

Metallica Pro Spielregeln

Das Original von „mwong168“ steht auf der Seite:

<https://www.pinballrevolution.com/threads/metallica-pro.3077/>

Ins Deutsche übersetzt von HF 08.01.2025 V1.0



1. **FUEL Lane:** Treffe die FUEL-Lane, um doppeltes Scoring zu aktivieren und FUEL-Awards während des FUEL-Modus zu sammeln.
2. **FUEL-Targets:** Triff die FUEL-Ziele, um die FUEL-Anzeige zu füllen und den FUEL-Modus zu starten.
3. **Linker Orbit:** Triff den linken Orbit, um Grave Markers (Grabsteine), Electric Chair, Snakes und Jackpot-Awards zu sammeln.
4. **Master of Puppets:** Triff und schalte die drei Drop-Targets aus, um das Grave Marker zu beleuchten. Treffe Grave Marker um den "Master of Puppets"-Multiball zu starten.
5. **Linke Rampe:** Schieße in die linke Rampe, um Buchstaben zu sammeln und das Wort "M-E-T-A-L-L-I-C-A" zu buchstabieren, und um den Modus "...And Justice For All" zu starten.
6. **Electric Chair:** Triff den Electric Chair um die Inserts am Stuhl zu beleuchten und den Electric Chair-Multiball zu starten.
7. **Casket (Sarg) Captive Ball:** Triff den CAPTIVE BALL, um Casket ball zu beleuchten, sammle drei Bälle, um Casket Multiball zu starten. Captive Ball sammelt auch Hurry-up-Werte, wenn er beleuchtet ist.
8. **Rollover-Lanes:** Vervollständige alle Rollover-Lanes, um die Mystery-Funktion zu aktivieren.
9. **Snake:** Füttere die Schlange, um "S-H-A-K-E" zu buchstabieren. Füttere sie erneut, um den Snake-Multiball zu starten.
10. **Rechte Rampe:** Schieße die rechte Rampe, um das Wort "M-E-T-A-L-L-I-C-A" zu buchstabieren und den Modus "...And Justice For All" zu starten.
11. **Rechte Orbit:** Funktion wie der linke Orbit.
12. **Scoop:** Triff den Scoop, um Mystery-Awards, Extra-Bälle oder die "Crank It Up"-Funktion zu erhalten, wenn er beleuchtet ist.
13. **Pic (Gitarren)-Ziele:** Triff diese Ziele, um Bandmitglieder zu sammeln.



Auf persönlichen Wunsch zeige ich euch, was momentan mein Lieblingsspiel ist, Metallica!

Ich weiß nicht, was es mit diesem Spiel auf sich hat, aber ich liebe es einfach, es zu spielen. Es könnte daran liegen, wie schwierig es sein kann, das Spiel zu spielen, am Risiko-Gewinn-Verhältnis, wie schnell es ist oder vielleicht nur am Thema, aber es ist mit Sicherheit das derzeit meistgespielte Spiel in meiner Sammlung. Lass uns also die einfachen Dinge anschauen, bevor wir in die eigentlichen Details eintauchen.

Im Gegensatz zu ACDC haben die Songs absolut keine Bedeutung, da Sie zu Beginn des Spiels die Möglichkeit haben, einen Song auszuwählen. Also wählen Sie einfach Ihren Favoriten aus und legen Sie los! Bevor ich über die vier wichtigsten Multibälle spreche, möchte ich über meine Lieblingsfunktion im Spiel sprechen, nämlich das Hinzufügen eines Balls während des Multiballs.

Ich hatte vor einiger Zeit eine Diskussion mit jemandem darüber, ob das Hinzufügen eines Balls in Metallica die „Standup-Targets“ zu den wertvollsten „Standup-Targets“ im gesamten Flipperspiel macht. Damit meine ich, dass man während des Multiballs jedes der 4 Pick-Targets auf dem Spielfeld treffen muss, um einen Ball hinzuzufügen und einen 2-fachen Punktmultiplikator für 20 Sekunden bei der Schlange erhält. Sobald man die vier Pick-Targets getroffen hat, beginnt die Schlange zu blinken, trifft man diese, wird ein Ball zum Multiball hinzugefügt und man erhält 20 Sekunden lang doppelte Punkte.

Nachdem das geklärt ist, es gibt 4 Haupt-Multibälle:

Electric Chair



Treffe den Stuhl, bis die Anzeige voll ist, und wenn sie blinkt, treffe erneut darauf, um einen unterhaltsamen Start des Multiballs zu erleben. Electric Chair ist ein Switch-basierter Multiball, bei dem man Jackpots über die linken/rechten Schleifen und durch das Treffen des Stuhls erhält. Allerdings bauen Switch-Treffer auch die Anzeige erneut auf, um den Super Jackpot zu beleuchten.

