

## REGELWERK – Jurassic Park (Stern)

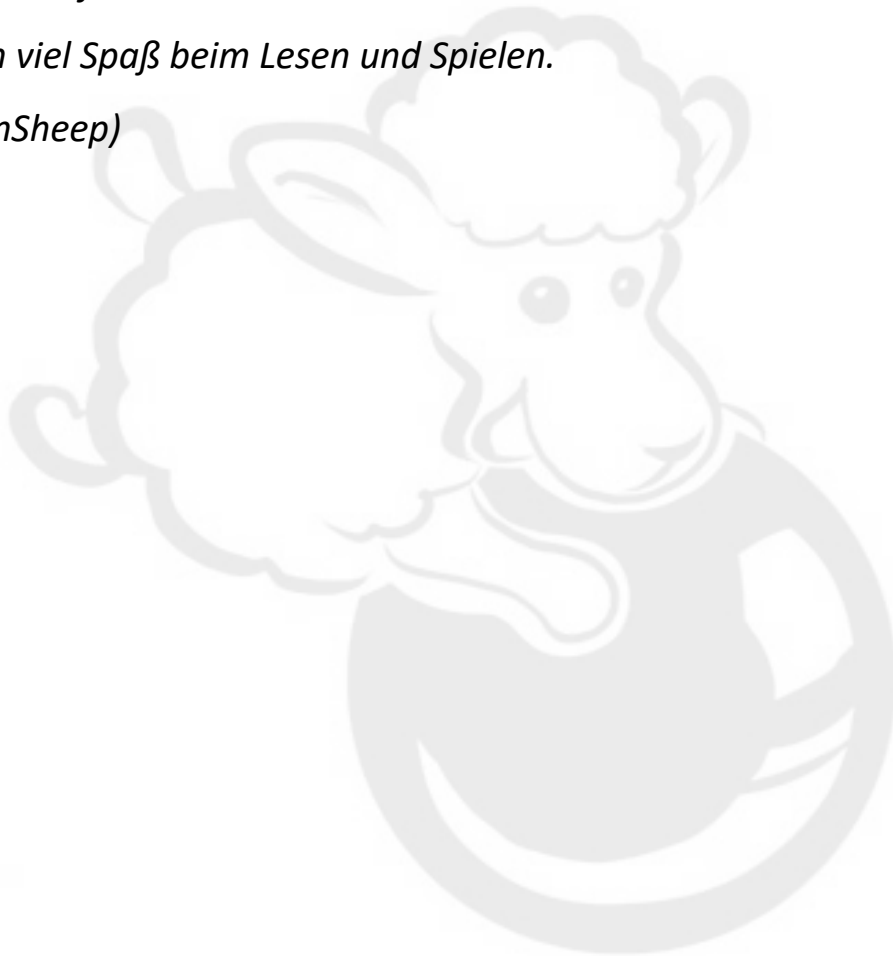
*Dieses Regelwerk wurde erstellt von Paul Englert – Mitglied im Pinball Universe Competition Team.*

*Für Anmerkungen, Rückfragen und Anpassungswünsche steht Euch Paul gerne unter seiner E-Mail-Adresse [rules@pinsheep.de](mailto:rules@pinsheep.de) zur Verfügung.*

*Besten Dank für Euer Interesse.*

*Und nun viel Spaß beim Lesen und Spielen.*

*Paul (PinSheep)*



# Jurassic Park - Regelwerk

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

## Inhaltsverzeichnis

Skillshot.....	5
Geheime Skillshots.....	5
Paddocks.....	6
Gallimimus.....	7
Brachiosaurus.....	7
Dilophosaurus.....	8
Triceratops.....	8
Ankylosaurus.....	8
T-Rex.....	9
Stegosaurus.....	9
Compsognathus.....	9
Spinosaurus.....	9
Pteranodon.....	10
Raptor.....	10
Visitor Center.....	11
King of the Island Multiball.....	11
Inlanes.....	12
Spinner.....	13
Control Room.....	13
Virus Attack.....	13
Restore Power.....	14
System Boot.....	14
Secure Control Room.....	14
Invalid Frenzy.....	15
T-Rex.....	16
T-Rex Multiball.....	16
T-Rex Chase.....	16
T-Rex Rampage.....	16
T-Rex Encounter.....	17
Museum Mayhem.....	17

CHAOS Multiball .....	18
Raptor Multiball .....	18
Supply Drop und Super Supply Drop .....	19
Pteranodon Attack .....	20
DNA Combos .....	20
Nedry Outlane Bonus .....	21
Escape .....	21
Extrabälle .....	21
Fossilien .....	22
Wild Cards .....	23
Bonus .....	23
Escape Nublar .....	24
When Dinosaurs Ruled the Earth .....	25
Strategien Jurassic Park .....	26
Stacking .....	26
T-Rex Multiball .....	26
CHAOS Multiball .....	26
Raptor Multiball .....	27
Die Karte .....	27
Amber .....	28
Smart Missile .....	29



## Skillshot

Der Skillshot am Jurassic Park erfolgt als Sequenz, das bedeutet, es muss zuerst der normale Skillshot getroffen werden, was den doppelten Skillshot beleuchtet usw. bis zu einem finalen vierten Skillshot. Diese verschiedenen Skillshots geben dabei jedoch nicht nur Punkte, sondern erhöhen auch die Ballsave Zeit zu Beginn der Kugel. Die Schussabfolge für den normalen Skillshot ist:

Linke Rampe

Rechte Rampe

Raptor Tower

Rechter Loop

### Geheime Skillshots

Zudem gibt es auch noch einige geheime Skillshots. Diese sind nur verfügbar, wenn die Kugel beim Abschuss, anstatt auf die Rampe zum rechten Flipperfinger zu kommen, den Weg das Helipad hoch nicht schafft und herunterfällt. Diese Skillshots sind keine Sequenzen, sondern nur einzelne Schüsse. Verfügbare geheime Skillshots sind:

- Control Room (C Schuss)
- Rechter Loop
- Amber Target

## Paddocks

In der Mitte des Spielfelds befindet sich die Karte der Isla Nublar. Darauf sind verschiedene Dinosaurier zu sehen, die ihre jeweiligen Paddocks repräsentieren. Ziel ist es, durch die Karte zu navigieren, um am Ende das Visitor Center zu erreichen. In den einzelnen Paddocks kann dabei immer eine bestimmte Anzahl an Personal gerettet werden. Dies gelingt durch das Treffen der Schüsse, vor denen ein orangenes *Rescue* leuchtet. Ein grüner Pfeil bewegt sich dabei über das Spielfeld und repräsentiert den Dinosaurier. Landet er dabei auf einem der orangenen *Rescue* Lichter, ist dieses "verloren". Das Licht geht aus, als würde es getroffen werden, jedoch gibt es keine Punkte und die *Rescue Streak* reißt ab. Diese baut sich auf, je mehr *Rescues* man abschießt, ohne eines dieser an den Dinosaurier zu verlieren. Je höher die *Streak*, desto mehr Punkte gibt es dafür.

Es sind nicht zu jeder Zeit alle *Rescues* beleuchtet, einige werden erst beleuchtet, wenn andere nicht mehr verfügbar sind. Sobald keine *Rescues* mehr übrig sind, ob dabei alle gesammelt wurden oder ob sie durch den Dinosaurier verloren wurden, spielt hierbei keine Rolle, bewegt sich der grüne Pfeil zu dem Schuss, auf dem er gestartet ist. Der Dinosaurier ist dann entkommen, es geht zwar auf der Karte weiter, doch der Spieler erhält den Perk des Dinosauriers nicht. Später mehr zu Perks.

