

WALKING DEAD STERN : TRADUCTION CESAR D.

Skill shot

v1.56 - Points de base de skill shot : Tirer sur le couloir éclairé rapporte 250k la première fois, 500K+ à chaque skill shot réussi par la suite. Le premier tir réussi sur l'allée éclairée vaut 150 000 points, et les tirs suivants valent 50 000 points ou plus. Si vous ne touchez pas l'allée éclairée avec la première bille, la valeur est de 250 000 euros, plus 150 000 euros possibles pour chaque rollover, pour un maximum de 550 000 euros. Les rollovers manquants n'ont aucun effet sur les futurs skill shots, mais seulement sur le couloir éclairé qui complète le skill shot.

1er skill shot : 250k base + 150/150 rollover, max 550k

2nd skill shot : 750k base + 200/200 rollover, max 1 150k

3ème skill shot : 1 250k base + 250/250 rollover, max 1 750k

4ème skill shot : 1 750k base + 300/300 rollover, max 2 350k

Multibilles

Les seules multibilles qui peuvent être empilées à partir du v1.28 sont Blood Bath et Prison ou Well. Prison et Puits ne peuvent pas être lancés en même temps. L'ordre dans lequel les multibilles sont lancées n'a pas d'importance. Vous ne pouvez pas faire avancer la progression vers Prison alors que Well est en cours d'exécution et vice versa. Les modes commencés avant la multibille continuent de fonctionner pendant la multibille. Si un mode est interrompu pendant la multibille, des modes supplémentaires peuvent être lancés en vidant plusieurs fois la banque de cibles tombantes. Depuis la version 1.28, le multibille Crossbow ne peut être ajouté à aucun autre multibille.

Multibilles en prison

La fonction multibilles de la prison est lancée dans la partie centrale de la prison en frappant sur les portes fermées jusqu'à ce que PRISON soit écrit, puis en "nettoyant la cour de la prison". Par défaut, les premières lettres de PRISON sont repérées pour vous. Si vous terminez PRISON, l'aimant s'enclenche, la tête du zombie est exposée derrière les portes et des coups de feu sont tirés autour du terrain de jeu pour nettoyer la cour. Chaque tir important peut être effectué une fois pour faire avancer à nouveau les lettres de PRISON, tandis que les tirs sur la tête de zombie exposée derrière les portes de la prison permettent de dégager un tir et une lettre. Enfin, l'orthographe PRISON allume à nouveau la tête du zombie pour un coup supplémentaire afin de lancer la multibille de la prison.

Prison Multiball est une multibille à 3 billes. Par défaut, il y a une période de sauvegarde des billes de longueur moyenne et il n'y a pas d'ajout de bille dans Prison Multiball. À partir de Prison Multiball, seule la multibille Blood Bath peut être empilée.

Pendant le Prison Multibilles, le fait de frapper les portes fermées ou un tir important ouvre les portes pour exposer la tête du zombie. En frappant la tête du zombie, les portes se ferment et les coups sont rallumés. Rincez et répétez pour différents jackpot (généralement autour de 1 million). Pendant la multibille, la valeur des marcheurs de la cour de la prison augmente chaque fois qu'un marcheur de la cour de la prison est tué pendant que la multibille est en train de courir. Chaque fois qu'un jackpot est marqué, l'un des inserts PRISON s'allume et avance d'un point à l'approche du siège. Une fois que six jackpots sont

collectés, le tir de Riot s'allumera pour le super jackpot qui marquera le début de la phase 2 du multibille Prison.

Pendant la phase deux, les rampes gauche et droite sont allumées pour 500k et l'une ou l'autre rampe attribuera 500k et ajoutera 50k au prochain tir de rampe gauche ou droite. La valeur de chaque tir de rampe est également ajoutée à un jackpot qui est collecté en tirant sur la prison. Ce jackpot compte également comme une mise à mort par un marcheur et avance d'un point à l'approche du siège. Six de ces collectes dans la phase 2 porteront le total à 12 pendant la phase de multibilles et de siège léger de la prison. Les progrès de la phase 1 et de la phase 2 sont reportés d'une multibille de prison à l'autre.