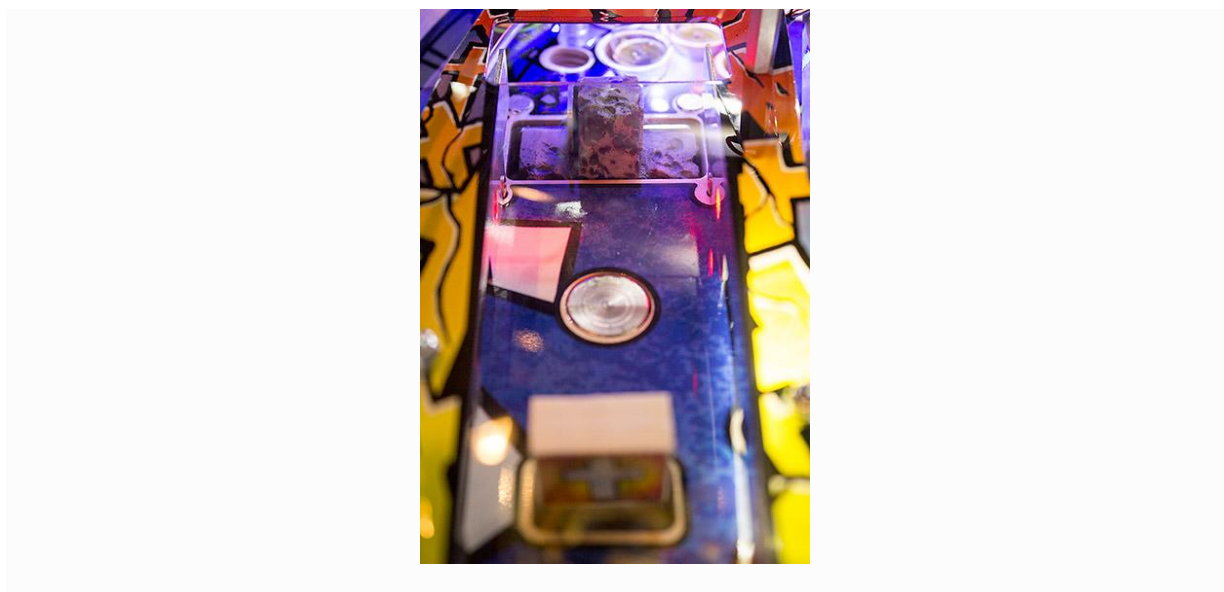
Hier ist das Hinzufügen eines Balls wichtig, weil man wirklich versuchen möchte, das Hinzufügen eines Balls/2x Punktwertung gleichzeitig mit dem Sammeln des Super Jackpots zu bekommen oder wenn Sie es ganz besonders wollen, entscheiden Sie sich für einen „JACK FUCKING POT!“ (Eines meiner neuen Lieblings-Call-Outs) und den Treibstoff mit der 2-fachen Wertung einbringen (dazu später mehr).

Dann wiederholen, bis man wieder zum Einzelballspiel zurückkehrt.

Cross (Kreuz) Multiball



Einfacher Spaß, aber ein sehr frustrierender Multiball. Man muss die Inline-Drop-Targets umwerfen (was auch den Bonusmultiplikator erhöht) und dann zweimal das Kreuz treffen, um den Cross (Kreuz) -Multiball zu starten. Es ist ein 2-Ball-Multiball, bei dem jeder Schuss auf dem Spielfeld beleuchtet ist. Ein Schuss löscht das Licht dieses Schusses, und um den Schuss erneut zu beleuchten, muss man das Kreuz erneut treffen. Ich glaube, es sind 5 oder 6 Schüsse, dann ist der Super Jackpot beleuchtet. Das Großartige an diesem Super Jackpot ist, dass man versuchen kann, ihn aufzubauen, wenn man möchte. Man schießt auf das Kreuz und der Magnet greift den Ball, dann hat man 20 Sekunden Zeit, um den Rest des Spiels auf den beleuchteten Schüssen zu spielen, um den Punkte-Multiplikator für den Super Jackpot zu erhöhen.



Fügen Sie dann noch einen Add-a-Ball mit 2x Wertung und 2x von den Treibstoffzielen hinzu und Sie haben einen gewaltigen Super-Jackpot. Es geht vor allem um das Risiko-Gewinn-Verhältnis, insbesondere beim Timer. Wenn du das alles hinbekommst, wirst du viel erhalten, aber wenn du scheiterst, bekommst du nichts ... das ist mein Lieblingsteil beim Flippern



Der frustrierendste Teil des Cross (Kreuz) -Multiballs ist sein Start. Die Inline-Drop-Targets haben keine Speicherfunktion, also ist es alles oder nichts beim Cross (Kreuz) -Multiball. Entweder startet man es, bevor man verliert, oder man muss beim nächsten Ball größtenteils von vorne beginnen. Man kann die Drop-Targets auch nicht während eines anderen Multiballs umwerfen, weil das Spiel sie nicht für den Fortschritt des Multiballs zählt und sie zurücksetzt, sobald man den nächsten Schuss macht. Die Drops sind auch sehr riskant, da sie ein hohes Verlustrisiko haben. Aber es ist auch der einfachste Multiball, wenn es um die Anzahl der erforderlichen Schüsse geht. Es ist also ein wirklich interessantes Gleichgewicht zwischen Risiko und Belohnung.