Den Weg durch die Karte kann der Spieler dabei teilweise selbst entscheiden. Ob es von der Ausgangsposition auf der Karte nach links oder rechts weitergeht hängt von der Position des Autos ab. Somit ist es möglich, einen sehr kurzen Weg, direkt zum Visitor Center zu wählen und die großen Dinosaurier in der Mitte der Karte auszulassen, oder ebenfalls die mittleren Paddocks zu spielen.

In jedem der Paddock-Modi geht es darum, den entlaufenen Dinosaurier einzufangen und das Personal des Parks zu retten. Je schwieriger der Paddock, desto mehr *Rescues* müssen getroffen werden, um die gelben *set-trap* Targets links und rechts des Autos zu beleuchten. Bei den einfacheren Paddocks am Anfang der Karte reicht es, hier eines der beiden zu treffen, später müssen dann beide Targets oder sogar beide in der richtigen Reihenfolge getroffen werden. Das Treffen der Targets beleuchtet nun entweder das Helipad oder der Dinosaurier kann sofort gefangen werden. Letzteres ist bei den einfacheren Paddocks, den beiden grünen zu Beginn der Karte und den beiden gelben danach, der Fall. Sollte das Helipad beleuchtet werden, muss die Rampe auf der ganz rechten Seite des Spielfelds getroffen werden, dann kann der Dinosaurier gefangen werden. Dazu muss der gelb leuchtende Pfeil getroffen werden. Lässt man sich hierbei jedoch zu viel Zeit, muss das Helipad erneut aktiviert werden bevor der gelbe Pfeil zum Fangen des Dinosauriers wieder leuchtet.

Zudem kann der Dinosaurier für eine kurze Zeit betäubt werden (der grüne Pfeil bewegt sich für diese Zeit nicht weiter), wenn der Schuss auf dem sich der Dinosaurier im Moment befindet (also der grüne), getroffen wird. Alternativ kann auch die Tranquilizing Missile durch Schüsse auf den Raptor Tower aufgeladen werden. Ist sie bereit, leuchtet der Knopf auf der Lockbar grün. Wird er gedrückt betäubt dies den Dinosaurier für ganze 20 Sekunden.

Insofern folgen alle der Paddocks demselben Muster, unterscheiden sich jedoch in ihren Einzelheiten.

**Rescues:** Anzahl der verfügbaren "Rescue" Lichter.

**Aggressivität:** Wie schnell sich der grüne Pfeil, der Dinosaurier, bewegt.

**Karnivor/Herbivor:** Karnivoren bewegen sich gezielt zu den orangenen "Rescue" Lichtern während Herbivoren sich recht zufällig über das Spielfeld bewegen.

Fähigkeit: Einige der Dinosaurier haben eine besondere Fähigkeit.

Bounty: Punktzahl, die man für das Fangen des Dinosauriers erhält. Diese verhält sich, je nachdem welche anderen Paddocks man zuvor schon gespielt hat, anders. Allgemein kann man jedoch sagen, dass die Dinosaurier weiter am Ende der Karte auch höhere Bounties geben.

Bonus X: Einige der späteren Dinosaurier geben einen einmaligen Bonusmultiplikator.

Amber X: Erhöht den Amber Multiplikator. Der Amber Bonus wird durch die Bumper erhöht und durch eben diese Multiplikatoren multipliziert. Nach jedem abgeschlossenen Paddock kann der Amber Bonus bei dem Target in denen Bumpers abgeholt werden. Der Multiplikator wird hierbei zurückgesetzt, der Basiswert jedoch nicht.

Perk: Durch das Fangen eines Dinosauriers erhält der Spieler dessen Perk, einen Bonus der für das ganze Spiel überbleibt. Die Perks der späteren Dinosaurier sind dabei bei weitem besser als die, die recht zu Anfang der Karte zu finden sind, und haben einen größeren Einfluss auf das Spielgeschehen.

Hier werden nun alle verschiedenen Paddocks aufgelistet, zusammen mit den oben genannten Einzelheiten.

### Gallimimus

Herbivor

Aggressivität: Niedrig

Rescues: 5

Amber X: + 2x

Bounty: 2.5 Millionen

Perk: Für den Rest des Spiels werden alle Bounty Punkte verdoppelt.

### Brachiosaurus

Herbivor

Aggressivität: Sehr niedrig

Rescues: 5

Amber X: + 2x

Bounty: 2.5 Millionen

Perk: Für den Rest des Spiels werden pro Rescue Streak 200k Punkte zusätzlich hinzugefügt.

## Dilophosaurus

Karnivor

Aggressivität: Mittel

Rescues: 7

Amber X: + 3x

Bounty: 5 Millionen

Bonus X: + 1x

Fähigkeit: Befindet sich der Dinosaurier (grüner Pfeil) einen Schuss von einem Rescue entfernt kann es dieses paralisieren. Für die nächsten 8 Sekunden kann dieses Rescue dann nicht gesammelt werden, auch wenn der Schuss getroffen wurde.

Perk: Für den Rest des Spiels werden Punkte vom Super Spinner verdoppelt.

## Triceratops

Herbivor

Aggressivität: Mittel

Rescues: 6

Amber X: + 3x

Bounty: 7.5 Millionen

Perk: Für den Rest des Spiels werden die Loop Awards einfacher, das heißt, es werden weniger Loop Schüsse benötigt um eine der Belohnungen (Punkte oder Super Supply Drop) zu erhalten.

## Ankylosaurus

Herbivor

Aggressivität: Mittel

Rescues 6

Amber X: + 3x

Bounty: 7.5 Millionen

Perk: Für den Rest des Spiels werden die Inlanes einfacher zu beleuchten sein, das heißt, es werden weniger Rescues benötigt um die Inlanes zu beleuchten.



## T-Rex

Karnivor

Aggressivität: Extrem

Rescues: 8

Amber X: + 4x

Bounty: 7.5 Millionen

Bonus X: + 1x

Perk: Für den Rest des Spiels werden all Timer, auch der Ball Save Timer, um 8 Sekunden verlängert. Zusätzlich erhält der Spieler sofort einen Extraball.

## Stegosaurus

Herbivor

Aggressivität: Mittel

Rescues: 7

Amber X: + 4x

Bounty: 10 Millionen

Perk: Für den Rest des Spiels gibt jeder Bumper zusätzliche 15K Punkte, die dabei auch immer zum Amber Bonus addiert werden.

## Compsognathus

Karnivor

Aggressivität: Mittel

Rescues: 7

Amber X: + 4x

Bounty: 10 Millionen

Fähigkeit: Dieser Dinosaurier kann nicht betäubt werden. Das Treffen des grünen Pfeils oder Einsetzen der Tranquilizing Missile haben keinen Effekt.

Perk: Für den Rest des Spiels erhöht sich der Combowert um 250k

## Spinosaurus

Karnivor

Aggressivität: Sehr hoch

Rescues: 10

Amber X: + 5x

Bounty: 10 Millionen

Bonus X: + 1x

Fähigkeit: Der Spinosaurus kann von der ganzen linken Seite des Spielfelds sofort zur ganz rechten Seite springen und andersherum.

Perk: Beleuchtet King of the Island Multiball.

## Pteranodon

Karnivor

Aggressivität: Sehr hoch

Rescues: Sehr hoch

Amber X: + 5x

Bonus X: + 2x

Bounty: 12.5 Millionen

Fähigkeit: Das Pteranodon springt immer sofort zur nächsten Rescue und muss dabei keinen Weg zurücklegen.

Perk: Für den Rest des Spiels werden durch den CHAOS-Multiball erreichte Punkte verdoppelt.

