

BLACK KNIGHT : SOR

TRADUCTION CESAR D.

Black Knight : Sword of Rage

Code : 1.00.0

Layout

Left Outlane (= rigole de gauche) : Standard. Peut être qualifié pour une sauvegarde de bille virtuelle après un nombre suffisant de coups vers les cibles de gauche. A également la lumière «R» dans RAGE.

Left Inlane (=inlane de gauche) : Standard. Contient la lettre « A » dans RAGE.

Left Stands-ups (cible de gauche) : Deux cibles «stand-up» à l'extrême gauche du playfield, avec des inserts indiquant «ADD TIME» devant eux. Toucher l'une ou l'autre cible pendant un mode va ajouter un peu de temps. Les cibles comptent également pour activer le ball save virtuelle de la balle dans le couloir gauche.

Left Saucer (soucoupe a gauche) :

- o (Pro) Une soucoupe à gauche de la machine qui peut facilement être fait à partir du flip droit et qui est presque impossible à faire en backhand à cause de la voie incurvée menant à celle-ci (possible sur certains jeux). La soucoupe renvoie la bille en direction de la rampe, qui alimente l'inlane droite. Collecte Add-A-Ball lors du Triple Knights Challenge et active le mode Knight lorsqu'il est allumé. Fait également office de mode, avance la valeur de base d'un Super Mode qualifié et collecte les gains du Super Mode (bien qu'il n'y ait pas d'insert dédié à ces deux dernières fonctionnalités).

- o (Premium / LE) Une soucoupe à gauche du plateau cachée derrière une cible tombante. Tirer dans la soucoupe enverra directement la bille vers le flipper supérieur droit pour un tir rapide vers la boucle supérieure ou la catapulte. Une fois que ce coup a été fait, la cible tombante sera denouveau en place.

Left Spinner (Pro) : Un spinner situé devant le coup de la soucoupe de gauche. Compte à rebours pour la qualification de Add-A-Ball lors du Triple Knights Challenge et change le mode Lightning Wheel allumé s'il n'a pas encore été verrouillé.

Drop Target/cible tombante (Premium) : Une cible tombante située devant le coup de soucoupe gauche. Frapper la cible tombante augmente le niveau du Super Mode de 1. Une fois que la soucoupe derrière elle a été faite, la cible tombante se relèvera. Le fait d'atteindre la cible tombante qualifiera le Add-A-Ball lors du Triple Knights Challenge et changera le prochain mode Lightning Wheel s'il n'a pas encore été verrouillé.

Left Orbit (orbite de gauche) : Une courte orbite qui alimente généralement les voies WAR par un inverseur, si l'insert de foudre placé devant lui est solide ou clignotant, le tir fera passer la bille autour du playfield vers le flip droit. Agit comme un tir de mode.

Right Spinner : Une autre spinner située devant le tir d'orbite gauche. Ce spinner compte pour qualifier un Super Mode sur la cible Black Knight.

Rampes :

- o (Pro) Cette rampe tourne vers la droite mais elle n'est pas toujours accessible à cause du Flail (=l'arme du BK) qui tourne devant elle. Tirer sur la rampe après avoir effectué suffisamment de tirs dessus sans aucun mode lancé verrouille le mode Lightning Wheel en cours de clignotement et permet à la soucoupe de droite de démarrer le mode (indiquée par le témoin REALM clignotant devant la rampe). Agit également comme un tir de mode.
- o (Premium / LE) Cette rampe alimente directement le flip supérieur droit, mais elle n'est pas toujours accessible en raison de l'arme qui tourne devant elle. Tirer sur la rampe après avoir effectué suffisamment de tirs dessus sans aucun mode lancé verrouille le mode Lightning Wheel en cours de clignotement et permet à la soucoupe de droite de démarrer le mode (indiquée par le témoin REALM clignotant devant la rampe). Agit également comme un tir de mode.