Coffin (Sarg) Multiball



Das ist der Multiball, den man bei Metallica am wenigsten sehen wird. Man beleuchtet die locks, indem man die gefangene Kugel auf der linken Seite der Schlange trifft. Das Problem ist, dass es viele Treffer braucht, um die locks zu beleuchten. Ich glaube, 10 Treffer für das erste lock, 15 Treffer für das zweite und 20 für das dritte oder so etwas Verrücktes.

Coffin (Sarg) ist der einzige Multiball, den man während eines anderen Multiballs aufbauen kann. Man kann ihn nicht starten, aber man kann auf die locks hinarbeiten. Der Fortschritt wird gesperrt, sobald die anderen Multibälle gestartet werden. Coffin (Sarg) selbst ist ein ziemliches Durcheinander, bei dem im Grunde alle Schüsse beleuchtet sind und man einen Schuss macht, der die gefangene Kugel beleuchtet. Man schießt auf die gefangene Kugel und dann werden alle

verbleibenden Schüsse, die man nicht gemacht hat, wieder beleuchtet. Es kann ziemlich chaotisch werden, wenn 4 Bälle auf dem Spielfeld sind. Vergesst auch nicht das Hinzufügen eines Balls.

Aber das wichtige Merkmal bei diesem Multiball ist, dass er der einzige ist, den man stapeln kann! Sobald man den Coffin (Sarg) startet, verbringt man wirklich Zeit damit, zu versuchen, etwas anderes hinzuzufügen. Der Stuhl ist die beste Wahl, da er so viele Schüsse erfordert und man viele Bälle auf dem Spielfeld hat. Es ist also ein wichtiger strategischer Multiball, der einem über den Berg zum zweiten oder dritten Sparky-Multiball helfen kann.

Ich muss eine Sekunde innehalten, bevor ich über den Snake-Multiball spreche, und die Inserts vor jedem Schuss erklären.

Left Loop



Drop Targets



Left Ramp



Right Ramp



Right Loop



Die Inserts stellen den Electric Chair, die Schlange und das Kreuz da. Das mag verwirrend klingen, aber jedes Mal, wenn man einen dieser Gegenstände trifft, leuchtet das entsprechende Insert mit dem Schuss auf. Der aktive Schuss wird immer beleuchtet, aber wie weiß man, welcher Schuss der aktive Schuss ist? Das Pfeile Insert mit der Spinne darauf zeigt den aktiven Schuss an.

Wenn man einen der oben aufgeführten Schüsse macht, leuchtet das Pfeile Insert auf, um anzuzeigen, dass dies jetzt der aktive Schuss ist. Trifft man entweder den Stuhl, die Schlange oder das Kreuz, leuchtet das entsprechende Inserts unter diesem Schuss auf. Es gibt noch viel mehr dazu, aber dazu später mehr. Jetzt, da ich das erklärt habe, kommen wir zum Snake Multiball.

Snake Multiball



Zu Beginn des Spiels ist die Schlange beleuchtet. Wenn man die Schlange zum ersten Mal in einem Spiel trifft, leuchtet das Schlangen Insert für den aktuellen aktiven Schuss auf. Zusammen

mit den Inserts rechts und links von diesem aktiven Schuss. Zum Beispiel: Wenn der aktuelle aktive Schuss die rechte Schleife ist, wird durch das Schießen auf die Schlange das Schlangen Inserts für die rechte Rampe, die rechte Schleife und die linke Schleife beleuchtet. Wenn der aktive Schuss die linke Schleife ist und man die Schlange trifft, leuchten die Drop-Targets, die linke Schleife und die rechte Schleife auf.

Jedes Mal, wenn man einen Schuss mit einem beleuchteten Schlangen Inserts trifft, leuchtet die Schlange auf, um einen Buchstaben in S-N-A-K-E hinzuzufügen. Das vollständige Schreiben von Snake beleuchtet den Snake Multiball. Aus strategischer Sicht mag ich es wirklich, den Schlangen Inserts bei den Drop-Targets zu beleuchten. So kann ich auf zwei Multibälle gleichzeitig hinarbeiten. Schieße auf die Schlange, um die Drops zu beleuchten, treffe ein Drop-Target, die Schlange ist beleuchtet, schieße auf die Schlange und bekomme einen Buchstaben. Dann treffe das Drop-Target, die Schlange ist beleuchtet, schieße auf die Schlange und bekomme einen weiteren Buchstaben. Man arbeitet also gleichzeitig auf Snake und Cross (Kreuz) hin.

Der Multiball selbst ist auch nicht schlecht, es ist ein weiterer 2-Ball-Multiball mit der üblichen Option, einen Ball hinzuzufügen. Jeder Schuss vergibt einen Jackpot-Wert und gleichzeitig erhöht sich der Punktemultiplikator auf der Schlange bis zu einem Maximum von 3x, glaube ich. Ideal ist es also, zwei Jackpot-Schüsse zu machen und dann auf die Schlange zu schießen, um einen Super Jackpot zu erhalten. Das ist das Hauptprinzip des Multiballs und wirklich alles, worauf man sich konzentrieren wird. Währenddessen sollte man auch an das Hinzufügen eines Balls und den Fuel-Punktemultiplikator denken.