## Raptor

Karnivor

Aggressivität: Sehr hoch

Rescues: 10

Amber X: + 5x

Bounty: 1. Raptor: 2.5 Millionen; 2. Raptor: 10 Millionen

Fähigkeit: Es gibt 2 Raptoren auf einmal. Nachdem die "set-trap" Targets getroffen wurde, das Helipad getroffen wurde und einer der beiden Raptoren gefangen wurde müssen die set-trap Targets nicht erneut abgetroffen werden, lediglich das Helipad muss erneut geschossen werden.

Perk: Für den Rest des Spiels werden durch den Raptor Multiball erreichte Punkte verdoppelt.

## Visitor Center

Gelangt man am Ende der Karte an, gibt es einen letzten Paddock, das Visitor Center. Beginnt man diesen erhält man zunächst einen Bonus, der sich aus Rescues, der längsten Rescue Streak und den bereits gesammelten DNA-Combos und Fossilien zusammensetzt. Am Ende wird dieser Bonus mit der Anzahl gespielter Paddocks multipliziert. Wer also auf seinem Weg zum Visitor Center möglichst viele Paddocks spielt erhält hier einen deutlich höheren Bonus.

Danach startet *Raptors in the Kitchen*, ein 2 Kugel Multiball, der jedoch auch noch weitergespielt werden kann, wenn eine der beiden Kugeln verloren geht. *Raptors in the Kitchen* ist einer von 3 Mini Wizard Modes. Zu Beginn sind der rechte Loop und das Helipad grün beleuchtet. Trifft man einen dieser Schüsse, es spielt hierbei keine Rolle welcher, bewegen sich BEIDE grünen Pfeile jeweils einen Schuss nach links. Gelangt der grüne Pfeil beim Raptor Tower an muss ein letzter Schuss getroffen werden. Der Wert all dieser grünen Schüsse setzt sich aus 2 Millionen Punkten multipliziert mit der Anzahl gespielter Paddocks zusammen.

Nun muss einmal in den Raptorkäfig-Schuss getroffen werden. Das bringt eine weitere Kugel ins Spiel und startet 2 Hurry Ups, jeweils auf dem Raptorkäfig und dem Control Room. Wurden beide getroffen ist der Mode erfolgreich beendet und Victory Targets startet. Zudem kommt eine weitere Kugel ins Spiel. Während Victory Targets muss jedes Target auf dem Spielfeld einmal getroffen werden. Das beleuchtet einen Superjackpot im Control Room. Nach jedem Superjackpot beginnt der Zyklus von vorne. Die ersten beiden Superjackpots bringen zusätzlich noch eine weitere Kugel ins Spiel. Victory Targets endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

Ansonsten endet *Raptors in the Kitchen* nur, wenn der Mode entweder abgeschlossen wurde oder alle Bälle abgegangen sind was somit auch das Ende dieser Kugel bedeutet.

## King of the Island Multiball

Dieser Multiball wird als Perk des Spinosaurus auf der linken Rampe beleuchtet.

Der Modus startet als drei Kugel Multiball. Wie in jedem anderen Multiball kann man durch das Mystery (Supply Drop) maximal eine weitere Kugel und einen neuen Ball Saver erhalten. Im *King of the Island* Multiball müssen Switches getroffen werden, um einen Jackpot zu beleuchten. Wurde dieser dann getroffen, müssen erneut genug Switches getroffen werden um einen weiteren Jackpot zu beleuchten usw. Der zweite beleuchtete Jackpot zählt hierbei doppelt, der dritte dreifach usw. Jedoch muss nach jedem neu getroffenen Jackpot jeder zuvor bereits getroffene noch einmal angespielt werden, bis man wieder Switches treffen muss.

*King of the Island* endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

## Inlanes

Sammelt man in den Paddocks genug Rescues, beleuchtet dies die Inlanes. Welche der beiden Inlanes beleuchtet ist hängt davon ab, in welche Richtung der Truck momentan zeigt.

### Rechte Inlane: Super Spinner

Rollt die Kugel über die rechte Inlane während sie beleuchtet ist, startet Super Spinner. Die Punkte durch den Spinner (dazu später mehr) werden für eine gewisse Zeit verdoppelt.

### Linke Inlane: Smart Missile

Die Kugel wird in der Inlane gehalten. Mithilfe des Knopfes auf der Lockbar kann man nun zwischen verschiedenen Belohnungen wählen. Nach 3 Sekunden wird die Kugel losgelassen und ein direkter Schuss auf das Amber Target muss erfolgen, um die ausgewählte Belohnung zu erhalten. Unter den Optionen befindet sich auch "Abort". In diesem Fall wird der Prozess abgebrochen. Die Smart Missile kann jedoch sehr einfach wieder beleuchtet werden: 2 Treffer auf den Truck und die linke Inlane ist erneut beleuchtet.

Liste der zur Auswahl stehenden Belohnungen:

- Complete Chaos (komplettiert sofort das aktuelle Set der CHAOS Buchstaben)
- Clear Paddock (nur verfügbar, wenn momentan ein Paddock aktiv ist, fängt sofort den Dinosaurier und sammelt alle verfügbaren Rescues)
- Super Combos (Erhöht den Combo Wert)
- +5 Rescues (Fügt sofort 5 Rescues hinzu. Dabei verschwinden jedoch keine orangenen Rescue Leuchten. Die 5 Rescues werden lediglich aus dem Off hinzuaddiert)
- Extra Ball (Gibt sofort einen Extra Ball)
- Raptor Multiball (Startet sofort Raptor Multiball)
- Fossil (Gibt 1 Wild Card Fossil)
- Invalid Frenzy (Startet sofort Invalid Frenzy. Der Fortschritt der Control Room Modes bleibt jedoch unverändert. Invalid Frenzy kann also über den normalen Control Room Fortschritt ein zweites Mal gestartet werden)
- 25 Millionen (Gibt sofort 25 Millionen Punkte)

Zusätzlich zur ausgewählten Belohnung gibt jeder erfolgreiche Smart Missile Schuss 10 Millionen Punkte.

## Spinner

Der Wert des mittleren Spinners kann durch das Treffen der verschiedenen Rampen aufgeladen werden. Wird der Spinner jedoch getroffen, wird, nach dem die Umdrehung beendet ist, der Wert zurückgesetzt und die Rampen müssen erneut getroffen werden.

Hier die Rampen und wie viele Punkte sie dem Spinner hinzufügen:

Linke Rampe – 15k

Helipad – 30k

Rechte Rampe – 50k

Raptor Tower - 100k

## Control Room

Insgesamt gibt es 5 Control Room Modes, die beim Control Room Schuss, der sich am ganz linken Rand des Spielfeldes befindet, gestartet werden können. Es gibt verschiedene Wege, den Control Room zu beleuchten:

Das Fangen des ersten Dinosauriers beleuchtet den Control Room.

Genug Treffer auf den Raptor Tower beleuchten den Control Room, auf diese Weise kann der Control Room jedoch nur einmal beleuchtet werden.

Jedes zweite vollständige Buchstabieren von CHAOS beleuchtet ebenfalls den Control Room.

Ist der Control Room beleuchtet und wird getroffen kann man zunächst zwischen drei verschiedenen Modi wählen. Wurde einer der Modi einmal gespielt ist er bei der nächsten Auswahl ausgegraut und kann nicht mehr gewählt werden. Für jeden der Modi erhält man 45 Sekunden Zeit. Durch den Perk diese T-Rex kann diese jedoch auf 53 Sekunden verlängert werden. Die Modi sind:

### Virus Attack

Auf dem Spielfeld leuchten viele verschiedene blaue Schüsse. Ziel ist es, einen der blauen Schüsse zu treffen und dann in den Control Room zu schießen. All das muss 3-mal wiederholt werden, um den Modus abzuschließen. Wurde ein blauer Schuss getroffen und danach der Control Room getroffen ist der getroffene blaue Pfeil für den Rest des Modes nicht mehr beleuchtet. Es muss einer der anderen Pfeile angespielt werden.