Flail (=arme du BK) : La main gauche du chevalier noir porte un fléau qui pivote devant la rampe, bloquant les tirs vers elle et les envoyant directement vers les flips. Le fléau est l'un des trois coups pouvant qualifier un mode principal et joue également un rôle majeur lors du Triple Knights Challenge, où il bloque le tir du Super Jackpot et le WAR Hurry-Up.

Black Knight Target : Une cible directement au centre du plateau, avec une figurine du Black Knight au-dessus de celle-ci, qui se moque du joueur pendant le jeu grâce à un insert dans son casque qui s'allume. C'est un tir très dangereux qui peut faire perdre le contrôle de la bille si vous ne faites pas attention. Cependant, le risque en vaut la peine, car la cible aide à avancer vers les modes Lightning Wheel, commencera tous les super modes allumés («SUPER») et activera l'épée de rage pendant un mode principal si elle a été complètement chargée (POWER"). Sur certaines machines, les tirs dirigés vers les cibles de droites risquent de rebondir sur cette cible et de vous donner une alimentation relativement sûre pour les flips - utilisez-le à votre avantage! Agit également comme un tir de mode.

Shield : La main droite du chevalier noir porte un bouclier qui se soulève. De la même manière que le Fléau, le bouclier n'est pas actif pendant les modes principaux ou à d'autres moments du jeu. Généralement, ce tir est un peu plus sûr que les deux autres - il peut facilement être backhanded sans se soucier de la trajectoire du tir, ce qui signifie que ce tir est préférable pour démarrer les modes Lightning Wheel.

Right Saucer (Soucoupe de droite) : Cachée derrière le bouclier se trouve un passage qui alimente la soucoupe droite, qui renvoie la bille sur la rampe et alimente l'inlane de droite. Cette soucoupe peut être touchée à partir de l'un ou l'autre Flips et est particulièrement satisfaisante en backhanded du flip droite. La soucoupe est importante tout au long du jeu, car elle commence les modes qualifiés sur la Lightning Wheel, verrouille les billes pour le Triple Knights Challenge et collecte des récompenses Extra Balls et Mystery tout au long du jeu. Agit également comme un tir de mode.

Light Lock Target : Une petite cible standup située directement à la droite du bouclier. C'est beaucoup plus facile d'un shot backhanded du flip droite qu'un coup direct depuis le flip gauche. Atteindre cette cible suffisamment de fois qualifiera le défi Lock for Triple Knights de la soucoupe de droite. Agit également comme un tir de mode.

Right orbit (orbite de droite) : L'opposé de l'orbite gauche et où le plongeur dépose la balle. La plupart du temps, la balle est déviée dans les couloirs de la guerre (insert WAR), mais si l'insert de foudre placé devant le tir est plein ou clignotant, la balle sera renvoyée par l'entrée de l'orbite gauche vers le flip gauche. Agit comme un tir de mode.

3-Bank Drop targets : Ensemble de trois cibles de tombantes situées à l'extrême droite de la machine. Compléter les cibles tombantes ajoute instantanément environ 20% de charge à l'épée de rage et compte à rebours pour la qualification de Magna-Save s'il n'est pas déjà allumé. Les cibles tombantes expirent après un court laps de temps, les compléter avant la fin de ce temps.

Right Inlane (inlane de droite) : Standard. Une bille attrapée par Magna-Save sera déposée ici. Recueille également le «G» dans RAGE.

Right outlane (rigole de droite) : Standard. Collecte le « E » dans RAGE.

Magna-save : Cette caractéristique est indiquée par une forme circulaire avec une flèche insérée au-dessus de l'inlane de droite. Lorsque l'insert est allumé, Magna-Save peut être utilisé pour sauver une bille susceptible de finir dans la rigole de droite. Si l'insert n'est pas allumé, vous êtes foutu.

WAR Lanes (insert WAR) : Les trois voies supérieures, épelant WAR. Compléter WAR ajoute + 1x Bonus et lance WAR hurry-up après avoir épelé WAR suffisamment de fois.