Okay, jetzt da wir den Hauptteil des Spiels behandelt haben, kommen wir zu den Details. Vor dem Snake Multiball habe ich die beleuchteten Inserts vor jedem Schuss und wie man sie beleuchtet, erklärt. Jetzt werde ich erklären, was sie bedeuten. Jedes Mal, wenn man die Inserts auf einem einzigen Schuss beleuchtet, beginnt der Schuss zu blinken. Das bedeutet, wenn man den Schuss erneut trifft, ein Hurry Up für 1 Million startet. Nachdem man den blinkenden Schuss gemacht hat,

wird das Hurry Up an der gefangenen Kugel gesammelt. Aber man kann tatsächlich mehrere Hurry Ups gleichzeitig stapeln, um den Wert des Hurry Ups zu verdoppeln oder zu verdreifachen.

Das gesamte Feature erinnert sehr an AFM und Total Annihilation, aber ohne den Multiball. Das macht Sinn, weil Lyman das Programmieren übernommen hat. Ich wünschte, es hätte einen Multiball für die Arbeit, die man reinstecken muss, aber Metallica hat schon genug Multibälle, also ist das in Ordnung. Das Wichtige daran ist, was man bekommt, wenn man alle 5 Hurry Ups Aufgaben erfüllen? Man startet einen großartigen Modus namens Seek & Destroy! Dieser Modus kann jederzeit während eines Multiballs gestartet werden, aber nicht während eines Crank It Up-Modus, aber wenn er vorher gestartet wurde, kann er während des Modus gespielt werden.



Es ist ein großartiger Modus, bei dem jeder Schuss eine steigende Anzahl von Punkten wert ist und es ein zeitgesteuerter Modus ist. Man bekommt anfänglich 40 Sekunden auf dem Spielfeld, es wird einen blinkenden Schuss geben. Wenn man diesen Schuss trifft, leuchtet die gefangene Kugel zur Belohnung auf, ähnlich wie man den Modus gestartet hat. Aber das wirklich Coole ist, dass, sobald man den blinkenden Schuss trifft, jeder danach gemachte Schuss, bevor man die gefangene Kugel trifft, zu diesem Wert hinzugefügt wird. Wenn man also den blinkenden Schuss trifft und die gefangene Kugel ignoriert, bekommt man im Grunde doppelte Punkte, da jeder Schuss Punkte vergibt und gleichzeitig den Jackpot-Wert aufbaut. Mit einem 2x-Punktmultiplikator habe ich Hurry Up-Werte von bis zu 14 Millionen mit einem Schuss auf die gefangene Kugel erzielt.



Das wirklich Coole an diesem Modus ist, dass er niemals endet! Solange man einen Ball im Spiel hat und einen der beleuchteten Schüsse trifft, wird der Timer wieder auf etwas mehr als 10 Sekunden zurückgesetzt. Ich liebe den Druck, den es auf einen ausübt, um diesen Modus am Laufen zu halten. Jedes Mal, wenn es auf 10 Sekunden heruntergeht, beginnt ein Countdown und man versucht hektisch, irgendeinen Schuss zu machen, um den Timer zurückzusetzen. Solange man also weiterhin Schüsse macht, kann man diesen Modus am Laufen halten! Es kann extrem lukrativ sein!

Bis zu diesem Punkt habe ich viel über 2x Punktemultiplikatoren gesprochen und ehrlich gesagt kann ich mich nicht erinnern, ob ich erwähnt habe, wie man sie tatsächlich beleuchtet. Auf der linken Seite des Spielfelds befindet sich ein Fuel-Target.



Jedes Mal, wenn man es trifft, wird ein Buchstabe zum Wort **Fuel** hinzugefügt. Das Schreiben von Fuel erhöht die Fuel-Anzeige im Hauptbereich des Spielfelds und beleuchtet den 2x-Punktmultiplikator am Standup-Target hinter dem Fuel-Target. Man kann dieses Standup-Target jederzeit treffen, um 2x Punkte zu starten. Das Wichtige ist, sich daran zu erinnern, dass man jederzeit während des 20-Sekunden-Timers das Standup-Target erneut treffen kann, um die 2x-Zeit wieder auf 20 Sekunden zurückzusetzen!

Wenn du die Tankanzeige füllst, wird beim nächsten Treffer auf das Fuel-Target der Fuel-Modus gestartet. Dies ist ein Switch-Frenzy-Modus, bei dem jeder Switch zum Gesamtwert des Fuel-Modus beiträgt. Du kannst den Wert der Switches erhöhen, indem du das Fuel-Target triffst und den Timer des Modus für jeden Treffer auf das Fuel-Target verlängerst. Dies ist also ein weiterer Modus, den du lange laufen lassen kannst! Es gibt auch einen Fuel-Jackpot. Ich verstehe die Feinheiten davon nicht ganz, aber während des Modus wird er auf dem Standup-Target (auch Piston-Target genannt) hinter den Fuel-Targets beleuchtet. Ich denke, es hängt damit zusammen, wie viel du seit dem letzten Fuel-Jackpot gesammelt hast, aber ich bin mir nicht sicher.