Der erste blaue Pfeil gibt 3 Millionen Punkte, der zweite 5 und der dritte 10.

Der erste Schuss in den Control Room bringt 10 Millionen Punkte, der zweite 15 und der dritte 20 plus einen Zeit Bonus. Dieser entspricht 1 Millionen Punkten pro Sekunde, die noch auf dem Timer verbleibt.

## Restore Power

In diesem Mode muss zunächst der mittlere Spinner getroffen werden. Dies beleuchtet alle blauen Pfeile auf dem Spielfeld, also alle Schüsse. Jeder dieser Pfeile muss 1-mal getroffen werden um den Mode zu beenden. Dabei haben die blauen Pfeile einen Basiswert von 3 Millionen Punkten. Dieser Wert erhöht sich aber durch jede Umdrehung des Spinners um 100k. Der letzte der Schüsse gibt hierbei zusätzlich noch einen Zeit Bonus von 1 Millionen Punkte pro Sekunde, die noch auf dem Timer verbleibt.

## System Boot

Ziel hier ist es, alle 3 Switches zu aktivieren. Zunächst sind für System Boot 3 Schüsse beleuchtet: Das Helipad, der Spinner und die linke Rampe. Trifft man einen dieser Schüsse werden, je nach dem welchen der drei man getroffen hat, andere Schüsse beleuchtet. Für diesen muss genau einer getroffen werden um einen der 3 Switches zu aktivieren. Trifft man z.B. das Helipad und dann die dazugehörigen Schüsse, sind nun nur noch der Spinner und die linke Rampe beleuchtet – man muss die beschriebene Sequenz also einmal mit jedem der 3 Schüsse durchlaufen. Hier sind die 3 Schüsse und welche weiteren Schüsse sie beleuchten:

- Helipad – Control Room, Linke Rampe, Spinner
- Spinner – Linker Loop, Raptor Tower
- Linke Rampe – Rechte Rampe, Rechter Loop, Helipad

Ist das geschafft, muss der Control Room für einen finalen Schuss getroffen werden. Auch hier gibt es, wie üblich, einen Zeit Bonus.

Wurden alle 3 Modi gespielt wird sofort der vierte Control Room Mode beleuchtet. Der Control Room muss also nicht wie oben beschrieben beleuchtet werden. Hierbei handelt es sich um einen von drei Mini Wizard Modes.

## Secure Control Room

Dies ist ein Hurry Up Mode, das bedeutet, je schneller die einzelnen Schüsse getroffen werden, desto mehr Punkte gibt es dafür. Die einzelnen Hurry Up Schüsse werden dabei nacheinander getroffen. Das Treffen des einen beleuchtet den nächsten Schuss. Nach jedem Schuss erhöht sich das Hurry Up wieder.

Alle Hurry Up Schüsse, die bereits getroffen wurden, leuchten grün. Das Treffen der grünen Schüsse erhöht den Wert des Hurry Ups. Nach dem Treffen gehen die grünen Schüsse aus, das Treffen eines Hurry Ups beleuchtet sie wieder.

Die Hurry Up Schüsse:

Linke Rampe

Rechte Rampe

Raptor Tower

Rechter Loop

Linker Loop

Helipad

Amber Target

Wurden alle 7 Schüsse getroffen gibt es ein letztes, großes Hurry Up beim Control Room Schuss. Treffen des Control Rooms beendet Secure Control Room erfolgreich.

### Invalid Frenzy

Sobald Secure Control Room gespielt wurde ist ein letzter Control Room Mode verfügbar. Dieser muss jedoch, anders als Secure Control Room, wieder auf dem alten Wege beleuchtet werden und ist nicht sofort beleuchtet.

Invalid Frenzy startet als 3 Kugel Multiball. Ziel ist es, Switches zu treffen. Diese geben nicht nur Punkte, sondern erhöhen auch den Jackpot Wert. Sobald genug getroffen wurden, ist der Jackpot beim Control Room beleuchtet. Wurde dieser dann getroffen wird ein dreifacher Jackpot beim Control Room beleuchtet, danach müssen wieder genug Switches getroffen werden, um den Jackpot erneut anzumachen.

Während Invalid Frenzy kann zudem in das Raptor Pen gespielt werden. Genug Schüsse geben hier einen Add a Ball und einen erneuten Ball Saver.

Nach Invalid Frenzy stehen keine Control Room Modes mehr zur Verfügung.

## T-Rex

Die T-Rex Modi werden über den Truck gestartet. Jeder Treffer auf den Truck fügt dem Wort "T-Rex" einen Buchstaben hinzu. Der erste der T-Rex Modi ist immer derselbe: T-Rex Multiball. Danach folgen 3 weitere Modi in zufälliger Reihenfolge, der fünfte Mode ist immer Museum Mayhem, einer von 3 Mini Wizard Modes. Alle T-Rex Modi werden, sobald T-Rex vollständig buchstabiert wurde, auf der linken Rampe gestartet. T-Rex Multiball bildet hier eine Ausnahme, dieser Modus beginnt sofort nach dem Vervollständigen von T-Rex.

Für alle T-Rex Modi, außer T-Rex Multiball und Museum Mayhem, erhält man 40 Sekunden Zeit.

Nachdem jeder T-Rex Mode einmal gespielt wurde, wird bei jedem Buchstabieren von T-Rex nur T-Rex Multiball gestartet. Die restlichen Modi sind für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

### T-Rex Multiball

Ein Hurry Up von 500k Punkten beginnt auf der linken Rampe. Der linke Loop, der Raptor Tower, der Spinner, die rechte Rampe und das Helipad können getroffen werden um dieses Hurry Up zu erhöhen. Jeder diese Schüsse kann dafür jedoch nur einmal genutzt werden. Wird die linke Rampe getroffen kommt eine zweite Kugel ins Spiel und der eigentliche Multiball beginnt. Der Wert des gesammelten Hurry Ups bildet nun den Wert des Jackpots. Geht das Hurry Up jedoch auf 0 bevor der Multiball gestartet werden kann endet der Mode sofort.

Während des Multiballs sind der Control Room, die linke Rampe, die rechte Rampe, der rechte Loop und das Helipad für Jackpots beleuchtet. Das Treffen aller 5 Jackpots beleuchtet den Superjackpot auf der linken Rampe, der sich aus dem Wert aller 5 zuvor getroffenen Jackpots zusammensetzt.

Alle diese Jackpots zählen zunächst einfach. Dieser Multiplikator kann allerdings erhöht werden: Trifft man die Jackpots in der Reihenfolge von links nach rechts, also beginnend mit dem Control Room, dann über die linke Rampe bis zum Helipad, erhöht sich der Jackpot Multiplikator um 1 pro Schuss. Wird jedoch auch nur ein Jackpot außerhalb der Reihe getroffen, bleiben die Multiplikatoren so wie sie im Moment sind und können nicht weiter erhöht werden.