Well walker

v1.41 - Démarrer la multibille Well Walker implique de frapper le jouet Well Walker plusieurs fois. Au départ, chaque tir sur well walker donne 25k et une lettre dans WELL comme indiqué sur le DMD. Les inserts de puits vont ensuite clignoter rapidement entre W et L indiquant que toutes les lettres de WELL ont été complétées. Le plan suivant modifiera le comportement des lettres en stroboscopie, passant d'inserts à stroboscopie rapide à des inserts à stroboscopie plus lente, et une nouvelle animation DMD sera présentée, indiquant le nombre de coups nécessaires avant le début de la multibille. Chaque tir progresse vers le début de la multibille mais, construit également une valeur basée sur le nombre d'inserts allumés lorsque le well walker est touché. Si le well walker est touché lorsque l'un des quatre inserts est allumé, 55k est ajouté. Si le well walker est touché lorsque les quatre inserts sont allumés, on ajoute 75 000. Une fois que le well walker a été touché cinq fois, la valeur totale de ces coups initiaux est affichée et la multibille commence.

Pendant la première phase de la multibille Well Walker, chaque lettre est relancée en frappant un certain nombre d'interrupteurs. W : 25, E : 30, L : 35, L : 40 (bien que le jackpot précédent compte aussi, donc c'est vraiment 29, 34, 39). Le jackpot du well walker continue de s'accumuler à chaque fois que l'on appuie sur un interrupteur. Le fait de toucher le well walker marque un point et ajoute au bonus la valeur totale collectée lors de la phase de départ en fonction des valeurs du WELL lorsqu'il est touché, par exemple 50k sans lettres allumées, 55k une lettre allumée jusqu'à 75k si toutes les lettres étaient allumées. Normalement, la valeur se situe entre 300 et 350 000. Une fois qu'une lettre est complétée avec les touches de commutation, le jackpot du well walker est allumé et le fait de toucher le walker permet de collecter la valeur actuelle du jackpot et de la remettre à zéro. En complétant tous les voyants et jackpots WELL, le Super Jackpot s'allume et récupère tous les jackpots en frappant à nouveau le walker. C'est le bon moment pour utiliser un gros multiplicateur. Remarque : l'utilisation du multiplicateur premium/LE est précieuse dans cette phase par rapport au pro. Le multiplicateur est lancé une fois que le jackpot est collecté pour le premier L (donc le troisième jackpot, W-E-L).

Une fois que le super jackpot est récolté, la phase deux commence et se poursuit jusqu'à la fin du multibille. Pendant la phase deux, les rampes gauche et droite sont allumées pour 500k et l'une ou l'autre rampe attribuera 500k et ajoutera 50k au prochain tir de rampe gauche ou droite. La valeur de chaque tir de rampe est également ajoutée à un jackpot qui est collecté en tirant sur le Well Walker. Une fois le jackpot collecté, le jackpot est remis à zéro jusqu'à ce que d'autres rampes soient touchées. Le jackpot et les rampes peuvent

continuer à être touchés et augmenteront de 50 000 par coup jusqu'à ce que plusieurs balles soient tirées. La levée du jackpot et la collecte via le walker avec un multiplicateur peuvent conduire à d'énormes jackpots.

Blood bath

La multibille Blood Bath est qualifiée en collectant un jeu complet d'inserts d'approvisionnement présentés devant la banque de la cible tombante. Dans le jeu à une seule bille, les inserts de ravitaillement s'allument dans l'ordre suivant : premiers secours, armes et enfin nourriture. Chaque fois que l'une des cibles tombantes est touchée, la réserve actuellement allumée est verrouillée. Une fois que tous les largages sont terminés, la réserve allumée reste allumée pour indiquer que la réserve a été collectée. Une fois que toutes les fournitures ont été collectées, l'insert Blood Bath sera activé. En vidant la banque une fois de plus, la multibille de Blood Bath commencera. La multibille Blood Bath peut être lancée pendant la détention ou la multibille well walker.