Das letzte, worüber ich in diesem Zusammenhang sprechen möchte, ist der Combo-Jackpot. Wenn du jemals Tron gespielt hast oder meinen Bericht über Tron gelesen hast, solltest du dich an den End of Line Jackpot am Scoop erinnern. Das ist genau dasselbe. Wenn du Kombos machst, erhöht sich der Wert am Piston (Kolben)-Target, nach jedem Schuss siehst du, wie das Inserts für das Piston (Kolben)-Target blinkt, triffst du das Piston (Kolben)-Target, erhältst du eine Belohnung, die bei einem Basiswert von etwa 750.000 beginnt.

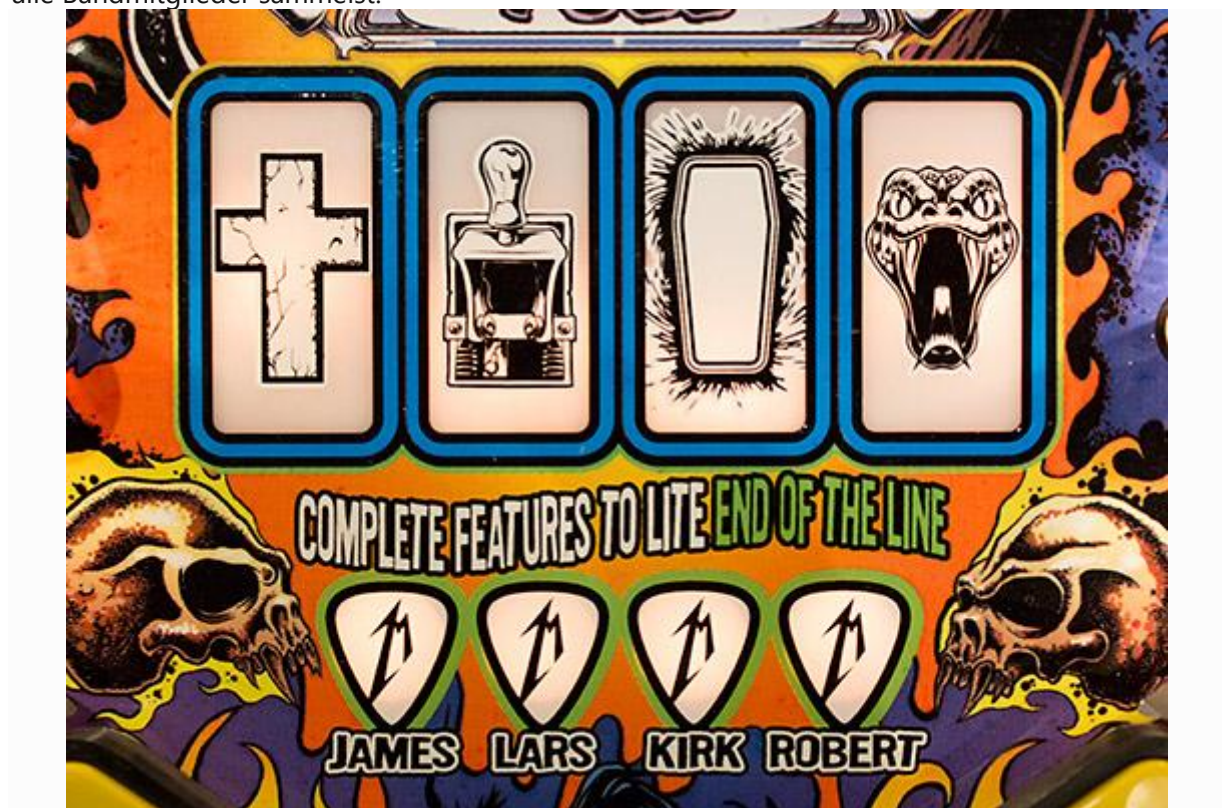


Wenn du WIRKLICH gut bist, kann das sehr lukrativ werden. Jorian bewies das auf der letzten Pinball Expo, er hatte seinen 2x-Punktmultiplikator aktiviert und machte dann nichts anderes als immer wieder die rechte Rampe und das Piston-Target zu treffen! Mit dem 2x-Punktmultiplikator erhielt er bei jedem Schuss mehr als 2 Millionen Punkte, und da er so präzise war, konnte er durch diese Methode eine enorme Punktzahl erreichen. Denkt daran, dass der 2x-Punktmultiplikator

jedes Mal zurückgesetzt wird, wenn er das Piston-Target trifft. Ich habe diese Strategie selbst ausprobiert, aber finde es sehr schwierig, den Schuss mit Konstanz zu treffen.

Das Letzte, worüber ich sprechen möchte, ist der **Lady for Justice-Modus**, der ein ziemlich einfacher Modus ist. Ähnlich wie Bogey in Iron Man. Jeder Schuss auf die linke oder rechte Rampe fügt einen Buchstaben zum Wort Metallica hinzu. Buchstabiere Metallica und du startest den **Lady for Justice-Modus**, bei dem die Rampen und Schleifen beleuchtet sind, um den Wert zu erhöhen. Aber anders als in Iron Man belohnt dieses Spiel einen tatsächlich dafür, wenn du Kombos spielst. Wenn du nur eine Seite, sagen wir die linke Schleife, immer wieder triffst, bekommst du einige Punkte. Aber du bekommst viel mehr Punkte, wenn du abwechselnd die Rampen triffst. Also linke Rampe, rechte Rampe, linke Rampe, rechte Schleife usw. Es ist kein Modus, auf den man sich wirklich konzentrieren wird, aber wie die meisten Dinge in diesem Spiel kann er gestapelt und während eines beliebigen Multiballs gestartet werden. Wenn du ihn startest, großartig, Punkte sind Punkte, aber ich würde mir nicht zu viele Gedanken darüber machen.

