

REGELWERK – IRON MAIDEN LEGACY OF THE BEAST

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)



IRON MAIDEN

LEGACY OF THE BEAST

Hinweis: Dieses Regelwerk richtet sich nach den Werkseinstellungen!

Songauswahl: Im Gegensatz zu vielen anderen Musikflippern, wie zum Beispiel AC/DC oder Aerosmith, trägt die Songauswahl nichts zum Spielgeschehen bei. Hier kann lediglich die Musik, die spielt, wenn kein Mode oder Multiball läuft, ausgewählt werden.

Wird während des Spiels ein Mode, Multiball etc. Aktiviert, spielt während jenem der dazugehörige Song (oder ein bestimmter Ausschnitt).

Im Spiel enthalten sind 12 Songs. Eine Ausnahme bildet *Can I play with madness*; zu welchem im Pro Modell des Flippers kein Mode vorhanden ist, dazu später mehr.

Liste der Songs und dazugehörige Modes:

[Flight of Icarus](#) – Flight of Icarus (Battle Mode)

[Hallowed be thy name](#) – Hallowed be thy name (Battle Mode)

[Rime of the ancient mariner](#) – Rime oft he ancient mariner (Battle Mode)

[Fear of the dark](#) – Fear oft the dark (Battle Mode)

[Aces high](#) – Aces high (Battle Mode)

[The Trooper](#) – Trooper Multiball

[Powerslave](#) – Mummy Multiball

[Wasted years](#) – Cyborg Multiball (Mini Wizard-mode)

[Two minutes to midnight](#) – Two minutes to midnight (Battle Mode und Mini Wizard-mode)

[Number of the beast](#) – Number of the beast (Wizard mode)

[Run to the hills](#) – Run to the hills (Super-Duper-Mega-Wizard mode)

[Can I play with madness](#) – Can I play with Madness (Bonus-mode, nur Prem/Le Modell)

Story: Ja, obwohl er ein Musikflipper ist, hat der IMDN eine kleine Story. Der Spieler reist als Eddie durch die Zeit und muss dabei die *Soul Shards*, welche für das fortgeschrittene Spiel extrem wichtig sind, sammeln, um dann gegen *das Beast* antreten zu können.

Skill Shot: Beim Abschuss einer neuen Kugel hat der Spieler verschiedene Möglichkeiten einen *Skill Shot* zu erzielen. Die verschiedenen *Skill Shots* geben unterschiedlich viele Punkte und Boni.

-*Standard Skill Shot*: Vom Abschuss aus muss das *X-Target* am rechten Bumper getroffen werden. Dabei ist wichtig zu wissen, dass, sobald irgendetwas anderes getroffen wurde, es nicht mehr möglich ist, einen *Skill Shot* zu erzielen. Auch ist es nicht möglich die Kugel so abziehen, dass sie zu einem Flipperfinger kommt, und dann das *Target* zu treffen. Der *Standard Skill Shot* bringt 1mio. Punkte. Der Wert erhöht sich für jeden *Standard Skill Shot* um 1mio. Außerdem erhält der Spieler für den *Standard Skill Shot* 5 zusätzliche Sekunden *Ball-Saver* und einen Eddie-Buchstaben. Mehr dazu später.

-*Super Skill Shot*: Für den *Super Skill Shot* muss der linke Flipperfinger hochgehalten werden und die Kugel so abgeschossen werden, dass sie zum oberen kleinen Flipperfinger kommt. Von dort muss das *Superjackpot-Target* getroffen werden. Wichtig: Wird der Flipper hochgehalten und das *X-Target* getroffen erhält der Spieler KEINEN *Standard Skill Shot*. Es ist außerdem möglich, statt des *Superjackpot-Targets* den *Mini-Loop* zu treffen und dann das *Superjackpot-Target* für mehr Punkte zu treffen. Für den *Super Skill Shot* erhält der Spieler 10mio. Punkte (erhöht sich für jeden SSS) und es wird sofort 2X beleuchtet. Ist 2X bereits beleuchtet, wird 3X beleuchtet. Zusätzlich gibt es +10 Sekunden *Ball-Saver*. Ebenfalls gilt: Wenn bereits etwas anderes (außer dem *Mini-Loop*) getroffen wurde ist ein *Super Skill Shot* nicht mehr möglich.

-*Secret Skill Shots*: Es existieren 5 Secret Skill Shots. Diese werden nicht angezeigt, sind also geheim (secret). Für alle Secret Skill Shots gilt: Wurde etwas anderes getroffen, sind sie nicht mehr verfügbar! Außerdem sind sie nicht verfügbar, wenn der obere linke Flipper für einen Super Skill Shot nach oben gehalten wird, die Kugel nicht durch den Loop geht und zu den unteren Flippern kommt und dann etwas für einen Secret Skill Shot getroffen wird.

1. Center Ramp: Ein Treffer auf die mittlere Rampe bringt 6mio. Punkte und 5 zusätzliche Sekunden *Ball-Saver*.
2. Linke Inlane: Ein Treffer in die linke Inlane, ob hinein abgeschossen oder durch den Flipperfinger erreicht, bringt 6mio. Punkte.
3. Rechter Loop: Ein Treffer in den rechten Loop bringt 8mio. Punkte und +5 Sekunden *Ball-Saver*.
4. Linke Outlane: Ein Abschuss in die linke Outlane bringt 20mio. Punkte. Allerdings wird jeglicher *Ball-Saver* sofort verbraucht.
5. Orb-Target: Ein Treffer auf das Orb-Target bringt 10mio. Punkte und erhöht den Powerjackpotmultiplikator um x1.

Drop Targets: Der Flipper beinhaltet eine 3-er Drop Target Bank. Wird sie abgeräumt, erhält der Spieler sofort die leuchtende Belohnung. (Bonusmultiplikator, Mystery beleuchten, Lock beleuchten) Werden alle Targets mit einem Schuss abgeräumt (ein *Sweep*) erhält der Spieler die leuchtende Belohnung und die darauffolgende. Ist Lock bereits beleuchtet, wird die Target-Belohnung wieder auf *Bonusmultiplikator* gesetzt, nachdem *Mystery beleuchten* erhalten wurde. Ist Mystery bereits auf Level drei, folgt nach dem Bonusmultiplikator direkt das Lock, ist auch das Lock schon beleuchtet, ist die Belohnung immer Bonusmultiplikator.

Mystery Orb: Mystery ist ein Weg, eine zufällige Belohnung zu erhalten. Diese können von 5mio. Punkten bis hin zu einem Extraball reichen. Zu Spielbeginn ist Mystery Level 1 auf dem Orb-Target beleuchtet. Wird das Target getroffen, wird eine zufällige Belohnung ausgegeben. Um Mystery erneut zu beleuchten muss *Mystery beleuchten* bei der Drop Target Bank abgeräumt werden. Wird jenes getroffen und Mystery ist bereits beleuchtet, wird das Mystery Level um +1 erhöht. Das maximale Level ist 3. Durch höhere Level sind bessere Belohnungen möglich. Während eines Battle Modes ist die erste Belohnung immer zusätzliche Zeit, in den Multiballmodes ist es ein Add-a-Ball. Beides ist nur einmal per Battle Mode möglich. Die zusätzliche Zeit und der Add-a-Ball sind unabhängig davon, welches Mystery Level beleuchtet ist.

Bulls Eye: In der mittleren Rampe ist das sogenannte Bulls Eye Target verbaut. Je weiter es in der Mitte getroffen wird, desto höher die Punkte. (Außen: 1X, Innen 2x, Mitte 3x) Dies wird in vielen Modes genutzt. Außerdem kann das Bulls Eye über die Drop Targets beleuchtet werden (Jedes Mal für mehr Punkte). Diese werden auch multipliziert.