La multibille Blood Bath est une multibille à deux balles avec une longue sauvegarde de la balle où chaque interrupteur vaut initialement 15 000 points. Chaque fois que la banque de la cible tombante est vidée, la valeur de chaque échange est augmentée de 2 500 points. Le score de chaque switch est ajouté à la valeur du jackpot du blood bath, qui est collecté chaque fois que la banque de la cible tombante est vidée. Les super jackpot sont attribués lorsque toutes les fournitures sont collectées pendant le blood bath. Le blood bath est la seule multibille principale, à partir de la version 1.28, qui comporte une bille supplémentaire. Il y a deux billes d'appoint disponibles en vidant la banque de la cible tombante. Cependant, un nombre illimité de billes supplémentaires est attribué en réalisant un super jackpot lors de la multibille du bain de sang. Le gain de temps pour les billes add-a-ball a été considérablement réduit dans la version v1.28.

Fournitures

La collecte d'un ensemble complet de fournitures progresse vers la multibille de Blood Bath. Chaque fourniture individuelle attribue également les éléments suivants :

PREMIERS SECOURS - L'accomplissement des cibles tombantes lorsque "PREMIERS SECOURS" est allumé augmentera de façon permanente la valeur des marcheurs de la cour de la prison pour le reste du jeu. Dans le Premium/LE, attribue également une "Prison Bomb" qui peut être utilisée pour faire avancer 1 coup vers le Prison Multibilles ou pour récolter un jackpot dans le Prison Multibilles.

ARMES - allume la rampe de l'arène pour le mode arbalète. Dans le Premium/LE, attribue également une "Horde Bomb" qui peut être utilisée pour tuer un marcheur dans la Horde.

ALIMENTATION - augmente un multiplicateur de tir pour le puits. Le multiplicateur est attribué pour tout coup porté au puits (lettre, puits, puits multibilles), puis remis à zéro. Dans le Premium/LE, attribue également une "Well Walker Bomb" qui peut être utilisée pour faire avancer 1 coup vers Well Multibilles ou pour récolter un jackpot dans Well Multibilles.

Modes de fonctionnement des fonctions mortes AKA

L'achèvement du largage éclaire les cinq plans de mode. La prise d'une des cinq photos en mode clignotant déclenche un mode basé sur cette photo. Chaque fois que la banque de cibles tombantes est complétée pendant un mode, 10 secondes sont ajoutées à la minuterie du mode.

L'activation des tirs de départ du mode nécessite une réalisation des cibles tombantes. Une fois le mode démarré, il est nécessaire de compléter deux fois les cibles tombantes pour réactiver les tirs de démarrage du mode. Chaque mode ne peut être joué qu'une seule fois jusqu'à ce que le mode "Escape Terminus" soit joué (voir les modes "Mini-Wizard"). Les grands inserts blancs (Grange, CDC, Émeute, Tunnel, Arène) clignotent rapidement lorsque le démarrage du mode est prêt et, une fois joué, s'allument solidement).

Grange

En tirant sur l'orbite gauche, on démarre Barn. La valeur de base de Barn est de 2,5M et augmente de 500k à chaque tir de Barn effectué pendant le mode.

Un Multi-Kill est disponible en mode Barn en effectuant trois tirs de Barn.

CDC

En tirant sur la rampe de gauche, le CDC démarre. Le mode CDC comporte deux phases.