Action Button : En appuyant sur le bouton de la barre de verrouillage lorsqu'il clignote, vous activez Magna-Save. Ne le gaspillez pas et rappelez-vous: ce n'est pas parce qu'il clignote que vous devez appuyer dessus par frustration. Attendez que la bille ait l'air de tomber dans la rigole de droite AVANT d'appuyer dessus.

Upper Playfield (Premium/LE) plateau du dessus : Sur les modèles Premium / LE du jeu, un plateau de plastique recouvre le haut du jeu, avec un flip supérieure droite et des tirs supplémentaires pouvant être réalisées.

The Display : Il y a plusieurs caractéristiques importantes à noter sur l'écran

- o Super Modes - Les cinq Super Modes (Slings, Pops, Orbits, Lanes, Spins, Cibles) sont affichés à gauche de l'écran. Lorsque ces modes sont activés, une minuterie s'affiche devant le symbole correspondant à chaque mode. La collecte des gains du Super Mode met fin au chronomètre et affiche un coffre au trésor qui s'ouvre au bas de la rangée de symboles.
- o L'épée de rage - Les progrès réalisés dans le chargement de l'épée de rage seront indiqués à mesure que la jauge de l'épée augmente grâce aux coups de commutateur et à d'autres méthodes. Lorsque l'épée est complètement chargée, le pouvoir sera allumé sur la

cible Black Knight. Une minuterie est affichée devant cette partie de l'écran pendant les modes principaux.

Skill Shots

- Standard skill shot (Pro) - lancer la bille dans la voie du haut éclairée. 750k + 250k pour chaque skill shot supplémentaire.
- REMARQUE: Si le flipper gauche est retenu (c.-à-d. Super Skill Shot) et que la bille pénètre dans la voie supérieure éclairée SANS le changer, un Super Skill Shot sera attribué, ce qui équivaut à 3 fois la valeur d'un skill shot normal avec une augmentation de la valeur de base du skill shot par 250k.
- Standard skill shot (Premium / LE) - tirez la cible light locks lumineux sur le terrain de jeu supérieur 1,0M + 250K pour chaque skill shot supplémentaire.
- Super Skill Shot (Pro) - maintenez le flip gauche et frappez l'un des trois tirs du chevalier (fléau, cible du chevalier, bouclier). 1.5M + 500k pour chaque Super Skill Shot supplémentaire.
- Super Skill Shot (Premium / LE) - Verrouillez une bille dans la catapulte sur le terrain de jeu supérieur 2.0M + 500K ou chaque super skill shot supplémentaire.

Lightning Wheel Modes

Fraper la rampe centrale, le chevalier ou le bouclier X fois, où

$X = (\text{nombre de modes joués dans la série en cours}) + (\text{nombre de séries terminées de 6 modes}) + 1$

(Essentiellement, pour le premier mode, vous n'aurez besoin que de faire un tir. Pour le second mode, vous devez en faire deux, etc. Pour chaque ensemble de modes terminés, le nombre de coups requis pour le premier Le mode augmentera de 1, ce qui aura une incidence sur le nombre de tirs nécessaires pour lancer d'autres modes.)

Ces trois tirs auront un code couleur arc-en-ciel pour vous indiquer le nombre de plans restants (rouge = 1, orange = 2, jaune = 3, vert = 4) et répéter les couleurs tous les 4 coups (le rouge peut donc être 5 ou 1, par exemple). Après avoir tiré des coups X, les inserts de la rampe centrale seront stroboscopiques. Tirez la rampe centrale puis le bouclier (soulevé) dans la soucoupe pour commencer un mode. lorsque le mode est qualifié et pendant le mode lui-même; ceux-ci sont énumérés à côté des titres de chaque mode.

- Mud bog (vert) : Combattez une Hydre à 5 têtes!