Playfield-Multiplikator: Die 4 X-Targets, die über das Spielfeld verteilt sind, beleuchten, wenn alle getroffen, einen 2x Playfield-Multiplikator in den Inlanes. Ist dieser bereits beleuchtet und die Targets werden ein weiteres Mal getroffen, wird 3x Playfield beleuchtet. Der Multiplikator kann hin und her geschaltet werden und somit für wichtige Momente aufgehoben werden. Läuft der Multiplikator, kann durch das Treffen der X-Targets 5 Sekunden Zeit zu den normalen 20 Sekunden hinzugefügt werden. Dies funktioniert mit jedem Target nur einmal. In einigen Modes kann kein Playfield-Multiplikator beleuchtet werden, dennoch aber mit hineingebracht werden. Dies wird dann in den jeweiligen Abschnitten erwähnt. In all diesen Fällen kann der Multiplikator aber durch ein Mystery Level 3 während des Modes beleuchtet, oder von 2x auf 3x angehoben werden. Kann während eines Modes der Playfield-Multiplikator beleuchtet werden, wird nichts darübergeschrieben werden.

Battle Modes: Es gibt im Spiel 6 verschiedene Battle Modes. Die ersten 5 sind normale Modes, der letzte ein Mini Wizard-mode. 2 der Battle Modes sind Multibälle. Um einen Battle Mode zu beleuchten, müssen als erstes die weißen Pfeile getroffen werden. Jeder Pfeil gibt einen Eddie-Buchstaben. Ist Eddie voll leuchtet ein Battle Mode auf der mittleren Rampe. Alles Modes, bis auf die 2 Multibälle, haben einen Timer von 40 Sekunden.

Der nächste Mode kann verändert werden, indem der untere linke Spinner getroffen wird. So bewegt sich der beleuchtete Mode um 1 nach oben. Es ist nicht möglich, einen Mode zweimal zu spielen. Erst wenn 2 Minutes to Midnight gespielt wurde ist ein weiterer Durchlauf möglich.

Es wird mit jedem Mal schwieriger, Modes zu beleuchten. Für die ersten beiden Modes können Rampen, Loops und das Bulls Eye getroffen werden, für die nächsten beiden nur Rampen und Loops und danach nur noch die Rampen. Die Schwierigkeit wird nach einem kompletten Durchlauf nicht zurückgesetzt. Eddiebuchstaben können auch durch den Mystery Orb Level 1 erhalten werden. Außerdem ist es möglich, durch Mystery sofort einen Mode beleuchtet zu bekommen.

-Flight of Icarus: In Flight of Icarus liegt der Fokus auf den Rampen. Wird eine Rampe getroffen gibt es 2mio. Punkte, dieser Wert erhöht sich um 150k bei jeder Rampe. Werden die Rampen kombiniert, werden auch die Punkte multipliziert. Für eine Kombo hat der Spieler 5 Sekunden Zeit. Ist die Zeit gerade zu Ende und es wird schnell noch eine Rampe getroffen, werden die Punkte zwar wie bei einer Kombo vergeben, jedoch wird die Kombo nicht fortgeführt. Der Mode endet, wenn die Zeit

abgelaufen ist. Einmal können 10 zusätzliche Sekunden beim Mystery Orb abgeholt werden. Ist der Mode vorbei und es wurden mindestens 20mio. Punkte erzielt leuchtet eine Soul Shard auf der mittleren Rampe. Wird die mittlere Rampe getroffen, ist die Soul Shard gesammelt. Mehr zu Soul Shards später.

-Hallowed be thy name: In diesem Mode geht es darum, möglichst schnell einige Aufgaben zu erfüllen. Je schneller, desto mehr Punkte gibt es am Ende. Die Aufgaben:

-Orangen Pfeil treffen – 5mio. Punkte

-Captive Ball treffen – 5mio. Punkte

-Orangen Pfeil treffen – 10mio. Punkte

-Drop Targets abräumen – 10mio. Punkte

-Orangen Pfeil treffen – 10mio. Punkte

-Mittlere Rampe treffen – 10mio. Punkte + 1mio. für jede verbleibende Sekunde – Alles multipliziert durch das Bulls Eye Target

Der Mode endet, wenn alles erledigt wurde oder die Zeit ausläuft. Es sind einmal 10 zusätzliche Sekunden beim Mystery Orb verfügbar. Wurde alles erledigt, wird die Soul Shard auf der mittleren Rampe beleuchtet. Wird sie getroffen, ist diese Soul Shard gesammelt.

-Rime of the ancient mariner: Dieser Mode besteht aus 2 Etappen.

1. Ein Hurry-Up startet auf der mittleren Rampe. Je schneller getroffen wird, desto mehr Punkte gibt es. Wird getroffen kommt eine zweite Kugel ins Spiel und Etappe 2 beginnt.

2. In diesem Multiball geht es darum, die blauen Pfeile von links nach Norden (mittlere Rampe) zu navigieren. Wird ein Pfeil getroffen bewegen sich alle in Richtung Norden. Alle Schüsse bringen so viele Punkte wie das zuvor eingesammelte Hurry-Up (max. 1mio.). Befindet sich ein Pfeil auf der mittleren Rampe sind die restlichen Schüsse verdoppelt. Sobald ein Pfeil sich auf der mittleren Rampe befindet, kann sie für 10X das Hurry-Up getroffen werden (Jackpot). Danach wechselt die Seite. Nun müssen die Pfeile von der rechten Spielfeldseite nach Norden gebracht werden. Dazu gehört auch der Mini-Loop, da er allerdings so schwer ist, können stattdessen auch die Drop Targets abgeräumt werden. Immer wenn alle Drop-Targets leuchten, können sie statt den normalen Schüssen abgeräumt werden. Wird wieder Norden erreicht und getroffen wechseln wieder die Seiten. Nun gibt es jedoch weniger Pfeile, was es schwieriger macht, sie nach Norden zu bringen. Nach jedem Seitenwechsel werden alle Punkte, die durch den Mode erreicht werden, multipliziert. Zudem hat der Spieler nicht unendlich Zeit, die Pfeile zu treffen! Alle 10 Sekunden bewegen sich die Pfeile zurück nach links, bzw. rechts. Dieser Timer kann durch das Treffen eines Pfeiles zurückgesetzt werden. Der Mode endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Es gibt einen Add-a-Ball durch den Mystery Orb. Endet der Mode und es wurden 2 Jackpots gesammelt (von links auf die Mitte und von rechts auf die Mitte), wird die Soul Shard auf der mittleren Rampe beleuchtet. Getroffen, wird die Soul Shard eingesammelt.

-Fear of the dark: In diesem Mode dreht (Bubu tsss) sich alles um die zwei Spinner. Um diese zu beleuchten muss als erster einer von vier lila Pfeilen getroffen werden. Welcher Pfeil getroffen wird, legt fest, wie viele Punkte die Spinner wert sind.

Linke/Rechte Rampe: 250k

Großer Loop: 350k

Mini-Loop: 500k

Nach einem lila Pfeilschuss werden beide Spinner beleuchtet. Zuvor kann jedoch noch die rechte Rampe getroffen werden um die oben angegebenen Werte zu verdoppeln. Außerdem bringt der untere Spinner immer die doppelten Punkte. Wird zusätzlich die rechte Rampe und der untere Spinner getroffen, gibt es den vierfachen Wert.

Nach dem ein Spinner getroffen wurde, muss erneut ein lila Pfeil getroffen werden. Dieser legt wiederum den Wert für den nächsten Spinner fest. Es ist möglich, beide Spinner zu kombinieren, indem nach dem oberen direkt der untere getroffen wird. Dies ist jedoch sehr schwierig.

Der Mode endet, wenn die Zeit abläuft, einmal gibt es zusätzliche Zeit durch das Mystery, oder insgesamt 3 Spinner getroffen wurden. Werden beide Spinner kombiniert zählt das ebenfalls nur als einer. Wurden 3 Spinner getroffen leuchtet auf der mittleren Rampe die Soul-Shard. Zum Sammeln, mittlere Rampe treffen.