Dans la première phase de construction, la rampe CDC peut être faite à plusieurs reprises pour augmenter la valeur de la rampe CDC en commençant à 750k et en augmentant de 25k à chaque tir de rampe CDC. La valeur est également indiquée sur le DMD. Chaque fois qu'un tir de rampe à gauche est effectué, une flèche rouge continue est allumée à l'un des autres tirs de mode commençant par Barn et se terminant par Arena. La valeur des autres tirs est augmentée de la valeur actuelle de la rampe du CDC. Par exemple, le tir de Barn aura une valeur de 750k si un tir de rampe est effectué. Si deux rampes du CDC sont effectuées, la valeur de Barn ou Riot sera de 1,525M. Une fois qu'un tir autre que la rampe CDC est effectué pendant cette phase, la valeur construite est verrouillée. Les tirs qui ne sont pas éclairés par des flèches rouges ne peuvent pas être allumés une fois que la valeur est verrouillée.

Dans la deuxième phase de collecte, la valeur construite tirant des rampes CDC répétées est verrouillée et peut être collectée en faisant tout tir éclairé par une flèche rouge. Lorsqu'un tir est collecté, il sera éteint jusqu'à ce que les autres tirs aient été effectués, puis tous les tirs seront rallumés. Lors de la deuxième phase, la première rampe du CDC collectera la valeur construite et la deuxième rampe du CDC terminera le mode. Lorsque le mode est terminé, la valeur totale des tirs éclairés par les flèches est collectée. Par exemple, si deux rampes ont été effectuées avant de verrouiller la valeur de tous les autres tirs, ces tirs auront une valeur de 1,525 millions. Si vous tirez une rampe CDC dans une grange et une dernière rampe CDC pour terminer le mode avec la valeur fixée à 1,525M, vous obtiendrez un total de 3,05M pour avoir terminé le mode CDC.

Le DMD fournit des informations utiles pendant le CDC. Lorsque vous construisez la valeur d'autres tirs, deux personnes sont montrées en train d'essayer d'enfoncer une porte avec

des axes. Si un autre plan est réalisé, l'animation changera et montrera les deux mêmes personnes en train de briser la porte.

Il y a deux Multi-Kill's disponibles dans le mode CDC. L'un permet de réaliser trois rampes CDC et l'autre de compléter le CDC.

Émeute

Tirer le coup de feu déclenche l'émeute. La valeur de base de l'émeute est de 1-3M ; désolé, je n'ai pas noté cela et la valeur est augmentée de 75k par interrupteur touché. Cette valeur peut être augmentée pendant que la multibille est en cours d'exécution.

Un Multi-Kill est attribué en effectuant trois tirs d'émeute.

Tunnel

Le tournage du plan de la voie ferrée entre la rampe de l'arène et le well walker lance le mode tunnel. Le mode "Tunnel" comprend deux phases.

Dans la première phase de construction, tous les tirs éclairés, y compris Tunnel, valent 5M. Cependant, tirer dans le tunnel avant d'effectuer les autres tirs éclairés augmente la valeur de tous les tirs, y compris le tunnel, de 2,5 millions par tir. Tirer tout autre tir verrouillera la valeur du tunnel. Dans la deuxième phase de collecte, tous les tirs sont allumés pour collecter la valeur qui a été construite dans la phase initiale du tunnel. Pour terminer le mode "Tunnel", tirez le tir "Tunnel" après avoir collecté tout autre tir allumé.

Il existe deux fonctions Multi-Kill disponibles dans le mode Tunnel. Si vous tirez deux coups allumés autres que ceux du tunnel, vous obtiendrez un Multi-Kill. Le fait de terminer le mode "Tunnel" permet d'obtenir un deuxième tir multiple.

