

Regelwerk: Stern Jurassic Park Pro

Vorwort:

Die Vielfalt an Spielmöglichkeiten des Flippers sind für das Pro Modell sehr groß und das Regelwerk des *Jurassic Park* hat so einiges zu bieten. Die Regeln sind hier erklärt, vieles ist im Spiel auch selbsterklärend und wird durch „Callouts“ unterstützt.

Eine Kenntnis über das Regelwerk hilft enorm dabei, diesen Flipper besser spielen zu können. Das Flippeln mit dem *Jurassic Park* ist immer mit Action verbunden. Neben dem Sound machen ablaufende Timer zusätzlich Druck auf den Spieler.

Einige Modes starten auch gleichzeitig. Wann, und wie wird hier erklärt. Alle Anweisungen in Englisch sind auch im Display zu lesen.

Aber während des Spiels noch auf das Display zu schauen ist fast nicht möglich.

Das Spielfeld bildet die Insel Nublar nach.

Ziel ist es vom *Main Gate*, dem Haupteingang, von Gehege zu Gehege über die Insel zum *Vistor Center* dem Besucherzentrum zu gelangen. Dabei ist Personal zu retten und verschiedene Dinosaurier sind zu fangen.

Danach müssen noch zwei Wizard Modes gespielt werden, um das Finale *Escape Nublar* zu erreichen.

Dieses Regelwerk ist aus dem Englischen übersetzt und in loser Reihenfolge entstanden, Version 1.01 ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Control Room Mode wird aktiviert durch:

- 1. Dino gefangen
- 2 x Chaos vollgemacht
- den Raptor 3er MB gestartet
- 15 x Tower Ramp Treffer

Der Pfosten im Control Room bleibt oben:

Zur Auswahl sind 3 Modis:

Bei allen Modes läuft ein Timer ab!!!

Virus Attack:

wechselnde Ziele zwischen allen beleuchteten Ziele, Hauptziele sind die blauen Pfeile.

Einen treffen und dann in den Control Room.

2 x wiederholen, die schon getroffenen blauen Ziele, werden nicht wieder beleuchtet.

Finaler Treffer in den Control Room.

Belohnung: ein Fossil.

Restore Power:

Den Spinner treffen, der Basiswert an Punkten wird festgelegt.

Gleichzeitig werden die blauen Zielpfeile beleuchtet.

Alle beleuchteten Ziele einsammeln.

Spinnertreffer erhöhen den Wert der Punkte jederzeit.

Der letzte Schuss (letztes Ziel) beendet den Modus.

Belohnung : 3facher Punktwert und ein Fossil.

System Boot:

3 blaue Pfeile leuchten auf, einen davon treffen, um die 3 Schalter auf dem Display zu betätigen und das System startet neu.

Eine Reihe von neuen Zielen (blaue?) wird beleuchtet.

Jeder Treffer muss jetzt als Comboschuß erzielt werden.

Je schwieriger der Combo ist, desto höher ist der Punktwert.

Nach 3 Combos leuchtet der letzte finale Schuß im Controll Room.

Belohnung: Wert alle Punkte die im Modus erzielt wurden.

Zeitbonus? und ein Fossil.

> Es sind im Multiball und bei 2fach Spielfeld Scoring hohe Punkte zu erzielen.

Mini Wizzard Mode: Secure Control Room:

Während alle 3 Modes ist er aktiv und leuchtet nach dem Ende des 3. Modus, egal welcher. Er muss auch nicht erneut qualifiziert werden.

Raptoren wollen in den Control Room.

Hurry up startet, blaue Pfeile in Reihenfolge treffen.

Getroffene leuchten dann in Grün?

Diese verlängern die Zeit des Hurry-Up bei Treffer um 5 Sekunden.

- linke Rampe
- rechte Rampe
- Tower Rampe
- rechter Orbit
- Loops oben
- Helipad
- Bumper
- Control Room

Pteranodon Attack:

-nach dem 4. Schuss auf die rechte Rampe
-alle 12 Switch Treffer, wird der Award Multiplikator erhöht,
so lange bis er auf der rechten Rampe abgeholt wird.
Timer läuft ab. Nach Ablauf der Zeit, wird der Multiplikator gehalten.