Nach jedem Superjackpot wird alles auf wie zu Beginn des Multiballs zurückgesetzt. Der Multiball endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

### T-Rex Chase

Zu Beginn des Modes sind viele orangene Pfeile auf dem Spielfeld beleuchtet. Trifft man einen Pfeil geht dieser aus und der Truck muss getroffen werden – das beleuchtet erneut die orangenen Pfeile. Ein Pfeil kann während des Modes nur einmal getroffen werden. Wird ein Pfeil 5 Sekunden nach dem Treffer auf den Truck, der die Pfeile beleuchtet hat, getroffen, zählen die Punkte für diesen Pfeil doppelt. Nachdem insgesamt 5 Pfeile getroffen wurden endet der Mode. Wie bei den Control Room Modes gibt es bei erfolgreichem Abschließen des Modes einen Zeitbonus von 1 Millionen Punkte pro Sekunde, die auf dem Timer verbleibt.

### T-Rex Rampage

Zu Beginn sind die linke und rechte Rampe beleuchtet. Das Treffen einer der beiden Rampen beleuchtet ein T-Rex Award auf der linken Rampe. Jedoch kann durch das Treffen andere, nun auf



dem Spielfeld aufleuchtenden Pfeilen dieses T-Rex Award multipliziert werden. Der Raptor Tower verdreifacht das T-Rex Award während des Helipad es lediglich verdoppelt. Werden beide getroffen wird es sogar versechsfacht!

Dieser Mode hat kein wirkliches Ende und geht nur so lange weiter, bis keine Zeit mehr verbleibt. Dementsprechend gibt es hier auch keinen Zeitbonus.

### T-Rex Encounter

Dieser Mode beginnt mit einem Treffer auf den Truck. Danach leuchten der Spinner, die rechte Rampe, der rechte Loop und das Helipad orange auf. Wird einer dieser Schüsse getroffen muss die linke Rampe getroffen werden, danach wieder einer der eben genannten Schüsse und danach wieder erneut die linke Rampe. Nun muss ein finaler Schuss auf die 4 zu Anfang genannten Schüsse erfolgen. Dieser finale Schuss gibt einen Bonus, welcher höher ist wenn die linke Rampe oder der rechte Loop getroffen werden. Zudem gibt es den bereits bekannten Zeitbonus.

### Museum Mayhem

Dieser Mode startet mit 2 grünen Schüssen, die sich über das Spielfeld bewegen. Wird einer der beiden getroffen, ist der Raptorkäfig beleuchtet. Wurde auch dieser getroffen wird die linke Rampe beleuchtet. Danach wiederholt sich dieser Ablauf, jetzt bewegt sich zu Beginn jedoch nur noch ein grüner Schuss über das Spielfeld.

Wurde dieser Kreislauf ein zweites Mal durchlaufen muss der Truck getroffen werden, was die linke Rampe für einen Escape Bonus von 75 Millionen Punkten beleuchtet. Das schließt Museum Mayhem ab und startet Victory Multiball. Dies bringt 2 zusätzliche Kugeln ins Spiel.

Während Victory Multiball muss jeder der weißen Pfeile ein Mal getroffen werden. Das beleuchtet einen Superjackpot im Raptorkäfig, der aber, anders als bei Victory Targets, keinen zusätzlichen Ball ins Spiel bringt. Victory Multiball endet, wenn nur noch eine Kugel im Spiel ist.

## CHAOS Multiball

CHAOS Multiball wird durch das erste Buchstabieren von CHAOS beleuchtet – Danach beleuchtet jedes zweite Vervollständigen von CHAOS den CHAOS Multiball. Die Buchstaben müssen dabei in der richtigen Reihenfolge von C bis S getroffen werden. C befindet sich im Control Room, H auf der linken Rampe, A auf der rechten Rampe, O auf dem rechten Loop und S auf dem Helipad.

Ist der CHAOS Multiball einmal beleuchtet, kann er mit einem Schuss auf das Amber Target gestartet werden.

Während des Multiballs an sich ist immer entweder die linke oder die rechte Hälfte des Spielfelds für Jackpots beleuchtet. Welche Hälfte beleuchtet ist, richtet sich nach der Position des Trucks. Zur linken Hälfte zählen der Control Room Schuss, die Raptor Tower Rampe, der innere Loop, die linke Rampe und der mittlere Spinner. Zur Rechten Hälfte zählen die beiden gelben Targets neben dem Truck, die rechte Rampe, der rechte Loop und das Helipad.

Wird ein Jackpot getroffen, geht dieser aus und wird erst wieder beleuchtet, wenn alle Jackpots auf der gerade aktiven Seite getroffen wurden oder die aktive Seite mithilfe eines Treffers auf den Truck gewechselt wurde (in dem Fall werden die Jackpots dann aber auf der anderen Seite des Spielfelds neu beleuchtet). Das Treffen der Jackpots beleuchtet einen CHAOS Jackpot auf dem Amber Target und kann den Wert von diesem erhöhen. Jeder CHAOS Jackpot fügt dem Wort CHAOS einen Buchstaben hinzu: 5 CHAOS Jackpots beenden die erste Phase des Multiballs.

In der zweiten Phase muss jeder der 5 CHAOS Buchstaben einmal getroffen werden. Das beleuchtet einen Superjackpot auf dem Amber Target. Dieser Superjackpot ist ein Hurry Up, je schneller er also getroffen wird, desto mehr Punkte gibt es dafür. Nach dem Superjackpot beginnt die erste Phase des Multiballs wieder von vorne.

Während des gesamten Multiballs sind unendlich viele Add-a-Balls durch das Treffen von genug Bumpern verfügbar. Die Anzahl an benötigten Bumpern erhöht sich jedoch nach jedem Add-a-Ball.

## Raptor Multiball

Der Raptor Multiball ist der zweite "normale" Multiball. Das Starten teilt sich in zwei Phasen auf. Zuerst müssen alle Targets innerhalb des Raptorkäfigs (dem Schuss rechts neben dem Control Room) getroffen werden. Das beleuchtet das Raptor Lock. Dieser Schuss muss bis ins hintere Ende des Käfigs gelangen. Dort wird die Kugel gehalten und Phase 2 wird eingeleitet. Nun gilt es die "Fence Integrity" auf 0% herunterzuspielen, um den eigentlichen Multiball zu beleuchten. Das geschieht durch Treffer in den Raptorkäfig. Ein Treffer bis ans hintere Ende zieht dabei mehr % ab als ein einfacher Treffer auf die Targets. Für den ersten Raptor Multiball beginnt die "Fence Integrity" bei 50%, für alle darauffolgenden Multibälle müssen die kompletten 100% heruntergespielt werden.

Im Multiball selber müssen zunächst beide Rampen für Jackpots getroffen werden. Der zweite Jackpot zählt dabei doppelt. Danach werden alle CHAOS Schüsse für Jackpots beleuchtet. Sobald alle CHAOS Schüsse getroffen werden, gibt es einen erneuten, kurzen Ballsaver und alle 6 Bälle kommen

ins Spiel. Die rechte Rampe und der innere Loop sind für Superjackpots beleuchtet. Der innere Loop zählt hier doppelt. Zusätzlich ist der Wert der Superjackpots mit der Anzahl der noch im Spiel verbleibenden Bälle multipliziert. Nach dem Treffen beider Superjackpots sind alle Schüsse für Victory Laps beleuchtet. Auch hier ist der Wert dieser Jackpots wieder mit der Anzahl der Bälle im Spiel multipliziert. Ein getroffener Schuss ist nicht mehr beleuchtet, kann aber durch das Treffen des Raptorkäfigs erneut beleuchtet werden.

## Supply Drop und Super Supply Drop

Supply Drop ist das Mystery des Flipperns und wird durch das Treffen der Targets links und rechts des Trucks sowie neben dem Raptor Tower beleuchtet. Das Supply Drop Target befindet sich unterhalb des Raptor Towers. Hier kann, sobald alle 3 Targets getroffen wurden, das Mystery eingesammelt werden. Die Belohnungen sind zufällig, in Multibällen wird das erste im Multiball gesammelte Mystery jedoch immer ein Add-a-Ball sein.