Arène

Tirer sur la rampe d'accès à l'arène fait passer en mode arène. Le mode Arena comprend deux phases. Lors de la première phase de construction, le fait de boucler la rampe de droite permet d'obtenir des valeurs croissantes à partir d'une valeur de base de 3M et en augmentant de 1M par tir (4M, 5M, etc.). Si la rampe droite est tirée d'un combo répété, la valeur sera réduite de moitié. Par exemple, si l'on effectue deux tirs consécutifs et que l'on tire la troisième rampe plus tard (c'est-à-dire "hors du combo"), on obtient 3M, 4M, puis 2,5M. Lors de la deuxième phase de collecte, environ 20 % de la valeur totale de tous les points gagnés en tirant sur la rampe de l'arène sont disponibles pour être collectés au tir de Woodbury qui met également fin au mode. Vous devez d'abord créer une rampe d'arène avant de tirer sur Woodbury. La collecte n'est possible que lorsque le clignotant du dôme au-dessus du tir de Woodbury/Extra Ball est activé.

Deux fonctions Multi-Kill sont disponibles en mode Arena. Si vous tirez deux fois sur la rampe de l'arène, vous obtenez un Multi-Kill. Si vous terminez le mode Arène, un deuxième Multi-Kill sera attribué.

Terrain de jeu 2X

Le tir des cibles poignardées (cibles de chaque côté de la grange de la prison) éclaire 2X le terrain de jeu. Le tir de la tour au-dessus des rollovers du haut commence à éclairer 2x le terrain de jeu pendant 20 secondes. Le fait de tirer plusieurs fois sur les cibles avant de commencer à tirer 2X augmente le temps de tir.

La fille à vélo se dépêche

Le fait d'atteindre 5 tueries de zombies sur les paramètres par défaut allume Bicycle Girl sur la rampe du CDC. Après avoir tiré sur la rampe du CDC, le voyant Bicycle girl s'allumera sur le Pro, ou la rampe de gauche s'élèvera pour révéler une cible sur le Premium et le LE. Bouclez la rampe du CDC ou touchez la cible sous la rampe pour les points indiqués sur le DMD dont la valeur diminue si vous ne le faites pas. Bicycle girl est complétée en effectuant trois tirs de rampe CDC. 20 tirs sont nécessaires pour les modes successifs.

Un Multi-Kill est attribué en complétant le Bicycle Girl Hurry up.

Zone Pop / Jackpot Pop

Le fait de compléter les voies du haut ajoute un bonus X jusqu'à 250X et augmente la valeur du Bit. Le DMD montrera une animation de marcheurs essayant de franchir une porte avec les mots "Dead Inside" (mort à l'intérieur) écrits sur la porte. Un nombre est également affiché qui, je crois, est de 40 et augmente pour les jackpot pop suivants. L'insert jaune de la route du rail clignotera lorsque le jackpot pops sera disponible. La valeur du jackpot est augmentée à chaque fois que le pop bumper est touché. Vous pouvez remporter le pops jackpot en tirant le coup du Tunnel. Contrairement au tir en mode "Tunnel", seul le premier interrupteur au-dessus des pops doit être touché pour décrocher le jackpot.

Multiplicateur de tir

Tous les deux marcheurs tuent les lumières du "X" au-dessus d'une allée. Cela déclenche un multiplicateur de tir de 2X pour le tir suivant après avoir roulé sur le X. Vous pouvez contrôler si vous prenez ou non le multiplicateur de tir en utilisant les boutons des flippers pour contrôler quelle outlane est allumée. Ce multiplicateur avance d'une unité toutes les secondes où vous tuez un marcheur sans le récupérer. Ainsi, si vous tuez 4 marcheurs sans utiliser le multiplicateur de tir, il sera de 3X. Deux de plus et ce sera 4X. Ce multiplicateur s'appliquera au prochain tir que vous toucherez.

Il n'y a pas de plafond pour les multiplicateurs (v1.41), sauf s'il est bien supérieur à 15, ce qui a été testé. Il est peu probable qu'on arrive à 15.

BIT

Le fait de vider une outlane allumée permet de récupérer la valeur du bit. Celle-ci commence à 500K et augmente de 250K à chaque achèvement des voies supérieures.