5 tirs sont allumés (couloir gauche, orbite gauche, rampe gauche, verrouiller la cible, orbite droite) pour commencer. Tirez sur «lock» et démarre une minuterie. Refaite ce tir pour marquer plus de points, coupez l'une des têtes d'Hydra et éliminez ce tir du mode. Il faut faire deux fois d'affilée le même insert pour couper la tête.

Une lettre KNIGHT est attribuée après avoir coupé la 3ème tête. Le mode est terminé lorsque tous les cinq têtes sont coupés.

Upgrade du mode avec Power (de l'épée de rage) attribue un score 2x pour chaque tir au cours du mode et permet à chaque tir qui n'a pas été terminé de compter pour sceller et couper une tête Hydra. Cela signifie que vous pouvez potentiellement terminer le round en récupérant de l'énergie dès le début et en effectuant 10 tirs vers la rampe.

- Molten Fire (Orange) : Combattez la Magma Beast avec rien que de l'acier!

Les 7 principaux coups du jeu commenceront allumés. Terminez 10 de ces tirs pour mettre fin au mode. après avoir effacé le premier set, tous les coups vont se rallumer. Les coups disparaîtront une fois terminé.

Une lettre KNIGHT est attribuée après 5 tirs dans ce mode. Le mode est terminé à la fin des 10 coups.

L'upgrade du mode avec Power rend toutes les tirs non terminées permanents. Vous pouvez ainsi boucler une séquence pour une complétion rapide! Assurez-vous de collecter cette mise à niveau au début du mode. cela fonctionne aussi très bien avec Triple Knights Challenge.

- Burning Sands (jaune) : Ne laissez pas la peur envahir votre esprit quand vous combattez le ver du sable!

Une série itinérante de trois tirs se déplace entre les 7 tirs principaux. Tirez sur l'un des trois coups pour verrouiller le set de trois coups. Les deux autres coups resteront temporairement en position jusqu'à ce qu'ils soient terminés ou qu'ils expirent. Dans les deux cas, la phase itinérante continuera.

Une lettre KNIGHT est attribuée à 3 coups réussis au Sandworm (ou à un jeu complet). Le mode est terminé après 9 prises réussies (ou trois séries).

L'upgrade du mode avec Power verrouille la phase de tir itinérant sur la rampe, la cible Black Knight et le bouclier. Introduire un défi WAR Hurry-Up et / ou Triple Knights avec cette upgrade peut générer de superbes scores grâce à la manière dont les deux interagissent.

- Wicked Cavern (rouge) : Renvoyez Hell Hand d'où il vient!

Les tirs alternent entre deux groupes: le groupe de gauche (voie Spinner, orbite gauche, rampe, cible) et le groupe de droite (cible, bouclier, verrouiller la cible, orbite droite). Pour commencer, un tir sera allumé de manière aléatoire sur les 4 coups du groupe de gauche. Prendre ce tir éclairera de manière aléatoire l'un des 4 inserts du groupe de droite. Cette série se répète quatre fois, avec un tir aléatoire supplémentaire dans le groupe ajouté par cycle.

Une lettre KNIGHT est attribuée à la fin du deuxième cycle de tir. Le mode est terminé à la fin du quatrième cycle.

L'upgrade du mode avec le power (de l'épée de rage) change le mode afin que les 4 inserts soient allumés pendant les 4 cycles.

- Deep Freeze (bleu) : Donnez froid aux épaules aux seigneurs de Liche!

3 tirs sont allumés en bleu (piste gauche, rampe, orbite droite). Tirer un insert bleu le fige et le rend rouge. Tirer un insert rouge donne plus de points et vainc Lich à cet insert et à tous les autres inserts rouges qui sont allumés, en attribuant un bonus plus important pour chacun. Une fois qu'un Lich est vaincu, un autre insert bleu s'allume (orbite gauche pour la voie du spinner gauche, cible Black Knight pour la rampe, verrouiller la cible pour l'orbite droite). Tirez ces tirs ajoute un nouveau Lich pour que vous puissiez les battre encore plus!