Die verschiedenen Supply Drop Belohnungen:

- Add-a-Ball (nur im Multiball)
- 5 Millionen Punkte
- Verdoppelter Nedry Wert (Rechte Outlane)
- 1 Rescue sofort einsammeln
- +1 MAP Buchstaben
- +1 CHAOS Buchstaben
- Spinner sofort voll aufgeladen
- Set Trap sofort geschafft (nur verfügbar, wenn innerhalb eines Paddocks gerade die gelben Targets getroffen werden müssen)
- Helikopter aufladen (nur verfügbar, wenn in einem Paddock das Helipad getroffen werden muss, um den Dino fangen zu können)
- Sofort den nächsten Paddock beleuchten

Anders als beim normalen Supply Drop, wird der Super Supply Drop nicht durch die Targets, sondern durch genug Loops beleuchtet. Wurde der Triceratops gefangen, werden weniger Loops benötigt. Zudem werden die Belohnungen hier in einer festen Reihenfolge vergeben. Ist Super Supply Drop beleuchtet, blinkt das Supply Drop Target anstatt wie beim normalen Supply Drop konstant zu leuchten.

Die Belohnungen:

1 - 4: Startet sofort einen Amber Mode (Amber Ramps, Amber Pops, Amber Targets, Amber Slings). Innerhalb dieser Modes bringt jeder Treffer auf die jeweiligen Ziele den Amber Wert. Dies kann, besonders im späteren Spielverlauf, sehr viele Punkte bringen.

5: Extraball

6: Super Escape. Für den Rest der Kugel ist dauerhaft der Ballsave in der linken Outlane beleuchtet.

7: Gibt sofort den momentanen Bonus mal drei aus.

8: Super Inlanes. Für den Rest der Kugel sind die Inlanes (Smart Missile/Super Spinner) IMMER beleuchtet.

Zudem beleuchtet jeder Supply Drop/Super Supply Drop 2x Scoring beim Nedry Target am rechten Spielfeldrand.

## Pteranodon Attack

Pteranodon Attack ist ein Modus, der bei 4 Treffern auf die rechte Rampe gestartet wird. Die Anzahl benötigter Schüsse erhöht sich nicht im Verlauf des Spiels. Während des Modes müssen Switches getroffen werden. Das erhöht den Pteranodon Jackpot und ab einer bestimmten Anzahl von Switches wird dem Jackpot ein Multiplikator hinzugefügt. Der Jackpot wird auf der rechten Rampe gesammelt, was den Basiswert als auch den Multiplikator auf 0 bzw. 1x zurücksetzt. Wird der Jackpot nicht gesammelt, da die Zeit ausgeht oder die Kugel abgeht, beginnt der Jackpot beim nächsten Pteranodon Attack wieder bei 0, der Multiplikator bleibt jedoch bestehen.

## DNA Combos

Insgesamt gibt es 11 verschiedene Combos. Diese beleuchten bei 6 verschiedenen Combos nicht nur einen Extraball, sondern erhöhen auch die Punkte die es für "normale" Combos gibt. Die Combos:

Spinner - Truck

Linke Rampe - Amber Target

Helipad - linke Rampe – rechter Loop

Linke Rampe – Rechte Rampe – Supply Drop Target

Helipad – Control Room

Spinner – Raptor Tower – Truck

Linke Rampe – Helipad - Raptorkäfig

Spinner – innerer Loop – Raptor Tower – Helipad – linke Rampe

Spinner – innerer Loop – Supply Drop Target

Spinner – Raptor Tower – Nedry Target

Helipad – linke Rampe – rechte Rampe

## Nedry Outlane Bonus

Eine kleine Anzahl an Punkten, die es in der rechten Outlane zu holen gibt. Der Bonus wird durch Treffen des Nedry Targets beleuchtet und durch weiteres Treffen des Targets erhöht.

## Escape

Escape ist ein Outlane Save in der linken Outlane. Zu Beginn des Spiels ist dieser beleuchtet. Ist Escape nicht beleuchtet und die Kugel passiert die Lane innerhalb des Loops, die in die Bumper führt, ist für kurze Zeit das "Light Escape" Target links neben dem Control Room beleuchtet. Trifft man es innerhalb des Zeitfensters, ist Escape erneut beleuchtet. Bei jedem erneuten Beleuchten hat man weniger Zeit, um das Target zu treffen.

## Extrabälle

6 Rescues und 6 DNA Combos beleuchten den Extraball auf der rechten Rampe.

Den T-Rex fangen, das 5. Super Supply Drop, das zweite Fossilienset (dazu später mehr) sowie "Extraball" bei der Smart Missile geben SOFORT einen Extraball, dieser muss also nicht mehr bei der Rampe eingesammelt werden.

## Fossilien

Für viele verschiedene im Spiel zu erledigende Aufgaben gibt es Fossilien. Diese sind in 4 Sets unterteilt, ein vollständiges Set gibt einen besonderen Bonus.

### **Set 1:**

Ankylosaurus: Superjackpot im Raptor Multiball

Brachiosaurus: 1. T-Rex Mode erfolgreich beendet

Setbonus: 20 Millionen Punkte + 10x Pteranodon Jackpot Multiplikator

### **Set 2:**

Velociraptor: 2. T-Rex Mode erfolgreich beendet

Spinosaurus: CHAOS Multiball Superjackpot

Gallimimus: 1. Control Room Mode erfolgreich beendet

Setbonus: 35 Millionen Punkte + Extraball

### **Set 3:**

Triceratops: 2. Control Room Mode erfolgreich beendet

T-Rex: 3. T-Rex Mode erfolgreich beendet

Dilophosaurus: 3. Control Room Mode erfolgreich beendet

Setbonus: 100 Millionen Punkte + 10x Amber Multiplikator

### **Set 4:**

Compsognathus: Museum Mayhem erfolgreich beendet

Pteranodon: Raptors in the Kitchen erfolgreich beendet

Stegosaurus: Secure Control Room erfolgreich beendet

Setbonus: 250 Millionen Punkte + 10 Rescues

Sammelt man alle 11 Fossilien gibt es einen Gesamtbonus von 500 Millionen Punkten und einen ganz besonderen Bonus, falls man den finalen Modus meistert.

## Wild Cards

Zusätzlich zu den normalen Fossilien gibt es 7 verschiedene Wild Card Fossilien. Wird eine dieser 7 Aufgaben gemeistert, zählt dies, als ob ein Fossil aus dem niedrigsten Set, in dem noch Fossilien nicht gesammelt wurden, geholt wurde. Holt man ein Fossil über ein Wild Card Fossil und komplettiert dann den Modus, der dieses Fossil eigentlich geben sollte, geschieht nichts. Die Wild Cards:

1. Smart Missile kann ein Fossil geben
2. 6-Way Combo
3. 11 DNA Combos
4. Ein Pteranodon Attack Jackpot für mehr als 50 Millionen Punkte
5. 30 Rescues
6. 25 Raptor Tower Schüsse
7. 28 Loops

## Bonus

Bonus setzt sich wie folgt zusammen:

- Amber Wert
- 500k pro gefangenem Dinosaurier
- 150k pro Rescue
- 2 Millionen pro Fossil
- 400k für jede DNA Combo

All dies wird durch den Bonus Multiplikator multipliziert. Dieser bleibt bestehen und wird NICHT jede Kugel zurückgesetzt.

## Escape Nublar

Escape Nublar ist der finale Modus und wird beleuchtet, wenn Secure Control Room, Raptors in the Kitchen als auch Museum Mayhem gespielt wurden. Dann leuchtet der Wizard Mode auf der linken Rampe.