Dino Missionen mit extra Belohnungen:

je gefährlicher desto höher sind diese.

T-Rex einfangen = Extra Ball

Spinosaurus einfangen = auf der linken Rampe wird dann der:
King of Island Multiball gegeben

Dinos fangen: mindestens eine Rettung treffen,

bis zu vier können es aber sein.

Bei schweren Koppeln muss evtl. eine Reihenfolge bei den Rescue eingehalten werden, oder diese wandern.

Bei roten/orangen Dinos, muss nach Set Trap Target (dem Dino eine Falle stellen)erst der Heli-Pad getroffen werden, um die Phase des fangen starten zu können. Bei schwierigeren Gehegen müssen evtl. beide Set Trap Targets getroffen werden um den Dino zu fangen.

Grüne Targets stellen die Dinos dar. Das Treffen dieser verlangsamt den Dino. Die roten Gehege-Dinos jagen das Personal!!! diese gehen sofort in Richtung auf das nächste Personal (oranges Rescue Target)

Die grünen Dinos eher zufällig oder versehentlich.

Sind Grün und Orange dann auf einem Feld, blinkt grün immer schneller, der rote Alarmfeil leuchtet, dann schnellsten treffen.

Ist der Dino schneller, wird die Mission wieder zurückgesetzt.

Ist **Super Tranquilizer** verfügbar, kann über den Action Button (leuchtet grün) der Dino für 20 Sekunden gestoppt werden.

Ein Super Tranquilizer ist nach dem ersten Gehege verfügbar.

Raptor Tower und Belohnungen können den

Super Tranquilizer/Beruhigungsmittel erzielen.

Wenn der grüne Dino auf gelb wechselt, kann er gefangen werden. Bei dem ersten Gehege leuchten zwei grüne Dinos auf.

Nach 6 Rettungen leuchtet Extra Ball, auf der rechten Rampe abholen.

Die Super-Saurier in der Mitte des Spielfeldes können umfahren werden, um ins Besucherzentrum zu kommen.

Jeep Richtung beachten, bevor das Gehege/Koppel = Paddock, über die linke Rampe gestartet wird. Ein Weg über die grünen Koppeln/Gehege ist

der sicherste, aber im Punktwert nicht der lukrativste.

Der Weg durch eine Super Saurier Koppel ist ein Umweg, der aber gut belohnt wird.

Skill Shots:

Linke Rampe, (Pfeil leuchtet rot), als Combotreffer dann,

rechte Rampe, (Pfeil leuchtet rot) = (Super Skill shot)

linker Loop, (Pfeil leuchtet rot) = (Punkte werden multipliziert)

danach noch den rechten Orbit noch für mehr Punkte.

Secret Skillshot (kann im Menü aktiviert werden):

Kugel manuell abziehen, damit sie sehr langsam auf dem rechten oder linken Finger liegen bleibt.

Das Bumper -Target treffen: 20Mio Pkt. und + 12 Sek. Ballsaver

Das C treffen: 6 Mio. Pkt. und + 3 Sek Ballsaver

Das O treffen: 8 Mio- Pkt. und + 3 sek. Ballsaver

Rescue Inserts:

mit ihnen wird Personal gerettet, je mehr, desto höhere Punkte werden erzielt. Diese werden nacheinander aufgebaut.

Die beiden Inlanes werden nach bestimmter Trefferzahl beleuchtet.

Smart Missile:

Wird in der linken Inlane gestartet. Diese wird nach 3,8,15 Rettungen aktiviert, im Wechsel mit der rechten Inlane = Superspinner.

Durch treffen des Jeeps, kann jederzeit von links nach rechts gewechselt werden.

Smart Missile Auswahl:

Der Pfosten ist hoch, innerhalb von 3 Sekunden über den Firebutton eine Belohnung auswählen!!!! Es wird nur eine Belohnung vorgegeben.

Die anderen 5 werden nur durch drücken des Firebutton sichtbar.