Réservoir à poissons

En tirant trois fois sur la rampe de droite, on obtient 100 000 dollars de Fish Tank et on éclaire Woodbury (sur la version Pro).

Arbalète

L'arbalète est allumée sur la rampe de droite après la collecte de l'insert de ravitaillement en armes. Les cinq coups de mode sont allumés pour 1M+. Certains interrupteurs

disqualifieront l'arbalète si un tir est manqué. Si vous tirez le coup d'arbalète du tunnel et que vous touchez accidentellement le well walker, le mode arbalète se termine. Si vous tirez le tir à l'arbalète Riot et que vous touchez un stab stand up, le mode s'arrête. Lors d'une multibille, aucun autre tir sur la cible ne désactive l'arbalète. Il est possible d'empiler plusieurs "tentatives" de tir à l'arbalète en même temps. Si vous avez collecté le stock d'armes à insérer plusieurs fois et que vous tirez la rampe droite pour allumer l'arbalète, puis tirez la rampe droite pour collecter l'arbalète, le mode arbalète suivant commencera immédiatement après la collecte de la rampe droite.

Sur les modèles Premium et LE, la bille sera placée dans un bras de tir (similaire aux Austin Powers), et le bouton peut être utilisé pour tirer la bille sur l'un des coups.

Modes de tir multiples

Le Multi-Kill est qualifié en complétant ou en effectuant un nombre minimum de tirs pendant les modes, les multibilles et autres caractéristiques du jeu. Une fois qualifié, un insert jaune s'allumera à l'un des cinq tirs de mode. La valeur de chaque tir est égale à 1/20ème du total des points de mode. Pour obtenir la valeur Multi-Kill, tirez le coup allumé. Le Multi-Kill reste actif jusqu'à ce que votre bille actuelle soit épuisée. Le mode Multi-Kill peut être allumé sur la bille suivante de la même manière et la valeur n'est pas remise à zéro entre les billes. Lorsqu'un Multi-Kill est qualifié, l'un des inserts Multi-Kill s'allume. Une fois que tous les inserts sont allumés, le mode Horde est qualifié et démarre au tir Woodbury/Extra Ball. Les Multi-Kills ne sont pas actifs pendant la Horde.

Liste des objectifs de jeu qui qualifient les Multi-Kills :

Trois tirs de la Grange pendant le mode Grange.
Trois rampes CDC pendant le mode CDC.
Terminer le mode CDC.
Trois tirs d'émeute pendant le mode Émeute.
Deux tirs de tunnel en mode Tunnel.
Fin du mode Tunnel.
Deux rampes d'accès à l'arène en mode Arena.
Achèvement du mode Arena.
Achèvement de l'action "Bicycle Girl hurryup".
Dégager la banque de cibles tombantes 10 fois.
Effacement de la banque de cibles tombantes trois fois pendant le Bain de sang.
Marquer trois jackpot pendant la multibille Well Walker.
Marquer quatre jackpot lors de la multibille Prison.
Trois tirs à l'arbalète.
Récolter le prix Start Multi-Kill.
Remplir trois aquariums.
Réussir deux skill shots Woodbury.
Faire 10 combos.

Modes mini wizard/wizard

Horde

Une fois que tous les inserts Multi-Kill ont été allumés, l'insert Horde clignote ainsi que le clignotant du dôme au-dessus du tir Woodbury/Extra Ball. Le tir Woodbury commencera la Horde. La Horde commence par une multibille à deux balles et tous les modes de tir sont allumés pour les jackpots. Ces coups représentent les marcheurs qui avancent vers le joueur. Au début, les flèches rouges s'allument et lorsqu'un marcheur avance vers le joueur, les autres insertions s'allument pour indiquer à quel point le marcheur est proche. Les insertions s'allument de la flèche rouge jusqu'à l'insertion des cheveux en croix. Le DMD indique également à quel point un marcheur est proche du joueur au fur et à mesure qu'il avance.