In Escape Nublar geht es darum, vom Visitor Center zurück zum Beginn der Karte zu gelangen, um dort das Helipad Hurry Up, eine Art finalen Jackpot, zu kassieren. Auf jedem Paddock, inklusive dem Visitor Center, gilt es übriggebliebenes Personal zu retten. Wurde innerhalb eines Paddocks der Dino im vorherigen Spielverlauf bereits gefangen, ist es deutlich einfacher dieses während Escape Nublar zu passieren. Es kann also sinnvoll sein, nur auf bereits gespielten Feldern zurück zum Haupttor zu reisen.

Innerhalb jedes Paddocks müssen zuerst alle orange leuchtenden Rescues getroffen werden. Wurde der Paddock schon gespielt, sind dies weniger Rescues. Danach muss, falls der Paddock im Spiel nicht gespielt wurde, der Dinosaurier gefangen werden. Das geschieht durch Treffen beider Trap Targets. Wurde der Paddock jedoch zuvor gespielt wird das Fangen des Dinos übersprungen. In der zweiten Phase jedes Paddocks leuchten alle Schüsse rot auf. Einige dieser Schüsse sind "richtig" und andere "falsch". Bei einem falschen Schuss geschieht nichts, bei einem richtigen leuchtet die linke Rampe auf, um in den nächsten Paddock vorzudringen. In welche Richtung man sich dabei auf der Karte bewegt, hängt wie auch im Hauptspiel von der Stellung des Trucks ab. Im letzten Feld, dem Haupttor, muss kein Personal mehr gerettet und kein Dino mehr gefangen werden. Es gibt lediglich ein großes, letztes Hurry Up auf dem Helipad, das den Modus beendet.

Escape Nublar ist ein Wizard Mode mit nur einer Kugel, jedoch hat der Spieler 3 Kugeln, "Trucks", zur Verfügung um den Modus zu schaffen, ähnlich wie "Encore" auf dem AC/DC Flipper. Ein Truck geht verloren, wenn die Kugel ohne Ball Saver ins Aus geht oder das "Fuel" ausläuft, eine Art Timer. Dieser kann immer durch Treffer in den Raptorkäfig oder einfach durch das absolvieren von Paddocks auf der Karte erhöht werden. Fällt "Fuel" auf 0 begibt man sich sofort in die zweite Phase des Paddocks (die mit den roten Schüssen) und man erhält 15 Sekunden Zeit diese zu absolvieren, was etwas "Fuel" hinzufügt und zum nächsten Paddock wechselt. (der Raptorkäfig kann in dieser speziellen Situation KEIN weiteres "Fuel" geben) Gelingt dies nicht ist der Truck verloren. Das zählt, als ob die Kugel ins Aus gegangen wäre. Mit dem Verlust des dritten Trucks endet der Modus (oder mit dem Erreichen des Tores). Ein Tilt beendet sofort den Modus!

Wenn Escape Nublar endet, erfolgreich oder nicht erfolgreich, endet sofort das Spiel! Es wird ein letztes Mal Bonus gezählt (außer bei einem Tilt) und das Spiel ist zu Ende, auch wenn man eigentlich noch Bälle gehabt hätte. Nach Escape Nublar gibt es also keine Möglichkeit, noch weiterzuspielen, es sei denn...



## When Dinosaurs Ruled the Earth

Sollte man Escape Nublar erfolgreich beenden und im Verlauf des Spiels alle 11 Fossilien gesammelt haben startet dieser finale Modus. Es handelt sich um einen 6 Kugel Multiball mit unbegrenztem Ball Saver. Während des Modus laufen alle 4 Amber Modes gleichzeitig, geben allerdings nur den halben statt den vollen Amber Wert. Zudem sind alle Schüsse für Jackpots beleuchtet. Nach 60 Sekunden endet der Modus, Bonus wird gezählt und das Spiel endet.



## Strategien Jurassic Park

### Stacking

Wie bei fast allen moderneren Geräten ist das Stacking, also das Spielen von verschiedenen Modes oder Multibällen gleichzeitig, essentiell, um schnell und effektiv an hohe Punkte zu gelangen. Multibälle können am Jurassic Park nicht miteinander kombiniert werden, dafür aber ein Multiball + ein Control Room **oder** T-Rex Mode + ein Paddock Mode. Grundsätzlich sollte man versuchen, immer einen Paddock Mode aktiv zu haben, welcher Weg durch die Karte dabei am besten ist, wird später erläutert. Hat man jedoch einen Control Room oder T-Rex Mode beleuchtet, lohnt es sich zu versuchen, diesen mit einem Multiball zu kombinieren. Hier folgen nun die einzelnen Multibälle, mit welchen Modes sie sich gut zusammenspielen lassen und eine kurze Erläuterung.

### T-Rex Multiball

Der T-Rex Multiball wird häufig ganz zu Anfang des Spiels geholt. Da der T-Rex Multiball ein T-Rex Mode ist, kann er logischerweise nicht mit anderen T-Rex Modes zusammengespielt werden, aber auch nicht mit einem Control Room Mode, da T-Rex und Control Room Modes niemals zur gleichen Zeit gespielt werden können. Daher ist es sinnvoll, den T-Rex Multiball zu nutzen, um den ersten oder bereits den zweiten Paddock Mode abzuschließen. Da der T-Rex Multiball, es sei denn er wird sehr gut gespielt und mit 2x Playfield kombiniert, nicht sonderlich viele Punkte bringt, lohnt es sich normalerweise nicht, den Jackpotwert vor dem Starten des eigentlichen Multiballs zu erhöhen.

Ist ein Paddock Mode mit dem nächsten Schuss abgeschlossen und der nächste Truck Treffer beleuchtet T-Rex Multiball, ist es sinnvoll, den aktuellen Paddock abzuschließen und einen neuen zu starten, bevor man in den T-Rex Multiball geht. Dies kann jedoch zu Zwickmühlen führen, wenn der aktuell eingeschlagene Weg auf der Karte nicht der gewünschte ist und ein nicht geändert werden kann, da der Truck den T-Rex Multiball beleuchten würde. Es ist auch wichtig darauf zu achten, dass, sobald der T-Rex Multiball beleuchtet ist, kein Paddock Mode mehr gestartet werden kann.

### CHAOS Multiball

Der Chaos Multiball ist wohl der Multiball, der dank zahlreicher zur Verfügung stehenden Add-a-Balls am längsten laufen kann, jedoch nicht zwangsläufig der, der an sich die meisten Punkte bringt. Daher ist es sinnvoll, zusätzlich zu einem Paddock Mode auch noch einen Control Room oder T-Rex Mode mit in den CHAOS Multiball zu nehmen.

Von den Control Room Modes bietet sich hier "Restore Power" besonders an, da nach dem ersten Schuss auf die Mitte alle Schüsse des Spielfelds beleuchtet sind. Im CHAOS Multiball sind eben diese Schüsse die Jackpots. Somit erhält man für jeden Schuss Punkte, was besonders mit vielem Kugel im Spiel und langem Ballsaver vorteilhaft ist.

System Boot ist ebenfalls ein guter Control Room Mode für den CHAOS Multiball. Hier muss jedoch gezielter auf einzelne Schüsse gespielt werden. Der Schuss als einzelnes bringt aber auch deutlich mehr Punkte als bei Restore Power.

Virus Attack hingegen ist jedoch kein guter Mode für einen Multiball. Hier muss öfters der Control Room Schuss getroffen werden, was sich mit vielen Bällen im Spiel oft als recht schwer erweist. Daher ist es besser, diesen Control Room Mode mit nur einer Kugel im Spiel zu spielen.