-*Aces high*: Aces high ist der zweite Mode-Multiball. Hier muss jedoch kein Hurry-Up getroffen werden, der Multiball startet sofort. Doch auch hier gibt es mehrere Etappen.

1. 4 blaue Pfeile treffen. Insgesamt sind 7 Pfeile beleuchtet. Dies sind beide Rampen, beide Loops, mittlere Rampe und großer Loop und Mini-Loop. Jeder Pfeil bringt 1mio. 250k Punkte, das Bulls Eye ist multipliziert. Sobald 4 getroffen wurden startet Etappe 2.

2. 2 Bomber besiegen. Dazu muss als erstes eine Rampe und dann das Bulls Eye getroffen werden. Der Bomber an sich bringt 2mio. 250k Punkte und ist durch das Bulls Eye multipliziert. Für den zweiten Bomber muss erst die andere Rampe und dann das Bulls Eye getroffen werden. Dann startet Etappe 3.

3. Fighter Ace Superjackpot. Ein Pfeil bewegt sich über das Spielfeld. Die Schüsse, auf denen er landet sind: Beide Rampen, beide Loops, Großer Loop und Mini-Loop. Der Pfeil bewegt sich von links nach rechts und dann von rechts nach links. Wird er getroffen erhält der Spieler 5 Sekunden Zeit um das Bulls Eye für den Superjackpot zu treffen. Dieser beträgt 8mio. 500k und ist multipliziert. Danach beginnt es wieder von vorne, nur bringen alle Jackpots nun 500k Punkte mehr.

Der Mode endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Einmal gibt es einen Add-a-Ball über den Mystery Orb. Endet der Moder und es wurde der Fighter Ace Superjackpot gesammelt, leuchtet auf dem Bulls Eye eine Soul-Shard. Durch Treffen des Bulls Eyes wird die Soul-Shard gesammelt.

-*2 Minutes to Midnight*: Wurden alle 5 vorherigen Modes gespielt, so ist der 6. Immer 2 Minutes to Midnight. Auch um diesen Mode zu starten müssen als erstes genug weiße Pfeile getroffen werden, dann ist 2 Minutes to Midnight auf der mittleren Rampe beleuchtet.

Startet der Mode beginnt ein Timer, der von 23:58 bis Mitternacht hochzählt. Die Sekunden sind dabei jedoch nicht wirklich Sekunden, sondern verlaufen etwas schneller. Zudem gibt es einen Ball-Saver von 45 Sekunden. Verlässt eine Kugel während des Ball-Savers das Spiel, so wird sie zurückgegeben und es werden 10 Sekunden auf der Uhr vorgespult. Die roten X-Targets bringen 5 Sekunden mehr Zeit, wenn sie leuchten und getroffen werden.

Während 2 Minutes to Midnight sind 5 Schüsse beleuchtet, jeder symbolisiert einen der 5 zuvor gespielten Modes.

Linker Spinner – Fear of the dark

Linke Rampe – Flight of Icarus

Linker Loop – Hallowed be thy name

Rechte Rampe – Aces high

Rechter Loop – Rime of the ancient mariner

Die Punkte für die jeweiligen Schüsse basieren auf den Punkten, die in den mit den Schüssen assoziierten Modes erzielt wurden. Wird ein Schuss getroffen, schaltet er sich aus und die erzielten Punkte werden zum Superjackpot hinzuaddiert. Das Treffen aller 5 Schüsse beleuchtet den Superjackpot auf dem Superjackpot-Target und erleuchtet alle Schüsse neu. Das weitere Treffen von Pfeilen baut den Superjackpot weiter auf und durch das erneute Treffen aller Schüsse wird dem Superjackpot ein Multiplikator hinzugefügt. Das Treffen des Superjackpots setzt den Multiplikator auf 1x zurück, sonst bleibt aber alles wie zuvor. Fehlt z.B. nur noch ein Schuss, muss nur noch dieser zum nächsten Superjackpot getroffen werden. Der Superjackpotwert wird NICHT zurückgesetzt, spätere Superjackpots bringen also deutlich mehr Punkte. Der Mode endet, wenn die Zeit abläuft, oder die Kugel abgeht und der Ball-Saver nicht aktiv ist.

Während 2 Minutes to Midnight kann kein Playfield-Multiplikator beleuchtet werden.

Das Starten von 2 Minutes to Midnight bringt den Level 1 Doomsday-Eddie, ein (mindestens) 2x Superjackpot den Level 2 Doomsday-Eddie.

-Soul Shards: Wird ein Mode abgeschlossen, also ein bestimmtes Ziel in diesem erfüllt, wird eine Soul Shard auf der Mitte beleuchtet. Der Wert basiert auf den Punkten, die während des Modes erzielt wurden, ist ein Hurry-Up und wird durch das Bulls-Eye multipliziert. Das Hurry-Up dauert immer genau 10 Sekunden, hat die Soul-Shard also einen höheren Wert, geht dieser auch schneller verloren. Soul-Shards beleuchten einen Tomb Treasure (dazu später mehr) und sie während des Number of the beast Wizard Modes hilfreich.

Wurde 2 Minutes to Midnight mindestens einmal gespielt, können noch nicht gesammelte Soul-Shards auch über Mystery Orb Level 3 erhalten werden. In diesem Fall gibt es aber kein Hurry-Up, auch die Punkte halten sich in Grenzen.

-Trooper Multiball: Wie bereits unter der Sektion Drop Targets angesprochen, wird das Lock über die Drop Targets beleuchtet. Das erste Mal werden direkt alle 3 Locks beleuchtet, hier können beide Loops für die Locks getroffen werden. Danach muss jedes Lock einzeln beleuchtet und getroffen werden. Das erste Lock wird beim linken Loop, das zweite beim rechten und das dritte wieder beim linken beleuchtet.

Im Trooper Multiball sind 7 Schüsse für Jackpots beleuchtet. Diese sind:

Linker Spinner, linke Rampe, großer Loop, linker Loop, Mini-Loop, rechte Rampe und rechter Loop.

Am Anfang sind alle Schüsse für 1x Jackpots beleuchtet, werden sie getroffen schalten sie sich aus. Die Jackpotwerte werden durch alles Mögliche erhöht, alles fügt Punkte hinzu. Am Anfang jedes Trooper Multiballs werden die Jackpotwerte zurück auf 500k gesetzt. Ein getroffener Jackpot gibt ebenfalls seinen Wert in den Superjackpot. Dieser wird nach mindestens 3 Jackpots auf dem Superjackpot-Target beleuchtet und beinhaltet die Werte aller Jackpots. Wird er getroffen geschehen drei Dinge:

-Erhalten der Punkte

-Zurücksetzen des Superjackpotwertes

-Alle Jackpots, die zum Zeitpunkt zu welchem der Superjackpot getroffen wurde, nicht beleuchtet waren, werden wieder beleuchtet, allerdings mit einem zusätzlichen Multiplikator. So werden aus 1x Jackpots z.B. 2x Jackpots.

Ein anderer Weg, den Multiplikator zu erhöhen, ist das Treffen aller 7 Jackpots. Dann werden alle erneut beleuchtet, jeder Jackpot mit einem zusätzlichen Multiplikator. Jackpots mit höheren Multiplikatoren ändern ihre Farbe und erhöhen auch den Superjackpot stärker. (Grundwert x Multiplikator) Der maximale Multiplikator ist 5x.

Werden im Multiball die Drop-Targets getroffen, leuchtet auf der mittleren Rampe der Cannon-Award. Dieser kann benutzt werden, um Jackpots zu erzielen, als wären sie normal getroffen worden. Der erste Cannon-Award pro Multiball gibt außerdem einen Add-a-Ball. Je weiter in der Mitte getroffen wird, umso mehr Jackpots gibt es. Ganz außen einen, im mittleren Ring zwei und in der Mitte drei. Welche Jackpots so erzielt werden, ist zufällig ausgewählt. Außerdem zählen so nur die Grundwerte, Multiplikatoren werden nicht mitgezählt. Auch zum Superjackpot wird nur der Grundwert addiert. Nachdem der Cannon-Award erzielt wurde, kann er erst wieder beleuchtet werden, nachdem ein Superjackpot geholt wurde.