6 Auswahlmöglichkeiten sind immer verfügbar:

- Raptor Multiball
- Extraball
- 5 Rettungen (wenn schon erzielt, Erhöhung auf 10 Rettungen)
- Super Escape
- Fossil

- Complete CHAOS
- Super Supply Drop (wenn CHAOS schon komplett oder aktiviert ist)
- Clear Paddock (Dino wird gefangen)
- Super Combos (wenn der Dino schon gefangen ist)
- 25.000.000

- oder Abbruch,

(der Wert der Belohnung wird bei der nächsten Aktivierung erhöht) Bei Abbruch aktiviert ein/zwei Jeep-Treffer die linke blaue Inlane, für einen neuen Abschluß der Rakete sofort wieder.

Innerhalb von 5 Sek. das kleine blaue Ziel-Target in den Bumpers treffen.

Bei Ziel-Treffer gibt es 10 Mio. Pkt. und die Belohnung.

Jeder weitere erfolgreiche Treffer erhöht den Punktwert um 5 Mio.

Raptor 3er Multiball:

Beide Raptor Ziele 2 x treffen, dann kann der erste Ball gelockt werden.

Einlocken ist nur im Käfig möglich. Zeitweise wird Lock Ball am Control Room grün beleuchtet?

Danach Raptor Ziele 3 x treffen um den nächsten Ball zu locken.

Nachdem ein Raptor gelockt wurde, nimmt die Stärke des Elektrozauns durch zusätzliche Treffer ab und schwächt den Käfig weiter. Wenn die Integrität des Zauns bei null ist, blinken die beiden weißen Blitz-Inserts und zeigen an das der Raptor -Multiball startbereit ist. In den Käfig treffen.

(Oder Lock auch über den Control Room ?)

1. Phase:

linke und rechte Rampe 1 x um den Raptor Jackpot zu erhalten.

Der 2. Jackpot hat den doppelten Wert.

Jeder Switch Treffer erhöht den Jackpot.

2. Phase:

Raptor CHAOS, alle CHAOS Ziele treffen, eine Reihenfolge ist dabei nicht erforderlich. Alle Buchstaben sind Jackpots.

3. Phase:

Raptor Rampage, = 6er Multiball

Superjackpots rechte Rampe und der obere Loop.

Wert ist doppelter Jackpot x Kugeln, die (noch) im Spiel sind.

Der 2. Jackpot ist wieder doppelt so hoch wie der erste.

Wenn einer der beiden Superjackpots getroffen wird:

Belohnung = ein Fossil

4.Phase:

Victory Laps,

alle Schüsse für die Jackpots haben den Wert wie CHAOS

x Spielkugeln. Nach jedem Treffer geht der Buchstabe aus.

Kann aber wieder aktiviert werden, durch einen Treffer in das Raptor

Gehege, bevor im Raptor Gehege der letzte Buchstabe (Jackpot) getroffen wird. Dieser hat den Wert aller zuvor getroffenen Jackpots.

Wenn nur noch 1 Treffer auf den Jeep fehlt um T-Rex MB zu starten:

vorher über die Smart Missile Raptor Tri Ball auswählen und treffen.

Dann werden beide Multibälle gleichzeitig gestartet.

Es werden dabei hohe Punkte erzielt.

King of Island Multiball:

Den Spinnosaurier fangen und die linke Rampe treffen.

Einen Jackpot treffen um alle Zielpfeile zu beleuchten?

8 Jackpots leuchten in verschiedenen Farben. (Regenbogen)

Mit Rot beginnen, in Reihenfolge der Regenbogenfarben treffen?

Jackpot Multiplikator?

Erste Jackpot x 1

Zweite Jackpot x 2

Dritte Jackpot x 3 usw,

Alle Jackpots getroffen,

Belohnung = ein Fossil

T-REX Events:

Den Newton Ball/ Jeep treffen, die ersten 2 Buchstaben sind beim ersten/Event Spielkugel vorgegeben. Für das E und X muss ein Jeep Treffer die volle Umdrehung haben. Der Pfosten in der linken Inlane sperrt die Kugel um Anweisungen im Display lesen zu können.

Alle Events werden einzeln nacheinander gespielt.

T-Rex Feed: ist Standard, ein Punkte Hurry Up läuft dabei runter.

Einen der orangen Pfeile treffen stoppt den Hurry Up,

über die linke Rampe den T-Rex füttern.

Start des 2er Multiballs, 5 Hauptjackpots, alle Jackpots gesammelt, dann den Superjackpot auf der linken Rampe abholen.