Bei den T-Rex Modes hat der Spieler deutlich weniger Kontrolle, da er den zu spielenden Mode nicht selber auswählen kann. Dennoch ist der T-Rex Chase Mode wohl der beste im Chaos Multiball: Während T-Rex Chase muss immer wieder der Truck getroffen werden, was auch für den CHAOS Multiball wichtig ist, um die Jackpots erneut zu beleuchten.

Allgemein sollte man im CHAOS Multiball darauf achten, genug Bumper zu treffen, da diese bei genug Treffern Add-a-Balls geben. Sind nur noch zwei Kugeln im Spiel sollte man gezielt auf den nächsten Add-a-Ball spielen.

### Raptor Multiball

Im Gegensatz zum CHAOS Multiball sind im Raptor Multiball viel weniger Schüsse gleichzeitig beleuchtet. Deshalb bietet sich hier System Boot eher an als Restore Power. Der beste T-Rex Mode ist wohl T-Rex Encounter, da man bei diesem die Rampen kombinieren muss; zwei dieser Rampen sind die ersten Jackpots im Raptor Multiball.

Befindet man sich in einer Spielsituation, in der an keinem guten Mode nach dran ist und wenig Möglichkeiten zur Verfügung hat, kann man mit dem linken Flipper immer wieder Rückhand in den Raptorkäfig schießen, um so früher oder später diesen Multiball zu bekommen. Solange man trifft und die Rücklaufbahn der Kugel aus dem Control Room gerade auf den linken Flipper kommt, kann man so recht gut den Raptor Multiball bekommen.

### Die Karte

Welchen Weg man auf der Karte nimmt und welche Dinosaurier man fängt hat einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen, ganz besonders im späteren Bereich der Karte.

Die erste Entscheidung ist bereits nach dem ersten Paddock zu treffen: Versucht man sich am Dilophosaurus oder geht man außen um ihn herum? Generell lohnt es sich eher weniger, den mittig platzierten Dilophosaurus zu fangen. Dafür, dass er sehr viel schwieriger ist als die beiden Alternativen links und rechts ist sein Perk einfach nicht gut genug.

Befindet man sich in einem Spiel, in dem Extrabälle angestellt sind, sollte man auf jeden Fall den T-Rex fangen. Dieser gibt sofort einen Extraball, der extrem wertvoll sein kann.

Zusätzlich ist der +8 Sekunden auf Timer Perk sehr stark. Nicht nur beeinflusst er auch die Ballsaver im Multiball, sondern macht auch alle Modes deutlich einfacher. Zudem haben fast alle Modes am Ende, vorausgesetzt man spielt sie komplett durch, einen Zeitbonus von

1 Millionen Punkten pro noch auf dem Timer verbleibende Sekunde. Hat man also zu Beginn des Modes 8 zusätzliche Sekunden, wirkt sich das auch indirekt auf den Zeitbonus aus.

Der Spinosaurus beleuchtet King of the Island Multiball. Dieser lässt sich nicht mit anderen Modes kombinieren, kann also nur auf dem Weg mitgenommen werden und für gute Punkte genutzt werden. Den längeren Weg über das Spinosaurus Paddock zu gehen, anstatt daran vorbei, kann auch noch für etwas anderes gut sein: Hier kann man die "Seite" der Karte wechseln, somit hat man bessere Kontrolle darüber, ob man als letztes Paddock die Raptoren oder den Pteranodon spielen will. Erstere verdoppeln die Punkte für den Raptor Multiball, letztere für den CHAOS Multiball. Hier kommt es ganz auf die individuelle Spielsituation ein, welcher besser ist (auch wenn man manchmal keine Wahl hat, welchen man spielen wird). Man sollte also schauen, welchem Multiball man am nächsten ist. An dem Punkt im Spiel, an dem diese Paddocks normalerweise gespielt werden, sind die Multibälle sehr schwer zu beleuchten, daher kann es schwierig sein, die Perks dieser Paddock vollständig zu nutzen.

Es gibt auf der Karte also viele verschiedene Weg, jeder mit einer strategischen Entscheidung verbunden. Man kann sich aber auch entschließen, gar keine Abzweigung einzuschlagen und nur rechts bzw. Links and der Karte den schnellsten Weg ins Visitor Center zu nehmen. Das hat den Vorteil, dass man diesen Mini Wizard Mode schnell spielen kann (4 Paddocks ist auch in einer Turniersituation noch realistisch). Jedoch verpasst man viele gute Perks der großen, mittigen Dinosaurier und der Visitor Center Bonus ist nicht ganz so hoch, da sich dieser aus der "Performance" in den Paddocks errechnet. Spielt man auf einen Grand Champion Score sollte man also versuchen, so viele Paddocks wie möglich mitzunehmen – immerhin halten die Perks für das gesamte Spiel. Im Turnier jedoch sollte man eher auf bestimmte Perks spielen oder den direkten Weg ins Visitor Center wählen.

## Amber

Normalerweise ist der Amber Wert ein eher vernachlässigbarer Aspekt der Regeln. In den Amber Modes kann das jedoch ganz schnell ganz anders aussehen. In diesen Modes bringt immer eine Art von Ziel den kompletten Amber Wert. Interessant sind hier Amber Targets, Amber Slings aber ganz besonders Amber Pops. Die Amber Modes werden über Super Supply Drop, beleuchtet durch genügend Loop Schüsse, gestartet. Das ein Super Supply Drop und nicht nur ein normaler Supply Drop beleuchtet ist sieht man daran, dass das Supply Drop Target blinkt anstatt konstant zu leuchten. Startet während eines Multiballs Amber Pops, oder einer der anderen Amber Modes, auch wenn Amber Pops bei weitem der lukrativste ist, und der Amber Wert mindestens im Mittelfeld liegt (z.B. etwa 3-4 Millionen), sollte man für die nächsten 20 Sekunden den Multiball vernachlässigen und nur auf den Amber Mode spielen. Jedes Supply Drop beleuchtet gleichzeitig auch 2x Playfield, was auch unbedingt sofort angemacht werden sollte. In einem Multiball können durch Amber Pops teils bis zu 300 Millionen Punkte angehäuft werden.

## Smart Missile

Hier folgt nun einiges dazu, wie die Smart Missile in bestimmten Spielsituationen gezielt eingesetzt werden kann.

Befindet man sich bereits tief im Spielgeschehen und hat sich auf der Karte weit nach hinten zu den großen Dinosauriern durchgearbeitet, ist "Clear Paddock" fast immer die beste Wahl. "Clear Paddock" fängt nicht nur den Dinosaurier, sondern zählt auch alle noch im Paddock verbleibenden Rescues. Bei den großen Dinosauriern, in deren Paddocks viele Rescues vorhanden sind, kann das ordentlich Punkte geben, zusätzlich zu dem Perk und Fortschritt auf der Karte.

Zu Beginn des Spiels lohnt sich "Clear Paddock" jedoch eher weniger, da die zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Paddocks in wenigen Schüssen beendet werden können. "Invalid" ist eine gute Wahl, es startet sofort der Invalid Frenzy Multiball. Dieser kann zwar mit einem Paddock, aber nicht mit einem Control Room oder T-Rex Mode gestackt werden. "Raptor Multiball" ist wahrscheinlich die beste Wahl, da diese Option sofort Raptor Multiball startet. Jedoch sollte man auch hier vorher versuchen, einen Control Room oder T-Rex Mode zu starten.

Sind Extra Bälle in einem Spiel aktiviert, ist "Extra Ball" immer eine sehr gute Wahl.

Falls man versucht, den finalen Wizard Mode zu erreichen, ist auch "Fossil" eine gute Wahl.