Der Multiball endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Sind zu diesem Zeitpunkt einige Jackpots nicht beleuchtet, erhalten sie keinen zusätzlichen Multiplikator, falls der nächste Trooper Multiball gestartet wird.

Wird ein Superjackpot geholt gibt es den Level 1 Trooper-Eddie, wurde entweder mindestens ein 5x Jackpot erzielt oder haben alle Jackpots einen Multiplikator von mindestens 3x, gibt es den Level 2 Trooper-Eddie.

-Mummy Multiball: Dieser Multiball ist in den verschiedenen Versionen des Gerätes sehr unterschiedlich. Hier werden nun Pro und Prem/Le Regeln separat aufgelistet.

Pro Modell: Der Captive-Ball bringt bei einem Treffer Mummy-Buchstaben. Das Spiel startet mit bereits 3 beleuchteten Buchstaben. Wurden alle Buchstaben gesammelt ist Sarcophagus-Lock auf der mittleren Rampe. Nach dem Treffen startet die zweite Phase, wieder müssen alle 5 Buchstaben gesammelt werden, um den Multiball zu beleuchten. Zum Starten wird ein weiterer Treffer auf den Captive-Ball benötigt.

Während des Multiballs müssen genug *Switches* (quasi alles, was Punkte zählt) getroffen werden, um einen Jackpot beim Captive-Ball zu beleuchten. Switches bauen ebenfalls den Jackpot auf. Insgesamt werden 5 Jackpots gebraucht, für den ersten 10, für den zweiten 20, für den dritten 30, für den vierten 40 und für den fünften 50. Jeder Jackpot wird durch einen Mummy-Buchstaben symbolisiert. Nach allen fünf Jackpots ist der Superjackpot auf der mittleren Rampe beleuchtet. Der Superjackpot hat als Basiswert den Jackpotwert x2 und wird durch das Bulls-Eye multipliziert.

Nachdem ein Superjackpot erzielt wurde fängt es wieder von vorne an. Nur bewegen sich die Buchstaben dieses Mal. (So geht es dann auch mit allen anderen Jackpots danach) Wird der Captive-Ball getroffen, während ein Buchstabe leuchtet, der bereits gesammelt wurde, gibt es nichts und der Buchstabe bewegt sich weiter. Wieder werden für den ersten Jackpot 10, für den zweiten 20, für den dritten 30, für den vierten 40 und für den fünften 50 Switches benötigt. In dieser zweiten Phase sind alle Jackpots verdoppelt. (So wie alle Jackpots danach) Ebenfalls gilt für den Superjackpot: Basiswert x2, Bulls-Eye multipliziert und nochmal x2. Ist ein Playfield-Multiplikator aktiviert und ist der Superjackpot somit über x10 zählt er als Ultra-Superjackpot, auch Ultra-Superjackpots können aber, je nachdem wie das Bulls-Eye getroffen wird, mehr oder weniger wert sein.

Am Anfang jedes Mummy Multiballs wird der Jackpotwert zurückgesetzt.

Im Mummy Multiball können, zumindest rein theoretisch, unendlich Add-a-Balls erzielt werden. Für den ersten müssen beide Rampen getroffen werden, für den zweiten beide Rampen und beide Loops und für alle darauffolgenden der linke Spinner, beide Rampen, beide Loops, großer Loop und Mini-Loop. Bei jedem neuen Mummy Multiball wird die Schwierigkeit (was muss alles getroffen werden) nicht zurückgesetzt, dafür aber die für dieses Level bereits getroffen Schüsse.

Für einen Superjackpot gibt es den Mummy-Eddie Level 1, für einen zweiten den Mummy-Eddie Level zwei.

-Unterschiede beim Premium/Le: Der Sarcophagus-Lock wird auf der rechten Rampe beleuchtet, außerdem muss der Ball zum Multiball-Start aus dem Lock herausgeknockt werden. Wird im Multiball der erste Jackpot erzielt, wird ein temporäres Lock auf der rechten Rampe beleuchtet. Wird es getroffen, bleibt der Ball für 15 Sekunden gesperrt, währenddessen zählen alle Switches doppelt. Wird ein Jackpot getroffen, während ein Ball im Lock ist, wird er verdoppelt. Danach beleuchtet nur noch jeder zweite Jackpot ein Lock.

-Power Features: Im Spiel existieren 5 verschiedene Power Features:

-Power Orbits

-Power Ramps

-Power Spinners

-Power Targets

-Power Pops (Bumper, Schlagtürme)

Jedes dieser Power Features wird durch eines der 5 gelben Dreiecke in der Mitte des Spielfelds repräsentiert. Um eines dieser Features zu starten, müssen die dazugehörigen Dinge auf dem Spielfeld oft genug getroffen werden. Die Liste:

-Orbits (rechter Loop, linker Loop), 10 Treffer

-Ramps (linke Rampe, rechte Rampe), 8 Treffer

-Spinner (Spinner im linken Loop, unterer Spinner), 40 Treffer bzw. Umdrehungen

-Targets (die vier X-Targets, Schatz-Target), 12 Treffer

-Pops (die 3 Bumper), 20 Treffer

Wird ein Power Feature gestartet, beginnt das dazugehörige Dreieck zu blinken und alle Treffer auf die mit dem jeweiligen Feature assoziierten Ziele fügt dem Powerjackpot Punkte hinzu. Wurde ein Power Feature gestartet, kann es durch Treffen der jeweiligen Ziele beendet werden. Dafür werden genauso viele Treffer benötigt wie beim Starten des Features. Aber: Wurden alle Features beendet und der Cyborg-Multiball gespielt, erhöht sich die Anzahl der zum Starten eines Features benötigten Treffer um 50%. Die Anzahl der Treffer zum Beenden des Features bleibt aber immer gleich. Nach jedem Cyborg-Multiball erhöhen sich die benötigten Treffer um 50% des Basiswertes, der, der für die aller erste Komplettierung galt.

Wurde ein Feature beendet, beginnt das Dreieck langsamer zu blinken und dem Powerjackpot wird ein Multiplikator hinzugefügt. Der Powerjackpot kann beim Orb-Target abgeholt und sehr hoch aufgebaut werden. Nach dem Ende einer Kugel geht ein nicht gesammelter Powerjackpot verloren.

Das Sammeln eines Level 1 Eddies erhöht den Basiswert des Powerjackpots um 5mio. Punkte, ein Level 2 Eddie um 15mio. Außerdem kann der Powerjackpot durch Mystery und Tomb Treasures einen höheren Multiplikator kriegen, aber auch der Basiswert kann erhöht werden.

Ist beim Orb-Target ein Powerjackpot und ein Mystery beleuchtet wird erst der Powerjackpot vergeben und dann das Mystery.

Wurde ein Powerjackpot gesammelt, leuchten alle Dreiecke, die vorher langsam geblinkt haben konstant. Auch wenn die Kugel abgeht tritt dies ein. Leuchten alle Dreiecke konstant ist der Cyborg-Multiball auf der Mitte beleuchtet.