Wir der T-Rex in der ablaufenden Zeit **nicht** gefüttert, also die linke Rampe nicht getroffen, geht die Chance auf den 2er Multiball verloren.

T-Rex Chase:

Treffer wechseln/wandern zwischen den blinkenden orangen Pfeilen.
Treffer auf den Jeep, = schaltet Gänge, innerhalb von 3 Sekunden
dann auf die orangen Pfeile treffen um dem T-Rex auszuweichen.
Das ganze 5-mal.

Belohnung: ein Fossil

T-Rex Rampage:

linke oder rechte Rampe treffen um den T-Rex zu verlangsamen,
dann die linke Rampe für eine Belohnung treffen, nur in Combo mit
Helipad oder Raptor Tower.

Das Ganze 3x komplettieren um den Mode abzuschließen.

Belohnung: ein Fossil

T-REX Encounter:

Der erste Schuß ist auf den Jeep, danach die orangenen Pfeile treffen,
um den gefangenen Arbeiter zu befreien.

Die Schwierigkeit der Schüsse bestimmt den Wert.

-Helipad x 1

-rechte Rampe x 2

-rechter und linker Orbit x 3

während der Schüsse(Treffer) ist der T-Rex abgelenkt.

3x komplettieren, dann ist der Mode abgeschlossen.

Belohnung: ein Fossil

Mini Wizard Mode: Museum Mayhem:

Ist auch bei allen T-Rex Modes möglich,

Modi vervollständigen, um die linke Rampe zu beleuchten.

= Start Museum Mayhem

2 grüne Pfeile stellen zwei Raptoren dar.

- rechter Orbit

- linke Rampe

nach 5 Sekunden ohne Treffer wandern diese nach links.

Nach dem Control Room wird der Helipad beleuchtet.

1. Raptor getroffen = 5 Mio. Pkt.

>der Raptor Käfig leuchtet dann für 10 Mio. Pkt.

>getroffen, leuchtet die linke Rampe, damit der T-Rex den Raptor erledigen kann = 20 Mio. Pkt.

>nachdem beide Raptoren auf diese Weise beseitigt sind:

>Jeep treffen für 10 Mio. Pkt.

>getroffen, leuchtet die linke Rampe für 75 Mio. Pkt.
>getroffen, startet ein 3er Multiball und das Museum wird verlassen.
Jackpotwerte 3 Mio. Pkt.

Mini Wizard Mode: Visitor's Center:(Raptoren in der Küche)

Das Besucherzentrum ist erreicht, ein sofort Bonus wird gegeben.
Dieser ist basiert auf der Schwierigkeit und den erzielten Leistungen auf dem Weg dorthin.

Je gesammeltes Fossilien = 5 Mio. Pkt.
je erfolgter Rettung = 750.000 Pkt.
längste Rettungssträhne = 1,5 Mio. Pkt.
je DNA gesammelte Combos = 2,5 Mio. Pkt.

Die Summe aller Belohnungen wird dann mit der Anzahl der besuchten Koppel/Gehege multipliziert.

Spielfeld Double Scoring x 2 ist dabei nicht verfügbar.

Dann startet ein 2er Multiball.

Die beiden Schüsse ganz rechts, das O und S leuchten, um die beiden Raptoren in den Kühlraum zu locken.

Wird dann eins der beiden Ziele getroffen, dann verschieben sich beide Ziele um eine Position weiter nach links.

Der Basiswert der Treffer beginnt bei 2 Mio. Pkt. und steigt je Trefferzahl um 1 Mio. Pkt. weiter.

Nach jedem Treffer wandern die Ziele weiter, wenn das erste den Raptor Käfig erreicht, wird der Raptor durch einen Treffer im Kühlraum eingesperrt. Die Kugel wird beim Pro Modell nicht gesperrt. Der Treffer erzielt den Wert von je 4 besuchten Koppeln.

Nachdem der zweite Raptor gefangen wurde, läuft ein Hurry Up, von einem Wert von 8 besuchten Koppeln runter.

Alles geschafft, läuft ein Victory- Zieltreffer Mode an.

Wert Mio. Pkt. pro Treffer, steigend immer um 250.000Pkt.

Auch wenn eine der beiden Kugeln verloren geht, läuft dieser Modus weiter.