Une lettre KNIGHT est décernée après la 3ème victoire de Lich. Le mode est terminé après avoir vaincu 6 Lich.

L'upgrade du mode avec la puissance (de l'épée de rage) modifie le mode de sorte que les 6 coups utilisés dans le mode comptent tous pour tuer en un seul coup.

- Black Castle & RAGE Multiball (violet) : Préparez-vous au combat, voici le chevalier noir!

Black Castle est un mode chronométré de 99 secondes (contrairement aux autres) où le but est de vaincre le Black Knight en réalisant quatre tirs en boucle externe. Le seul problème - pour les allumer, vous devez tirer sur certaines des cibles les plus dangereuses du jeu sans perdre la bille! Le mode commence avec le fléau, la cible Black Knight et le bouclier allumé. Frapper sur ces trois coups allumera les quatre coups restants. Lorsque l'une des boucles extérieures est faite, les trois tirs intérieurs se rallument, sauf que le fléau tournera plus vite et que le bouclier renverra la bille beaucoup plus violemment. Une fois que les quatre tirs extérieurs sont terminés, la soucoupe derrière le bouclier s'allumera pour achever le Black Knight - marquant un bonus basé sur le temps qu'il restait dans le mode - et commencer RAGE Multiball.

(Vous souhaitez plus d'informations sur RAGE Multiball - Jeu à 6 balles et notation basée sur la frénésie? Jackpots?)

Aucune lettre KNIGHT ou bonus de puissance ne peut être collecté / utilisé. Après avoir joué à Black Castle, la progression du mode est réinitialisée, le nombre de hits requis pour commencer augmentant de 1.

Ce mode sera TOUJOURS le dernier mode joué dans un cycle. Une fois ce mode joué, vous pourrez à nouveau choisir parmi les cinq autres modes.

Autres choses sur les modes

Le minuteur de mode est en haut à droite au-dessus de l'épée et commence à 65 secondes, à l'exception de Black Castle à 99 secondes. Le temps peut être ajouté en appuyant sur les standup d'ajout de temps sur la gauche (~ 3 secondes par cible touchée, 10 secondes par achèvement).

Les valeurs de base de chaque mode augmentent de 950k une fois qu'un mode est terminé. Vous pouvez également augmenter légèrement les valeurs de base en tirant sur le fléau en rotation lorsqu'un mode est allumé.

Lors des dernières révisions de code, les modes en cours sont transférés d'une bille à l'autre. Le temps est automatiquement ajouté si le chronomètre d'un mode est sous un certain seuil lorsque la bille est perdue.

Super Modes

Les modes Super (Lanes (=Voies), Slings, Spinner, Orbits, Target (=cibles), Pops) sont lancés en effectuant un nombre suffisant de rotation de spinner à droite, qui allument ensuite le Super Standup pour commencer un mode Super. Avant de démarrer le mode Super, les tirs dans le spinner gauche augmenteront le niveau de chaque mode Super de 1 à 4. Actuellement, il n'y a aucun moyen de savoir quel mode vous obtiendrez!

Une fois démarré, une minuterie (en haut à gauche de l'écran) vous indiquera combien de temps il reste sur le (s) super mode (s) actif (s). Orbits + standup peuvent activer les super modes avec un bcp de point, ce qui ajoutera également 15 secondes au chronomètre. Le minuteur Super Mode s'interrompt pendant les multiballes!

Tirez la soucoupe de la voie de gauche mettra fin à tous les super modes actifs et attribuera un prix d'encaissement digne de la valeur du score Super Mode (après l'application des multiplicateurs de champ de jeu pendant la multibille KNIGHT).

Remarque: La voie de gauche est également le moyen d'ajouter une bille en multibille. Choisissez judicieusement.