-Cyborg-Multiball: Wurden alle Powerfeatures beendet, so startet ein Treffer auf die Mitte den Cyborg-Multiball. In diesem Multiball kann kein Playfield-Multiplikator aktiviert werden. Cyborg-Multiball beginnt als Multiball mit 3 Kugeln. Ziel ist es, alle 5 Dreiecke erneut zu beleuchten. Dafür muss von jedem mindestens ein dazugehöriges Ziel getroffen werden. Diese sind dieselben wie auch beim Starten und Beenden der Features. Insgesamt muss also getroffen werden:

- 1 Loop
- 1 Rampe
- 1 Spinner (1 Umdrehung)
- 1 Target
- 1 BUMPER

Wurde von jedem eins getroffen ist der Cyborgjackpot beim Orb-Target beleuchtet. Der Basiswert des Jackpots ist 4mio. und wird durch das Treffen von Switches erhöht. Nach dem Treffen des Jackpots müssen wieder alle Dreiecke vollgemacht werden, das beleuchtet den zweiten Jackpot. Jeder Jackpot nach dem ersten ist multipliziert, der zweite 2x, der dritte 3x usw. Auch der Basiswert baut sich immer weiter auf. Jeder Jackpot ist somit mehr wert als der vorherige. Der erste und zweite Cyborg-Jackpot gibt außerdem einen Add-a-Ball und einen kurzen Ball-Saver. Theoretisch können unendlich Jackpots geholt werden, der Basiswert sowie der Multiplikator können sich endlos erhöhen. Der Multiball endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Wurden weniger als zwei Jackpots geholt, so hat der Spieler noch 10 Sekunden Zeit einen Jackpot und somit einen Add-a-Ball zu holen. Nach jedem erfüllten Dreieck wird der Timer zurückgesetzt.

Das Beleuchten des Cyborg-Multiballs gibt den Level 1 Cyborg-Eddie, das Treffen von 5 Cyborg-Jackpots gibt den Level 2 Cyborg-Eddie.

-Revive: Treffer auf den unteren Spinner bringen eine Zahl am unteren linken Bildschirmrand zum runterzählen. Erreicht die Zahl 0 gibt es einen Revive-Buchstaben. Das Spiel startet mit bereits 3 gesammelten Buchstaben. Ist Revive vollständig, werden 2 Outlanesaves, links und rechts, beleuchtet. Die Kugel kann also auf jeder Seite einmal abgehen und direkt wiederkommen. Für die allererste Revive werden 10 Umdrehungen pro Buchstabe benötigt, danach immer 15. Sind beide Outlanesaves beleuchtet, bringt das Treffen des Spinners nichts, ist nur noch einer beleuchtet, weil der andere schon benutzt wurde, kann bereits die nächste Revive beleuchtet werden. Geschieht dies, während ein Outlanesave noch beleuchtet ist, wird einfach nur der andere neu beleuchtet. Falls auch der zweite Outlanesave genutzt wird, während bereits am Beleuchten der nächsten Revive gearbeitet wird, so bleibt der Revive-Fortschritt erhalten.

-Loops: Der Flipper enthält zwei Loops, den großen Loop und den Mini-Loop. Wird der große Loop getroffen erhält der Spieler die Punktzahl, die durch die weißen Lampen innerhalb des großen Loops

angezeigt wird. Dieser Wert beginnt bei 250k und erhöht sich bei einem Treffer. Mit der Zeit fällt er wieder ab. Beim Treffen der Loops können einige Faktoren eine Rolle spielen.

1. Der große Loop bringt doppelt Punkte, wenn der obere linke Flipperfinger nicht hochgehalten (der Knopf also nicht gedrückt) wird. Ein Treffer des Mini-Loops bringt immer das doppelte des angezeigten Wertes und beleuchtet für kurze Zeit 2x auf dem großen Loop. Leuchtet dies, so zählt der große Loop doppelt, ist gleichzeitig der obere Flipper unten zählt er dreifach. Ist 2x beim großen Loop beleuchtet zählt der Mini-Loop dreifach.

Das Treffen von Loops bringt außerdem Fortschritt für die Loop-Jackpots. An der rechten Seite des LCDs kann man sehen, wie viele Loops noch fehlen. Alle Punkte, die durch Loops erreicht werden, werden dem Loopjackpot hinzugefügt. Wurden genug Loops getroffen, wird der Loop-Jackpot beleuchtet. Das Treffen eines Loops startet nun einen 15 Sekunden langen Timer, in dieser Zeit können weitere Loop-Jackpots erzielt werden. Dabei können aber maximal 4 große Loops getroffen werden, danach wird die Kugel durch einen Post abgeblockt und es muss der Mini-Loop getroffen werden. Wird danach nochmal der große Loop getroffen, kommt sofort ein Post und blockt die Kugel ab. Dieser eine Loop-Jackpot zählt trotzdem. Der Mini-Loop zählt immer den doppelten Wert, beleuchtet hier aber kein 2x beim großen Loop und das Herunterlassen des oberen Flippers bringt auch keinen Multiplikator.

Bei den ersten beiden malen, wenn ein Loop-Jackpot beleuchtet wird, werden diese multipliziert. Der zweite bringt also doppelt Punkte, der dritte dreifach usw. Wird der dritte Loop-Jackpot beleuchtet bringen alle nur noch den normalen Wert, der Mini-Loop zählt aber weiterhin doppelt. Auch wenn die Jackpots multipliziert werden, verdoppelt der Mini-Loop die Punkte. Wurde also z.B. schon ein Jackpot getroffen und dann der Mini-Loop heißt das folgendes:

Zweiter Jackpot: 2x

Mini-Loop: 2x

Gesamt: 4x

Ist ein Playfield-Multiplikator an, es ist kein Loop-Jackpot beleuchtet und es werden Loops getroffen, sind auch die Punkte, die zum Loop-Jackpot hinzugefügt werden multipliziert. Ist ein Loop Jackpot beleuchtet und die Kugel geht ins Aus ist der Loop Jackpot verloren, wäre kein Jackpot beleuchtet gewesen wäre der Jackpotwert geblieben.

Loops und Loop-Jackpot sind immer verfügbar außer während:

-2 Minutes to midnight

-Number of the beast

-Can I play with madness (nur Prem/Le)

-Combos und Deathblows: Eine Combo besteht immer aus 2 Schüssen, höchstens aus 6. Wird ein Schuss getroffen kann ein weiterer für eine Combo getroffen werden, solange unter 3 Switches getroffen werden. Nach dem Treffen einer Rampe zählt die Inlane nicht als Switch. Für die Combos hat der Spieler unendlich Zeit, allerdings darf ein Schuss nur einmal getroffen werden, ansonsten wird die Combo beendet. Die 6 Schüsse, die für Combos in Frage kommen, sind:

-Linke Rampe

-Großer Loop

-Linker Loop

-Mini-Loop

-Rechte Rampe

-Rechter Loop

Die Punktwerte für die Combos sind:

Two-way: 500k

Three-way: 1mio

Four-way: 4mio

Five-way: 10mio

Six-way: 20mio

Wurde eine Six-way Combo erreicht, ist es nicht möglich eine noch höhere Combo zu treffen.

Deathblows: Ist gerade eine Combo am laufen (befindet man sich also in der Phase, in der noch weitere Schüsse für eine Combo getroffen werden können, also nicht drei Switches berührt wurden), kann man diese Combo mithilfe eines Deathblows beenden. Das bedeutet, dass ein bestimmtes Ziel getroffen wird, die Combo wird sofort beendet und der Spieler erhält den Wert der gerade laufenden Combo. Ist z.B. eine Four-way Combo am laufen erhält der Spieler 4mio Punkte. Ziele für einen Deathblow sind:

-Captive Ball

-Skill Shot Target

-Orb-Target

Einige Schüsse geben einen Superdeathblow, dieser zählt dreimal soviel wie ein normaler Deathblow. Schüsse dafür sind:

-Revive Spinner

-Superjackpot-Target

Die mittlere Rampe kann auch einen Superdeathblow bringen, dies kommt allerdings darauf an, wie das Bulls Eye getroffen wird. (Äußerer Ring 1x, mittlerer Ring 2x, Mitte 3x)

-Schatz Target: Direkt über der linken Inlane befindet sich das Schatz Target. Wird die Kugel die Inlane hochgespielt und trifft dabei das Target wird ein zufällig ausgewähltes X-Target als getroffen gewertet. Während den Modes Aces High, Rime of the ancient mariner und Trooper Multiball kann so einer der benötigten Schüsse als getroffen gewertet werden.