Geheimer Super-Wizard Mode: When Dinosaur ruled the Earth:

wird nur bei erfolgreichem Abschluss

aller 4 Wizard Modes erreicht:

Museum Mayhem,

Visitor's Center,
Secure Controllroom
nach Erreichen des Helipad im Modus Escape Nublar,
startet dann ein 6er Multiball für 60 Sek. mit unbegrenztem Ball-Saver.

Supply Drop: (Versorgungsziele)

Es gibt 3 Supply Targets, eins rechts neben dem Raptor-Tower, die anderen beiden sind gleichzeitig auch die Set Traps Targets hinter dem Jeep. wenn diese nicht beleuchtet sind.

Sind alle 3 getroffen, beleuchtet ein oberer Loop das Super Supply Drop Target. Supply Drop aktiviert 2 x Playfield Scoring für 30 Sekunden.

Wird das beleuchtete Supply Drop getroffen, bevor x 2 Playfield Scoring läuft. Werden 10 Sekunden an Zeit zusätzlich gegeben.

blinkt das blaue Supply Drop, ist es startbereit.

Während T-Rex MB, Raptor Tri-MB und King of Island MB, fügt der erste Treffer **auf ein kleines Supply Drop** einen Add-A-Ball hinzu. Wenn das blaue Super Supply Target leuchtet, kann die Mystery Belohnung auch ein Add-A Ball sein.

Bumper, Rampen, Slings und Targets leuchten (orange?) für 30 Sekunden, Es wird pro Treffer einen Bernstein Wert gezählt, dieser Wert wird weiter erhöht bis der Bonus durch treffen des leuchtenden Amber Target abgeholt wird.

Spinner:

Der Grundwert von 30.000 Pkt

erhöht sich mit jeder Drehung bis auf maximal 225.000 Pkt.

Dann leuchtet der Spinner auf und jede Drehung erzielt diese Pkt.

Anschließend wird er wieder zurückgesetzt.

Erhöhung des Spinner durch:

- T Rex = 15.000 Pkt.
- Helipad = 30.000 Pkt.
- Pteradodon = 50.000 Pkt.
- Raptor Tower = 100.000 Pkt.

Super Spinner wird in der rechten Inlane gestartet:

der aktuelle Bonus wird verdoppelt und über jede Spinnerdrehung gegeben.

Wird gleichzeitig im Spiel der Spinner gefangen, verdreifacht sich der Bonus.

Escape = virtueller Ball saver:

das kleine Escape Ziel wird für 20 Sekunden lang beleuchtet, treffen aktiviert Escape. Wird nicht getroffen, verkürzt sich diese Zeit bei der nächsten Aktivierung um immer 4 Sekunden, bis auf 6 Sekunden weiter runter.

Super Escape: für den Rest des Spiels, kann nur durch einen Treffer bei Smart Missile erreicht werden, wenn dieser zur Auswahl steht.

Finale Escape Nublar: (Flucht von der Insel)

Wird nach spielen der 3 Wizard Modes über die linke Rampe gestartet.

Das Ziel von Escape Nublar ist es durch das Haupttor wieder zum Hubschrauberlandeplatz zurück zu kehren.

Dabei sind alle verbleibende Mitarbeiter und Dinosaurier zu retten, bevor der Vulkan ausbricht. Ein Einzelball Modus.

Um den Mode zu spielen, stehen insgesamt 3 Jeeps oder Spielkugeln zur Verfügung. Der vorgegebene Weg zurück, ist dabei der Weg der zum Besucher Zentrum vorher gegangen wurde.

Diesen Weg **nicht** verlassen, es ist die schnellste Flucht.

Immer auf die Rescue Inserts schießen.

Der erste Rescue Schuß bei jeder Koppel muss sitzen, wird vorher der Jeep getroffen, kommt man vom Weg ab und muss dann erst alle Rescue einsammeln. Auch müssen über die beiden Set Trap Targets erst die Dinos gefangen werden, wenn man vom Weg abgekommen ist.

Rote Pfeile weisen auf einen Weg hin, dieser kann aber durch Lava blockiert sein. Dann muss ein neuer weiterer Weg gefunden werden.

Leuchtet der Spinner kann die Koppel/Gehege abgeschlossen werden.