La première "vague" de la Horde nécessite 3 tueries. Une fois que tous les tirs requis ont été effectués, une animation DMD montrant un lâcher de bombe se produit, qui efface tous les walkers, attribue un Super Jackpot, et une bille supplémentaire. Les vagues suivantes nécessitent une mise à mort supplémentaire avant d'attribuer un nouveau Super Jackpot et une nouvelle bille. Chaque Super Jackpot suivant est d'environ 2 millions de plus que le précédent, sans limite connue.

Il y a 4 distances avant qu'un marcheur ne vous atteigne, et le fait de tirer sur un marcheur récompense un jackpot multiplié par 4 selon la proximité du marcheur. De plus, les lumières du terrain de jeu sous chaque tir s'allument à l'approche d'un marcheur ; le nombre de lumières allumées indique le multiplicateur. Un walker bomb récompense également un plus grand nombre de points que les tirs individuels.

De plus, pendant le mode, un jackpot de "valeur d'évasion" s'accumule. Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule bille, si un certain nombre de "vagues" ont été effectuées (par défaut : 3), Woodbury s'allumera pour s'échapper de la Horde. Le DMD présentera deux options : BATAILLE ou ESCAPE. Si l'option BATAILLE est sélectionnée, la Horde continue comme d'habitude. Si ESCAPE est sélectionné, le jackpot "valeur d'évasion" est attribué et la Horde se termine en toute sécurité. Si la bille est lancée sans avoir sélectionné une option avec les palmes, le jeu suppose que vous avez choisi de vous battre.

Si un marcheur atteint le joueur, le pouvoir est tué aux nageoires et la Horde s'arrête. Dans le jeu normal (sans compétition), cela ne mettra pas fin à votre bille, mais cela mettra fin à votre bille en mode compétition.

Siège

Commencez le siège lorsqu'il est allumé en tirant sur la prison. 12 Jackpots au tir de la prison sont nécessaires pendant le multibille de la prison pour qualifier le siège (voir le multibille de la prison ci-dessus). Le mode commence avec Barn, Prison et Arena allumés pour les jackpots. Le tir de la prison ou le tir éclairé passe au tour suivant. Lors de la deuxième phase du siège, les cinq coups de mode et la prison sont allumés pour les jackpots. Tirer sur la prison ou sur n'importe quel coup de feu allumé permettra de décrocher des jackpots. Une fois que tous les jackpots disponibles ont été attribués, tous les tirs sont rallumés. Le fait de tirer sur la prison ou sur n'importe lequel des plans allumés met fin au mode. Le mode se poursuit d'une bille à l'autre, ce qui vous permet de vous vider et de continuer. Ce mode semble inachevé à partir de la v1.28.

Terminus d'évasion

Escape Terminus est le sixième Dead Feature, qui est qualifié en jouant les cinq Dead Features, et en les rallumant ensuite via les drops. Pour commencer, tirez sur n'importe quel gros plan de Dead Feature (ils clignoteront tous à l'unisson). Les cinq coups de feu sont allumés pour accélérer le jeu. En tirant un plan éclairé, vous récupérez la séquence, vous éteignez le plan et vous en commencez un nouveau. Rassemblez les cinq coups de feu pour terminer. Les valeurs initiales du hurry-up dépendent de vos scores en mode comme suit :

20 % de votre score du 5e mode.

20% de votre score en mode (5ème+4ème).

20 % de votre score en mode (5e+4e+3e).

20 % de votre score en mode (5e+4e+3e+2e).

20 % de tous vos scores de mode combinés.

Pour obtenir de bons résultats lors de ce tour, il est impératif que vous essayiez de jouer vos modes - en particulier les plus récents. Toutes les fonctions mortes seront réinitialisées et pourront être rejouées après ce mode.