Es gibt noch eine letzte Sache zu besprechen, bevor ich weitermache, und das ist **Blackened**. Es ist ein neuer Modus, der im letzten Code-Update hinzugefügt wurde. Du startest ihn, indem du alle Bandmitglieder sammelst.



Um die Bandmitglieder zu sammeln, musst du die Pick-Targets sammeln. So wie du es tun würdest, um einen Ball während eines Multiballs hinzuzufügen. Es wird immer schwieriger, für das erste Bandmitglied ist es nur ein Satz Pick-Targets, für das zweite Mitglied zwei, für das dritte Mitglied drei und für das vierte Mitglied vier... es ist also eine Menge zu sammeln!



Ich habe den Modus nur ein paar Mal gesehen, also verstehe ich ihn nicht wirklich. Ich weiß, dass es etwas mit den Pick-Targets zu tun hat, sobald man ihn erreicht hat. Aber ich kann nicht wirklich darüber etwas sagen. Ich werde ein Update posten, wenn ich es jemals wirklich herausfinde. Es ist eine schwierige Sache, dorthin zu gelangen, und ich erinnere mich nicht daran, dass es übermäßig lukrativ war. Ich denke nicht, dass es etwas ist, worauf man sich wirklich konzentrieren sollte, sondern etwas, das man eines Tages zufällig bekommt, weil man ein langes Spiel hatte.

Okay, bis jetzt war Metallica ein wildes Multiball-Chaos, aber das ist der beste Teil, der die gesamte Struktur des Spiels verändert und dich dazu bringt, genau darüber nachzudenken, wie du bis zu diesem Punkt gespielt hast. Verdammt, das ist wie ein Spiel im Spiel und das sind die **Crank It Up-Modi**. Jeder Modus ist einzigartig in seiner Ausführung und unterscheidet sich stark von der Art und Weise, wie das Spiel bisher gespielt wurde.

Während es vor **Crank It Up** ein Multiball nach dem anderen war, ein Modus nach dem anderen, bei dem einem alles und jedes in den Schoß fiel. **Crank It Up** ist langsam und methodisch, ein Ziel, eine Sache die es zu erreichen gilt, nichts zu stapeln, einfach spielen und je besser du spielst, desto besser deine Punktzahl. Aber wie kommst du zu **Crank It Up**?

Erinnere dich an die Inserts, über die ich vorhin gesprochen habe, die für Seek (Suchen) and Destroy (Zerstören), die Hurry Ups und den Snake Multiball? Nun, um zu **Crank It Up** zu gelangen, musst du 20 von jedem dieser Gegenstände sammeln, um den Modus zu beleuchten. Die Gegenstände sind Coffin (Sarg), Cross (Kreuz), Snake und Electric Chair. Auf den Inserts hast du das Cross (Kreuz), Snake und Electric Chair, also jedes Mal, wenn du einen Schuss mit einem dieser Inserts triffst, wird er zu deinem Gesamtwert hinzugefügt, um auf **Crank It Up** hinzuzuarbeiten. Dies kann während des normalen Spiels oder während eines Multiballs geschehen. Der Sarg kann nur an **captive ball** (gefangene Kugel) gesammelt werden und ja, 20 Schüsse sind eine Menge!

Glücklicherweise gibt es im letzten Code-Update eine Erleichterung, dass jedes Mal, wenn du eine Inlane herunterrollst, für 2-3 Sekunden die gefangene Kugel aufleuchtet. Wenn du die gefangene Kugel triffst, bekommst du zwei Treffer statt einem. Dies zählt auch als zwei Treffer für deine locks. Das ist sehr hilfreich, um zu **Crank It Up** zu kommen, und nach ein oder zwei Multibällen wirst du genug Treffer auf die gefangene Kugel gesammelt haben, um sie sowieso zu beleuchten.



Sobald du 20 von einem bestimmten Gegenstand gesammelt hast, leuchtet das Haupt-Insert bei den Flippern auf und zeigt dir an, dass du diesen Gegenstand abgeschlossen hast. Sobald du alle 4 abgeschlossen hast, ist **Crank It Up** am Mystery Scoop aktiviert.

Oh Mann, das erinnert mich an etwas! Lass mich kurz abschweifen, wenn du nichts dagegen hast, ich habe vergessen, wie genial die Implementierung des Mystery-Modus war! Lyman hat so etwas allgemeines wie die Mystery-Belohnung genommen und etwas daraus gemacht, dass es tatsächlich wert ist, verfolgt zu werden! Er hat Level erstellt, sodass du **Mystery** beleuchtest, indem du die 5 Inlanes/Rollovers einsammelst. Es gibt drei Inserts für die Inlanes plus die zwei oben.