-Number of the beast: Dieser Modus wird beleuchtet sobald alle Eddies auf Level 1 gesammelt wurden. Dann leuchtet NotB bei den beiden Loops, linker und rechter. Bei einem Treffer wird eine kurze Animation abgespielt und der Kampf kann beginnen.

Ziel des Modes ist es, die Lebensanzeige des Beasts auf 0 herunterzubringen. Die Anzeige ist auf LCD zu sehen. Als erstes sind drei rote Schüsse beleuchtet. Wird einer davon getroffen hat der Spieler 5 Sekunden Zeit das Bulls Eye zu treffen. Die roten Schüsse bringen 1mio. Punkte, das Bulls Eye 2mio. X

Bulls Eye Multiplikator. Das Bulls Eye zieht dem Beast einen Lebenspunkt ab und startet die Counter Attack Phase. Wird das Bulls Eye nicht getroffen geht es zurück zu Phase 1, die drei roten Schüsse.

Während des Counter Attacks können alle gelben Pfeile getroffen werden um dem Beast einen Lebenspunkt Schaden hinzuzufügen. Die gelben Pfeile bringen 10mio. Punkte + 1mio. für jeden bereits getroffenen Pfeil. Es kann nicht der selbe Schuss immer wieder wiederholt werden, zuerst muss ein anderer Pfeil getroffen werden. Die Counter Attack Phase endet nach 15 Sekunden und es geht zurück zu Phase 1.

Sinkt die Lebensanzeige auf 0 endet der Modus sofort und die Flipperfinger gehen aus. Nun erhält der Spieler einen Bonus, der setzt sich wie folgt zusammen:

- Beast Bonus 100mio. (wird immer vergeben)
- Aces High Bonus (Wert der Aces High Soul Shard; wird nur nach sammeln der Soul Shard vergeben)
- Fear of the dark Bonus (Wert der Fotd Soul Shard; wird nur nach sammeln der Soul Shard vergeben)
- Rime of the ancient Mariner Bonus (Wert der RotaM Soul Shard; wird nur nach sammeln der Soul Shard vergeben)
- Hallowed be thy name Bonus (Wert der Hbtn Soul Shard; wird nur nach sammeln der Soul Shard vergeben)
- Flight of Icarus Bonus (Wert der Fol Soul Shard; wird nur nach Sammeln der Soul Shard vergeben)

Hat der Spieler eine Soul Shard durch ein Level 3 Mystery erhalten beträgt der Bonus 5mio. Punkte.

Während Number of the Beast können Playfield Multiplikatoren über die Targets beleuchtet werden, wie auch im normalen Spiel. Dieser kann auch den Bonus am Ende des Modes multiplizieren.

-Tomb Treasures: Im Spiel gibt es insgesamt 10 sogenannte Tomb Treasures. Diese werden beim Erfüllen von einer von 11 Aufgaben beleuchtet. Jede Aufgabe kann nur einmal einen Tomb Treasure beleuchten; diese können dann beim rechten Loop (Pro Modell) oder auf der linken Rampe (Prem/LE Modell) abgeholt werden. Zudem werden sie in einer festen Reihenfolge ausgegeben.

Hier die 11 Aufgaben:

1. Treffen von mindestens einem Loop Jackpot.
2. Flight of Icarus Soul Shard
3. Hallowed be thy name Soul Shard
4. Rime of the ancient mariner Soul Shard
5. Fear of the dark Soul Shard
6. Aces High Soul Shard
7. Trooper Superjackpot Es zählt der Superjackpot, nicht der Eddie!
8. Mummy Superjackpot Es zählt der Superjackpot, nicht der Eddie!
9. Six Way Combo Treffen einer Six Way Combo. Ein Deathblow wird nicht benötigt.

10. Number of the Beast Durchspielen von Number of the Beast, also die Lebensanzeige des Beasts auf 0 bringen.
11. Alle Eddies auf Level 2 bringen Hier sind nur die Eddies wichtig, egal wie sie geholt wurden.

Hier werden nun die einzelnen Tomb Treasures aufgelistet:

1. 15mio. Punkte: Kann durch Playfield Multiplikatoren multipliziert werden
2. Superlings: 250k Punkte für jeden getroffenen Slingshot. Pro Treffer erhöht sich der Wert um 1k. Hält bis zum Ende der Kugel an, dann wird zudem eine Graphik eingeblendet, welche die durch Superlings erreichten Punkte zeigt.
3. Verschieden bei Pro und Prem/LE!

Pro: Boost Power Jackpot 15mio: Fügt dem Power Jackpot sofort 15mio. Punkte zum Basiswert hinzu.

Prem/Le: Can I play with Madness: Startet sofort den Bonus-Mode Can I play with Madness.

Dieser beginnt als zwei Kugel Multiball mit einem rot leuchtenden Schuss. Dieser bewegt sich, wenn die Flipperknöpfe gedrückt werden, wird also der rechte Knopf betätigt bewegt sich der Pfeil einen Schuss nach links. Wird der Schuss getroffen wechselt er seine Farbe zu grün und bleibt stehen wo er ist. Sind alle aktuell beleuchteten Schüsse grün, beim ersten Mal also nur einer, gibt es einen Add-a-Ball und es werden wieder rote Pfeile beleuchtet, immer einer mehr also noch zuvor.

Es gibt jedoch eine Besonderheit: Wird ein roter Schuss auf der mittleren Rampe getroffen, die sich bei Prem/Le ja hochklappen kann, bleibt die Kugel für gewisse Zeit im Scoop liegen. In dieser Zeit bewegen sich die Schüsse nicht.

Der Mode endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist. Add-a-Balls sind unendlich verfügbar.

4. Super Combos/Deathblows: Für den Rest der Kugel geben Combos und Deathblows 5x Punkte.
5. Light Extra Ball: Beleuchtet einen Extra Ball.

Achtung: Ist ein Extra Ball bereits beleuchtet wird man mit läppischen 20mio. Punkten abgespeist. Ist jedoch ein Extra Ball beleuchtet und es wird ein zweiter (nicht über den Tomb Treasure) beleuchtet, so muss das Target nur 2x für 2 Extra Bälle getroffen werden. Ziemlich fies! Das musste ich auf die harte Tour lernen!

6. Light Revive: Beleuchtet beide Revive Outlanesaves. Ist nur noch einer beleuchtet wird nur der andere reaktiviert, leuchten beide noch gibt es 20mio. Punkte.

7. Collect 2x Bonus: Gibt sofort den kompletten End of Ball Bonus (inklusive Bonus Multiplikatoren) mal zwei. Der Bonus am Ende der Kugel wird aber nicht zurückgesetzt. Ist ein Playfield Multiplikator aktiv potenzieren sich die Punkte. Beispiel: 56mio. Punkte Basis Bonus x 2 (Double Bonus Collect) x 2 (Playfield Multiplikator) = 224mio. Punkte

8. Add 5x Powerjackpot: Fügt dem Powerjackpot einen Multiplikator von 5x hinzu.

9. 50mio. Punkte + Level 2 Eddie: Die Punkte sind Playfield Multiplikator multiplizierbar, der Level 2 Eddie wird nur vergeben, wenn noch mindestens ein Eddie nicht auf Level 2 ist. Befindet sich einer auf Level 1 und einer wurde gar nicht gesammelt, so wird als erstes der Level 1 Eddie aufgewertet.

Gibt es nur noch Eddies auf Level 2 oder Eddies, die noch nicht gesammelt wurden wird ein Level 0 Eddie sofort auf einen Level 2 Eddie aufgewertet.

10. Run to the hills: Startet Run to the hills.

Nachdem alle 10 Tomb Treasures gefunden wurden gibt es keine mehr. Die elfte Aufgabe ist dann auch unwichtig und es können keine weiteren Tomb Treasures geholt werden.