Frénésie de l'arbalète

Le fait de tirer trois coups d'arbalète allumés pendant le mode arbalète déclenchera la frénésie de l'arbalète. Il s'agit d'un mode chronométré dans lequel chaque rampe droite charge l'arbalète pour tirer des coups éclairés.

Le score est basé sur les valeurs que vous avez obtenues lors des tirs d'arbalète précédents avant de lancer Frenzy. Votre premier tir de frénésie à l'arbalète a la même valeur que votre première récompense à l'arbalète. MAIS les choses deviennent intéressantes car votre prochain tir de frénésie est la valeur de votre deuxième tir à l'arbalète effectué précédemment PLUS la valeur du dernier tir de frénésie à l'arbalète. C'est comme la progression de Fibonacci... si vous avez marqué 1 mil, 2 mil, 3 mil, 4 mil, 5 mil sur vos arbalètes, alors vos tirs de frénésie à l'arbalète seront :

1 million

1 mil] + 2 millions (3 millions)

(3 millions) + 3 millions (6 millions)

(6 millions) + 4 millions (10 millions)

(10 millions) + 5 millions (15 millions pour votre dernier coup !)

On peut bien sûr ajouter des multiplicateurs, mais PAS dans le sens où la partie fibonacci du tir suivant s'ajoute à la valeur du tir "précédent". Ainsi, si votre premier tir à l'arbalète en jeu normal avait un couloir X, cette valeur multipliée complète est utilisée comme valeur de base pour le tir frénétique à l'arbalète 1, qui peut alors bien sûr être multiplié à nouveau. Cependant, seule la valeur que vous aviez au début de la frénésie est ajoutée à la récompense suivante.

Dernier homme debout

(en se basant sur les observations des vidéos de Keith)

Tuez les 115 marcheurs pour éclairer le dernier homme debout au tir de Woodbury. Il peut être lancé pendant qu'un mode est en cours d'exécution. Last Man Standing est une multibille à quatre balles où vous devez encore tuer 115 marcheurs. Cette fois, les lumières de comptage des marcheurs vont compter à rebours à partir de 115, indiquant combien il en

reste. La valeur de chaque marcheur tué semble augmenter progressivement au fur et à mesure que le mode se poursuit. Le nombre de lumières pour chaque tir indique combien de marcheurs seront tués - certains tirs en tuent un, d'autres deux, et d'autres encore jusqu'à trois. De plus, le dernier tir effectué sera éteint jusqu'à ce qu'un autre tir soit effectué (laissant celui-là éteint jusqu'au prochain, et ainsi de suite). Des billes supplémentaires sont disponibles à certains points de contrôle tout au long du mode, en fonction du nombre de marcheurs tués. Une ligne en bas de l'animation DMD du LMS indique le nombre de billes supplémentaires nécessaires à l'allumage de l'add-a-ball si celui-ci n'est pas encore allumé.

Le mode "Dernier homme debout" ne s'arrête pas lorsque le joueur n'a plus qu'une seule bille. En tuant les 115 marcheurs, vous éteignez immédiatement tout, vous obtenez un bonus de 100 millions de dollars et une séquence de fin très sympa.

Paramètres du mode Compétition

Si TWD est réglé sur le mode concurrence, les éléments suivants sont modifiés :

Les modes ne peuvent pas être allumés pendant une multibille ou dans le cadre de l'achèvement des gouttes qui commence Bain de sang MB.

Votre valeur Multi-Kill accumulée ne se réinitialise pas une fois que vous avez joué au mode mini-wizard de la Horde.

La bille supplémentaire donne des points.

1,60 seulement - Si la Horde se termine en se faisant "mordre" par un marcheur qui atteint le joueur, votre bille se terminera. La seule façon de quitter la Horde est de réussir à s'échapper quand on vous en donne l'occasion. De plus, les marcheurs continueront à avancer tout en délibérant entre vos options.