Wenn du diese einsammelst, beleuchtet dies das **Mystery** Insert am Scoop. Nun, dass wirklich

Cooler ist, dass du diese Inserts erneut einsammeln kannst, und es wird das Mystery-Level erhöhen. Je höher das Level, desto besser deine Belohnung. Es ist so eine einfache Sache, aber eine großartige kleine Innovation, die das Mystery von etwas allgemeinem, das jeder bekommt, zu etwas macht, dass du tatsächlich nutzen und zurückhalten kannst, um bessere Belohnungen zu erhalten.

Also zurück zu **Crank It Up**, sobald du die Kugel in das Scoop schießt, erhältst du jetzt 5 Auswahlmöglichkeiten, 4 davon sind **Mystery-Belohnungen** und ein Zahlenwert, der bei 5 Millionen beginnt und jedes Mal, wenn du erneut triffst, um 1 Million steigt. Niemand nimmt die 5 Millionen, weil die Belohnungen in **Crank It Up** die höchsten im bisherigen Spiel sind!

Jeder **Crank It Up-Modus** repräsentiert ein Lied und der Modus dauert das gesamte Lied über. Das Wichtige, an das man sich erinnern sollte, ist, dass du während **Crank It Up** für alles, was du erreichst, Punkte sammelst. VIELE Punkte! Noch MEHR Punkte, wenn du einen 2x Multiplikator laufen hast. Die Punkte werden dir während des Spiels gutgeschrieben und du bekommst sie auf jeden Fall. Das Cooler daran ist, dass du diese Punkte jederzeit erneut „sammeln“ kannst, indem du das Lied verlässt. Damit meine ich, dass du, sobald du einen **Crank It Up-Modus** wählst, das Coffin (Sarg), Snake, Cross (Kreuz) und Electric Chair treffen kannst, um das Scoop zu beleuchten und den **Crank It Up-Modus** zu beenden.

Als Beispiel: Wenn du bis zu dem Punkt, an dem du das Scoop triffst, 20 Millionen Punkte erzielt hast, kannst du dir dann am Scoop weitere 20 Millionen Punkte holen, insgesamt also 40 Millionen Punkte. Noch besser, du kannst den 2x Multiplikator starten, das Scoop treffen und dann 40 Millionen sammeln, was insgesamt 60 Millionen Punkte im Modus ergibt. Aber wenn das Lied endet, bevor du in das Scoop schießen kannst, erhältst du nur die Punkte, die du bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hast. Es hängt also davon ab, wie zuversichtlich du bist, diesen Modus zu spielen und den Scoop-Schuss zu machen, wenn du ihn brauchst.

Holst du ein paar Punkte und steigst früh aus?

Versuchst du, den Modus zu beenden und den Wert wirklich zu maximieren?

Wartest du bis zur letzten möglichen Sekunde, um jeden Punkt zu bekommen, den du kannst?

Verdoppelst du es?

Das ist, das Tolle an Flippern --> DU HAST DIE WAHL. Es liegt am Spieler zu entscheiden, wie er spielen möchte und wie viel Risiko er eingehen möchte.

Mit diesen Optionen stehen dir folgende **Crank It Up-Modi** zur Verfügung:

For Whom the Bell Tolls (Wem die Stunde schlägt)

Ich denke, das ist der einfachste der Modi, aber auch sehr lukrativ. Jede der 5 Schüsse ist beleuchtet und jedes Mal, wenn du einen triffst, erhältst du einen Jackpot-Wert von etwa 1,5 bis 2 Millionen. Ich habe keine Ahnung, was den Wert des Jackpots während des Modus bestimmt. Aber du erhältst zusätzliche Punkte für jede Reihe und jede Spalte, die du abschließt. Als Beispiel, wenn du den rechten Rampen-Schuss dreimal machst, hast du nun eine Spalte abgeschlossen. Wenn du die linke Schleife, das cross (Kreuz)-Drop-Target, die linke Rampe, die rechte Rampe und die rechte Schleife triffst, hast du nun eine Reihe abgeschlossen, und diese bringen mehr Punkte. Ich bin mir nicht sicher, ob du das eine vor dem anderen tun musst, um die Punkte zu maximieren, aber so oder so gibt es viele Punkte. Sobald du alle Ziele abgeschlossen hast, erhältst

du einen LAUTEN Ton, der dir mitteilt, dass du den Modus abgeschlossen hast, und du bekommst zusätzlich 15 Millionen zu allem, was du bis zu diesem Punkt gesammelt hast.

Fade to Black (Zu Schwarz verblassen)

Dies ist mein Lieblingsmodus, weil er am längsten dauert und auch switch-basiert ist. Es ist der einzige Modus, bei dem du Punkte dafür bekommst, Schüsse zu verfehlen. Was auch wirklich cool an diesem Modus ist, ist, dass der Tisch, wie der Name schon sagt, immer dunkler wird, je näher du dem Abschluss des Modus kommst, da die allgemeine Beleuchtung (GI) während des Spiels abnimmt. Aber wenn du den Modus startest, sind alle Schüsse beleuchtet, wobei ein blinkender Schuss mehr Punkte wert ist als die anderen. Wenn du den blinkenden Schuss triffst, wird er an eine andere Stelle verschoben. Die nicht-blinkenden Schüsse sind nur etwa 500.000 wert, der blinkende Schuss 1,5 Millionen und wenn du einen Schwellenwert erreichst, erhältst du 2,5 Millionen. Ich schieße gerne auf die Pops und treffe hier und da ein paar blinkende Schüsse.