-Run to the hills: Dies ist das Finale, der absolute Höhepunkt des Spiels. Der Punkt ohne Wiederkehr und der Punkt an dem Punkte hageln kann. Run to the hills ist ein 6-Kugel Multiball mit einem Ball Saver von 45 Sekunden.

Startet der Modus durch den 10. Tomb Treasure sind als erstes alle Schüsse blau beleuchtet. Diese Schüsse sind.

- Revive Spinner
- Beide Rampen
- Alle 4 Loops

Wird ein Schuss getroffen gibt es einen 1x Jackpot. Dieser entspricht am Anfang 5mio. Punkten und wird durch Switches weiter aufgebaut. Ein Treffer macht den Schuss allerdings nicht aus, wie im Trooper Multiball, sondern er bleibt beleuchtet und kann weiter getroffen werden. Beim Treffen eines Jackpots fließt zudem sein Grundwert, bei 2x oder 3x Jackpots also auch nur der Basiswert, in den Superjackpot mit ein.

Dieser wird wie folgt beleuchtet: Wie im Cyborg Multiball müssen alle 5 Power Features getroffen werden, allerdings in einer bestimmten Reihenfolge. Diese ist:

- Spinner
- Targets
- Bumper
- Loops
- Rampen

Von jedem muss nur genau einer getroffen werden.

Sind die Power Features vollständig ist der Superjackpot auf der mittleren Rampe beleuchtet. Dieser besteht aus dem Grundwert des Superjackpots und wird Bulls Eye Multipliziert.

Nach einem Superjackpot wird der Superjackpotwert auf 0 zurückgesetzt und alle normalen Jackpots erhöhen sich um 1x. Dies geht ewig so weiter, jedoch gibt es keinen höheren Jackpot Multiplikator als 5x.

- 1x Blau
- 2x Grün

-3x Gelb

-4x Orange

-5x Rot

Der Grundwert der Jackpots wird nach einem Superjackpot jedoch nicht zurückgesetzt.

Während Run to the hills sind zudem auch noch Add-a-Balls verfügbar. Nach dem Treffen eines Powerfeatures startet ein kurzer Timer, währenddessen der Captive Ball getroffen erhält der Spieler einen Mummy-Buchstaben. Sind diese komplett leuchtet der Captive Ball für einen Add-a-Ball.

Run to the hills endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

Wurde Run to the hills einmal in einem Spiel erreicht kann es in diesem Spiel nicht noch einmal geholt werden, da sich die Tomb Treasures nicht zurücksetzen.

Während Run to the hills können keine Playfield Multiplikatoren beleuchtet werden, sie können aber entweder hineingebracht oder durch Mystery Level 3 beleuchtet werden. Revive kann während Run to the hills beleuchtet werden.

-Extra Bälle: Insgesamt gibt es drei Extrabälle die der Spieler erreichen kann. Ein Vierter kann zusätzlich über Mystery Level 3 vergeben werden, was aber sehr selten ist. Zudem kann das Freispiel (bestimmte Anzahl an Punkten erreicht) auf einen Extra Ball umgestellt werden (Einstellungsmenü).

1. Power Features: Werden drei Power Features komplettiert leuchtet ein Extra Ball auf. Dies kann nur einmal gemacht werden.

2. Loops: Bei 50 Loops leuchtet ein Extra Ball auf. Dies geschieht nicht nach den totalen Loops, sondern nur nach den Loops, die Fortschritt zum nächsten Loop Jackpot geben. Schüsse während Two Minutes to Midnight oder ähnlichen Modes oder Loop Jackpots zählen also nicht.

3. Tomb Treasures: Der 5. Tomb Treasure beleuchtet einen Extra Ball.

-End of Ball Bonus: Dieser wird am Ende einer Kugel, solange nicht getiltet wird, vergeben. Er setzt sich wie folgt zusammen:

-Switches X 3500

-Mummy Buchstaben X 25000

-Deathblows X 45000

-Loops X 50000

-Komplettierte Power Features X 75000

-Soul Shards X 250000

-Eddies (Level 2 Eddies zählen als 2 Eddies) X 250000

All das wird vom Bonusmultiplikator, welcher über die Drop Targets vergeben wird, multipliziert.

Strategien: Die Strategien werden in verschiedene Anforderungsstufen unterteilt. Jede Stufe hat ein eigenes Zeichen, welches vor den einzelnen Strategien steht. Dort ist in Klammern ebenfalls eine Erklärung, warum die Strategie eben diese Stufe erhält.

-Anfänger 😊

-Fortgeschrittener 😊

-Experte WTFIKE

-Grand Champion Jäger (keine Turnierstrategie) 3rn0

-The Looper: 😊 (Wenig Regelverständnis benötigt.)

Bei dieser Strategie spielt man einfach nur auf die Loops, nimmt die Punkte durch Loops und Loop Jackpots. Wird irgendetwas anderes versehentlich gestartet kann man es spielen, danach jedoch einfach wieder auf Loops konzentrieren.

-Trooper-Hallowed: 😊 (Verständnis der Stacking-Regeln benötigt; schnelles und präzises Treffen benötigt)

Classic-Variante:

Hier geht es hauptsächlich darum einen großen Trooper Multiball – Hallowed be thy name Stack aufzubauen. Beim Stacking geht es darum, verschiedenen Modes gleichzeitig zu spielen und somit die maximale Anzahl Punkte aus ihnen heraus zu holen.

Für Trooper-Hallowed muss zuerst Hallowed be thy name gestartet werden und dann (möglichst schnell) Trooper Multiball. Hallowed be thy name kann im Multiball sehr schnell abgeschlossen werden, so können viele Punkte im Hallowed be thy name Endbonus gemacht werden.

Beim Spielen wird alles mitgenommen, allerdings zielt das ganze Spiel auf den großen Trooper-Hallowed Stack ab. Der erste Trooper Multiball wird also erst gespielt, wenn Hallowed be thy name in Sichtweite ist, deshalb muss aufgepasst werden, dass die Drop Targets nicht zu oft versehentlich getroffen werden.

Sweeper-Variante: WTFIKE (hohes Risiko)

Hier geht es darum direkt nach dem Start von Hallowed be thy name (Trooper Multiball ist beleuchtet) eine Rampe zu treffen und dann eine Kombination von Captive Ball und linkem Loop. Die Kugel trifft also den Captive Ball und startet dann den Multiball. Somit ist der Mode schon fast abgeschlossen, wenn der Multiball startet, jedoch kann es auch passieren, dass die Kugel beim Versuch eine Rampe zu treffen abgeht und man leer ausgeht.

-Race to Cyborg: WTFIKE (Der Spieler muss kurzfristig Entscheidungen treffen, etwas tieferes Regelverständnis benötigt)

Ziel der Strategie ist das Erreichen des Cyborg Multiballs und dann dort ordentlich Punkte abzusahnen. Das Vervollständigen der Power Features steht also im Vordergrund; dazu sollte versucht werden beide Multibälle, Mummy und Trooper, mindestens einmal zu spielen. Modes können gestartet und gespielt werden, wenn sie durch Zufall beleuchtet werden, der Hauptfokus liegt jedoch auf den Multibällen. Eine Ausnahme bilden natürlich die zwei Modemultibälle, Rime of the ancient mariner und Aces high, sind sie beleuchtet sollte unbedingt darauf gespielt werden.

Da es um das Erreichen des Cyborg Multiballs geht ist es auch möglich Flight of Icarus zu spielen, wenn noch viele Rampen für das Power Feature fehlen.

Wichtig ist auch, kurzfristig zu entscheiden wo die restlichen Power Features schnell und einfach geholt werden können, deshalb ist diese Strategie für Anfänger eher weniger geeignet.