U-turns (demi-tours)

Les demi-tours sont un moyen rapide de marquer des points et d'allumer une bille supplémentaire. Une fois qu'une orbite est tirée la première fois, l'insert devant celle-ci deviendra rouge pour indiquer qu'il commencera la séquence de demi-tour. Faites demi-tour sans faire d'autres coups pour marquer des points supplémentaires. 25 demi-tours allument une extra ball. Il existe également un score de champion pour la plupart des demi-tours collectés dans une partie.

WAR Hurry-up

Les joueurs peuvent gagner de gros points et potentiellement même des lettres KNIGHT en complétant WAR Hurry-Ups. Terminer les lignes du haut augmentera le multiplicateur de bonus et éclairera les trois tirs centraux pour un Hurry-up. Le fléau doit être touché pour lancer la rampe (bien que si vous êtes vraiment chanceux, vous pouvez le faire en un seul

coup!) Et lors des tentatives suivantes, le bouclier doit être touché une fois pour collecter le hurry-up. La collecte des trois récompenses éclairera la cible Black Knight pour compléter le tour et marquer une lettre KNIGHT. Il faudra encore plus de voies pour commencer la course aux tentatives suivantes.

Triple Knights Challenge

Tirez sur la cible standup lock pour allumer un verrou sur la voie du bouclier. Ramassez le verrou pour rallumer la cible pour le prochain verrou. 3 verrous commencent ce round multibilles à 3 billes. Triple Knights Challenge fonctionne en deux phases:

La phase 1

Au cours de la phase 1, les trois chevaliers vous lancent un défi! Vainquez ces chevaliers squelettiques en tirant dans les couloirs de spinner, de rampe et de bouclier de gauche. La rampe et le bouclier seront dans leur configuration «ouverte» normale.

Une fois ces 3 tirs terminés, la rampe sera éclairée pour un hurry-up qui amorcera la phase 2. Le fléau du chevalier tournera rapidement et peut être arrêté temporairement en faisant un progrès partiel sur la rampe / en frappant la balle du fléau. La réussite de ce coup donne la valeur du hurry-up (commence à 2 millions, augmentant d'un million pour les parties suivantes) et définit la valeur du Jackpot pour la phase 2.

Phase 2

Pendant la phase 2, il est temps de prendre tout l'argent! Tous les coups seront allumés pour les Jackpots en fonction de la valeur que vous avez collectée à la fin de la phase 1. Complétez tous les inserts pour allumer la Rampe pour un Super Jackpot, d'une valeur 3 fois supérieure à celle du Jackpot et d'une lettre KNIGHT. Semblable à la fin de la phase 1, l'achèvement de la phase 2 nécessitera un tir au travers du fléau, qui sera temporairement arrêtée après l'avoir touché. La multibille retournera à la phase 1 (mais avec un score amélioré) après la collecte de ce super jackpot.

Si vous collectez suffisamment de tours sur le spinner de gauche pendant le Triple Knights Challenge, l'insert Add-A-Ball sera allumée sur la lane du spinner de gauche, qui sera ensuite récupérée par un tir ultérieur.

Pour chaque multibille suivante, le nombre de tirs sur la cibles pour allumer un verrou augmente de 1.

The Sword of Rage & Power

Le barometre d'épée sur le côté droit de l'écran est rempli via des hits de cible tombante de droite et divers tirs de commutateur. Les cibles individuels donnent une petite hausse (1%), tandis que l'achèvement d'une banque donne une bonne hausse (environ 20%). Une fois que l'épée est remplie, la cible POWER s'allume sur le chevalier. Le démarrage de la fonction

POWER lorsqu'il est allumé pendant un mode commence 2x Scoring. Notez que l'épée NE PEUT PAS être utilisée sur le Black Knight!

KNIGHT Letters & Wizard Modes

Les lettres KNIGHT sont allumés par une progression de mode suffisant, finir WAR Hurry-Ups (une lettre par séquence de hurry-up terminée) et collectant le super jackpot pendant la phase 2 du Défi Triple Knights (une lettre par Super). Par défaut, "K" et "N" sont allumés au début du jeu, ce qui signifie que quatre lettres complètent le mot.