Battery (Batterie)

Dies ist zum Abzuschließen der einfachste Modus, aber auch der am wenigsten lukrative, je nachdem, wie du ihn spielst. Das Grundprinzip ist, **Sparky** zu treffen. Du musst ihn etwa 12-mal treffen. Du kannst schnell hintereinander ihn 12-mal treffen, deine 15 Millionen bekommen und fertig sein oder jedes Mal, wenn du **Sparky** triffst, werden alle Schüsse auf dem Spielfeld beleuchtet. Das Treffen dieser Schüsse erhöht beim nächsten Mal den Wert von **Sparky**. Du kannst also entweder versuchen, ein paar Schüsse zu treffen und dann **Sparky** zu treffen, oder, wie ich schon sagte, ihn immer wieder zu treffen. Das Coole an diesem Modus sind die Animationen auf dem DMD. Jeder Schuss auf **Sparky** zeigt eine Animation von irgendeiner Form der Folter, die du **Sparky** zufügst.



Enter Sandman (Sandmann tritt auf)

Dies ist einer der einzigartigsten Modi im ganzen Flipper, da er intelligent und interessant ist, ähnlich wie Alien Invasion (von AFM) und Springfield Mystery Spot (TSPP). Alle Schüsse sind beleuchtet, ähnlich wie bei **For Whom the Bell Tolls**, aber das Einzigartige daran ist, dass jeder Treffer das beleuchtete Ziel ändert. Ein Schuss könnte 2 von 3 Inserts beleuchtet haben, und wenn du den Schuss machst, vervollständigst du diese 2 Inserts und dann werden die Lichter woanders hin verschoben. Verfehlst du jedoch und triffst einen Schalter, wechselt es nun zu einem anderen Ort. Es kann ziemlich verwirrend sein, wenn du gerade einen Schuss gemacht hast. Zum Beispiel auf die rechte Rampe und nun versuchst du, die linke zu treffen, nur um den Inlane-Schalter zu treffen und das beleuchtete Ziel wechselt irgendwo anders hin.

Jeder dieser Modi ist einzigartig und macht Spaß zu spielen und verändert das Spiel immens, sobald du den Modus entweder durch das Beenden des Liedes oder durch das Sammeln am Scoop abgeschlossen hast. Das Spiel kehrt dann zum regulären Spiel zurück, damit du versuchen kannst, erneut dorthin zu gelangen. Ich möchte hinzufügen, dass, wenn du den **Crank It Up-Modus-Bonus** am Scoop sammelst, ein **Crank It Up-Jackpot** während des regulären Spiels beleuchtet wird, der gesammelt wird durch das Treffen jedes der Schüsse. Nach dem Sammeln wird er erneut beleuchtet, um erneut gesammelt zu werden. Ich denke, der Jackpot-Wert hängt damit zusammen, wie gut du während des **Crank It Up** -Modus abgeschnitten hast, aber ich bin mir nicht sicher.

Schließlich gibt es noch...

End of Line (Endstation)

Dies ist der **Wizard-Modus** des Spiels, den du erreichst, indem du jeden der **Crank It Up-Modi** startest. Ich weiß nichts darüber, da ich ihn noch nie gesehen habe, und wenn ich mein Spiel nicht mit ein paar zusätzlichen Bällen einrichte, bezweifle ich, dass ich es jemals tun werde (es sei denn, ich spiele an einem anderen Gerät, das sehr einfach eingestellt ist, lol).

Jedenfalls das ist Metallica. Es ist in seiner Ausführung an der Oberfläche einfach, genug für den Gelegenheitsspieler, um Spaß zu haben und **Sparky** zu treffen, um einen Multiball zu bekommen. Aber die Tiefe ist es, wo er wirklich glänzt und die ständigen Entscheidungen, die getroffen werden müssen. Die **Crank It Up-Modi** sind ein Meisterwerk, wirklich einige der lustigsten, die man im Moment im Flipper haben kann, und eine perfekte Implementierung ins Spiel. Lyman ist der König der Software und er setzt die Messlatte mit jedem Spiel höher. Es ist nicht so kompliziert wie ein ACDC, ich vergleiche Metallica mit einem tiefergehenden Iron Man. Ich habe Spiele, bei denen es mich einfach fertig macht und ich mit weniger als 10 Millionen auf der Anzeige weggehe, und ein anderes Mal habe ich ein Spiel, das sich einfach großartig anfühlt! Die Magnete halten die Kugel in ständiger Bewegung und die engen Schüsse zusammen mit dem großartigen Flow machen das Spiel zu einem Riesenspaß.

**** Ein besonderer Dank geht an Martin von Pinball News, der uns die Erlaubnis gegeben hat, seine Metallica-Bilder in diesem Bericht von Vengeance zu verwenden. ****