Ist der Cyborg Multiball beleuchtet kann überlegt werden Revive zu beleuchten oder einen Playfield Multiplikator mit in den Multiball zu nehmen.

-Fear-Mummy: 😊 (Grundlegendes Verständnis der Stacking-Regeln benötigt)

Wie auch bei Trooper-Hallowed ist es das Ziel, einen Mode mit einem Multiball zusammen zu spielen. Hierfür sollte zuerst das Mummy Lock geholt werden, der Mode beleuchtet werden, der erste Mode ist auf Turniereinstellung immer Fear of the dark, also nicht den Revive Spinner treffen, Mummy Multiball beleuchtet werden, der Mode gestartet werden und wenn die Kugel dann zum oberen Flipper kommt der Multiball gestartet werden.

Fear of the dark und Mummy Multiball harmonieren sehr gut miteinander, da im Mummy Multiball Switches getroffen werden müssen, hier ist es am einfachsten auf die Spinner zu schießen. Genau das ist auch das Ziel von Fear of the dark, weshalb sich diese beiden Modes gut zusammenspielen lassen.

Außerdem ist es mit mehreren Kugeln im Spiel möglich, beide Spinner gleichzeitig zu treffen. So können in Fear of the dark ordentlich Punkte gemacht werden. Auch die Soul Shard kann dann viele Punkte wert sein.

-Take what's there: 😊 (Keine komplexe Strategie)

Dieser Strategie ist besonders für blutige Anfänger geeignet, führt allerdings nicht zu immens hohen Scores. Kurz gesagt spielt man hier auf die Modes, egal welcher beleuchtet ist, man spielt sie und nimmt das an Punkten mit, was zu holen ist. Beleuchtet man währenddessen einen Multiball spielt man ihn und nimmt die Punkte mit. Bei einem längeren Spiel kann auch der Cyborg Multiball oder Two minutes to midnight erreicht werden, diese Modes liegen jedoch nicht im Fokus.

Eine gute Strategie für einen Score um die 200mio. herum, mehr ist jedoch schwierig zu erreichen.

-Loop to the hills: 3rn0 (Ziel ist das Erreichen des Finales, das ist sehr schwierig, weshalb diese Strategie nicht fürs Turnier geeignet ist)

Eine Strategie für Grand Champion Jäger. So können besonders hohe High Scores entstehen, es ist jedoch eine echte Herausforderung. Ziel ist das Erreichen von Run to the Hills. Ein kompletter Fahrplan dafür wäre viel zu lang, er existiert jedoch, deshalb werden hier nur die wichtigsten Hinweise aufgezählt.

-Alle Modes müssen durchgespielt werden! Vor den Multiball Modes Mystery Orb beleuchten! Hallowed be thy name mit Trooper Multiball zusammenspielen.

-Falls es sich ergibt die Six-way Combo mitnehmen!

-Im Cyborg Multiball und Two minutes to midnight nicht auf Punkte, sondern die Level 2 Eddies spekulieren!

-Loops spielen! Die Extra Bälle können sehr wichtig werden.

-Revive beleuchten! Startet zum Beispiel Trooper Multiball und der Level 2 Trooper Eddie ist schon beleuchtet, so kann es sinnvoller sein Revive zu beleuchten.

Startet Run to the Hills müssen die Jackpots möglichst schnell auf 4x oder 5x hochgespielt werden. Bis dahin spielt das Treffen der Jackpots noch überhaupt keine Rolle. Erst wenn die Jackpots sich in den eben angesprochenen Bereichen bewegen sollten Kugeln links festgehalten werden. Mit einer Kugel kann nun immer und immer wieder der große Loop getroffen werden. Hat man es bis hierhin geschafft, dann hat man sein Ziel erfüllt.

-Fly, on your score: WTFIKE (Wichtig ist extrem gutes Timing und extrem hohe Treffsicherheit der Rampen)

Hier liegen die Punkte im Flight of Icarus Mode. Die anderen Modes werden gespielt, doch währenddessen bereitet man sich auf Flight of Icarus vor. Das bedeutet: Revive beleuchten und Playfield Multiplikator beleuchten.

Ist Icarus erstmal am Laufen müssen nur noch die Rampen getroffen werden. Hohe Combos mit Playfield Multiplikatoren können nicht nur extrem viele Punkte bringen, auch die Soul Shard wird dementsprechend enorm sein.

Fallen einem die Rampenschüsse jedoch schwer, so ist diese Strategie reiner Selbstmord.

Trivia

Das Shatz Target ist nach dem gleichnamigen Move benannt. Dabei wird die Kugel in die Inlane gespielt um dort beleuchtete Dinge einzusammeln. Der Move ist nach Neil Shatz, der diese Technik das erste Mal anwandte, benannt.

Der Can I play with Madness Bonus-Mode ist nur im Prem/LE enthalten, da hierfür der Scoop unter der mittleren Rampe gebraucht wird. Tatsächlich würde der Mode aber auch ohne diesen funktionieren.

In seltenen Fällen (5%) wird im Fear of the dark Mode eine andere Animation abgespielt. Diese besondere Animation zeigt Keith Elwin, den Designer des Iron Maiden, wie er vor einem Baumgeist flieht. In der Run to the hills Superjackpotanimation sieht man, wie der Geist Keith einholt und zu Fall bringt.

Der Cyborg Multiball hatte früher eine andere Animation. Diese zeigte einen Wirbel mit den Symbolen der einzelnen Songs, die darin herumflogen. Zuvor sah man eine Pyramide mit einem Fragezeichen darüber. Tatsächlich hat diese Animation überhaupt nicht mit irgendeinem Cyborg zu tun.

Die Extra Ball Animation, in der sich Eddie einen Extra Ball aus den Eingeweiden reißt, zeigt den Eddie, der auch auf dem Book of Souls Coverartwork vertreten war. Jedoch ist gar kein Song von The Book of Souls auf dem Flipper zu finden.

Ähnliches auch bei den Loops. Deren Animation zeigt den Wicker Man von der Brave New World Single The Wicker Man. Auch dieser Song ist auf dem Flipper nicht vorhanden.

Der Revive Outlanesave bezieht sich auf den Song The reincarnation of Benjamin Breeg von dem Album A Matter of Life and Death.

Glossar

-Mode

Eine durch bestimmte Aktionen ausgelöste Zeitperiode, in der sich die Regeln ändern.

-Multiball

Als Multiball bezeichnet man alle Modes, in denen mit mehr als einem Ball gleichzeitig gespielt wird.

-Skill Shot

Eine beim Abzug der Kugel gegebene Möglichkeit zusätzlich Punkte zu erzielen.

-Targets

Zielscheibe, die bei Kontakt Punkte geben.

-Drop Targets

Targets, die herunterfahren, wenn sie getroffen werden, und erst wieder zum Vorschein kommen, sobald alle getroffen wurden.

-Bonusmultiplikator

Multipliziert die Basis des Endbonus.

-Endbonus

Wird am Ende jeder Kugel vergeben und basiert darauf, wie gut in der Kugel gespielt wurde. Bei einem Tilt wird er nicht vergeben.

-Tilt

Pendel innerhalb des Kabinets. Wird der Flipper zu sehr hin und her geschubst wird ein Tilt registriert. Dann endet die Kugel sofort und es gibt keinen Endbonus.

-Lock

Einsperren von Kugeln für den Multiball, der nach genug Locks startet.

-Spinner

Drehende Scheiben, die pro Umdrehung Punkte zählen.

-Playfield Multiplikator

Zeit, in der alle Punkte doppelt oder dreifach gewertet werden.

-Jackpot

Name der punktebringenden Schüsse während eines Multiballs.

-Superjackpot

Besonderer Jackpot. Wird meist durch genügend normale Jackpots beleuchtet. Ist auch in Nicht-Multiball Modes vertreten.

-Combo

Kombination verschiedener Schüsse.

-Switches

„Schalter“. Alles was Punkte bringen kann und Treffer registriert.