen in den meisten Fällen alle Modes erneut durchgespielt werden. Damit ist dies sehr riskant, es ist aber auch möglich, das Hurry Up für Werte, die sich um die 10mrd Marke herumbewegen, einzusammeln.

6-Ball Orb

Hierzu ist es zunächst wichtig, Save Xandar durchzuspielen und somit mit 6 Kugeln im eigentlich Einzelkugelspiel zu spielen. Dann sollte möglichst schnell Orb Multiball gestartet werden und dabei möglichst wenig Kugeln verloren werden. Geht alles glatt, kann ein Orb Multiball mit 6 Kugeln gespielt werden. Sollte man zu diesem Zeitpunkt auch noch sehr viele Schussmultiplikatoren beleuchtet haben, ist dies ein Garant für hohe Punkte.