Deux mode high-scoring sont accessibles en complétant KNIGHT puis en tirant dans le spinner de la voie gauche.

KNIGHT Multiball : C'est un retour au Black Knight original, complet avec l'affichage de l'ancien score, la musique originale et, surtout, la multiplication des scores en multibille. Pendant cette Multibille, les valeurs du champ de jeu sont multipliées par le nombre de balles actives, mais aucune progression ne peut être faite vers d'autres modes. Les jackpots sont allumés sur différents tirs du playfield et sont rallumés lorsque l'ensemble des jackpots sont terminé. Ces Jackpots ne valent pas bcp de points; au lieu de cela, vous devriez dépenser cette multibille pour choisir le spinner de droite et la cible Black Knight et commencer à recoler autant de super modes que possible. Super Spins est un mode de score très élevé et peut facilement conduire à des valeurs de gain monstrueux pendant cette Multiball grâce aux multiplicateurs.

The King's Ransom : The King's Ransom commence avec Knight pour la deuxième fois en une partie. Il s'agit du premier mode wizard jamais créé en flipper (extrait de Black Knight 2000). Il s'agit d'une multibille à 3 billes d'une minute, avec une ball save illimité pour toute sa durée. Au début du mode, 5 multiplicateurs de bonus seront ajoutés au total et l'extra ball s'allumera. Les jackpots peuvent être collectés en tirant sur le fléau, en orbite ou en complétant les lignes WAR.

Mystery

En complétant les inserts RAGE, le mystery sera allumé au niveau du bouclier (bouclier ouvert). Mystery peut attribuer les choses suivantes:

- 250k/750k/1,5M/2,5M points
- Mantien bonus (Score seulement)
- Allume verrou (avancez la progression de lock d'une cible, et ne donne pas un «light lock»). Attribuera un light lock immédiatement si a une touche de light lock)
- Allume WAR (progresse les WAR hurry-ups +1 bonus X)
- Ajoute Bonus X (juste 1 bonus X)
- Ajoute une lettre KNIGHT
- Allume Super (qualifie une Super Feature sur la cible du chevalier)

- Avance Save (avance le ball save de gauche d'une cible)
- Allume Magna Save
- Allume Extra Ball

End of Ball Bonus

Fin des bonus de bille sont divisé en 3 catégories :

- Bonus de base -Switches'n stuff
- Super mode - 25k par super mode joué pendant la bille
- Combo - la valeur par combo score pendant la bille

Le bonus peut être maintenu via une récompense mystère et le bonus X peut être avancé par mystère ou WAR lanes.

Ball Saves & Extra Balls

- **Ball Save:** Si vous complétez les deux cibles «Ajouter le temps» suffisamment de fois, le rigole de gauche sera qualifié pour une Ball Save. Le nombre de coups à la cible requis pour cette Ball Save augmente à chaque utilisation.
- **Magna-Save:** Retour du Black Knight 2000 est une fonction Magna-Save située au-dessus de l'inlane de droite. Appuyez sur le bouton d'action lorsque la balle est sur le point de s'écouler dans l'inlane de droite pour la sauver à l'aide d'un aimant. Une fois que Magna-Save est utilisé, complétez les cibles tombantes pour le rallumer. Vous ne perdez pas votre Magna-Save à la fin d'une bille.
- **Extra Balls:** Trois Extra ball peuvent être allumées par des méthodes standard dans le jeu et sont collectées à la soucoupe derrière le bouclier. Compléter les modes Lightning Wheel (1 mode par défaut) allumera la soucoupe appropriée pour Extra Ball. Extra Ball peut également être allumé via une récompense Mystery en collectant 25 demi-tours (par défaut) ou en démarrant The King's Ransom.