Rescue Phase:

Alle Rescue einer Koppel einsammeln, wenn der Dino vorher noch nicht gefangen wurde, leuchten die Set Traps Target.

Diese treffen um den Dino zu retten.

Außerdem müssen mehr Rescue eingesammelt werden, die vorher noch nicht beleuchtet waren. Wenn der Jeep in dieser Phase gedreht wird erlöschen sie wieder?

Navigate Phase:

alle Rescue sind eingesammelt, der Dino auch.

Es muss versucht werden einen sicheren Weg aus dem Gehege zu finden.

Es leuchten mehrere rote Pfeile, die einen sicheren Weg öffnen oder auch nicht. Zufall, treffen und hoffen.

Wenn der Weg durch Lava blockiert ist, muss ein anderer Weg gefunden werden. Es gibt keinen Anhaltspunkt ob ein Weg frei ist.

Ist ein sicherer Weg gefunden leuchtet die linke Rampe, um ins nächste Lager/Gehege zu kommen.

Vorher kann mit dem Jeep das Lager gewechselt werden.

Trucks and Fuel:

Ein Konvoi von 3 Jeeps wird gestartet.

Jeder Ballverlust ist auch ein Jeep Verlust.

Sind alle Jeeps verloren ist der Modus zu Ende.

Jeder Jeep hat für 40 Unit/Sekunden Benzin.(im Menue einstellbar)

In den Bumpern und den Raptor Targets kann getankt werden, auch ein Fortschritt im Mode tankt den Jeep wieder auf.

Aber nicht mehr wie 40 Units = 40 Sekunden.

Ist das Lager/Gehege geräumt, wird voll aufgetankt und ein kurzer Ballsaver gegeben.

Sudden Death:

hat ein Jeep kein Benzin mehr, beginnt das sterben.

Alles verbleibende Personal (Rescue) geht verloren.

Es bleiben 15 Sekunden Zeit um das Gehege zu verlassen, bevor es verschlungen wird und der Jeep ist verloren.

Helipad Hurry Up: (zum Abschluß des Finale)

Ein großer Inselbonus Hurry-Up läuft runter,

wenn die Flucht von der Insel Nublar gelingt.

Basierend auf Anzahl der geretteten Mitarbeitern,

gefangenen Dinosaurier und Anzahl der geräumten Gehege.

Dannach ist das Spiel zu Ende.

.....es sei denn die Qualifikation zum geheimen Wizard Mode

„*When Dinosaur rule the Earth*“ ist erreicht, aber danach ist Ende.

Zusatzminispiel : Escape Nublar Challenge:

Vorher muss das bei den Game Einstellungen Nr. 44, auf Ja gestellt werden!!!

Durch drücken beider Flipperfinger ist diese Auswahl dann möglich. Zeitvorgabe läuft, dann wird gestartet.

Drücken der Starttaste bevor die Zeit abgelaufen ist startet das Mini Spiel . Bis zu vier Spielern möglich.

Die Spielregeln sind genau wie bei Escape Nublar.

Der Weg zurück wird aber vorgegeben.

CHAOS Multiball:

Möglichst sofort auf das C spielen, denn die anderen Buchstaben werden im Spiel nebenbei getroffen.

Buchstaben CHAOS in Reihenfolge treffen.

Das Amber Target startet auch CHAOS MB.

Das Amber Target fügt auch Add-A Ball hinzu.

Genügend Treffer in die Bumper fügen Add-A-Ball hinzu.

Die benötigten Bumpertreffer erhöhen sich für den nächsten Add-A-Ball.

CHAOS MB Phase 1:

Die Jackpots leuchten auf dem Spielfeld in Drehrichtung des Jeeps auf. Entweder die linke oder rechte Seite.

Jeder Treffer auf einen Jackpot löscht diesen, am besten alle Jackpots einer Seite einsammeln, bevor mit dem Jeep auf die andere Seite gewechselt wird.

Alle getroffenen Jackpots der vorherigen Seite werden wieder mit beleuchtet. Je mehr Jackpots vor der Drehung des Jeeps gesammelt wurden, je höher ist der Wert dieser.

Der erste Superjackpot wird oben in den Bumpen nach 2 Jackpot Treffern beleuchtet.

Dann werden 3 Jackpots benötigt um den nächsten Superjackpot zu beleuchten, usw.

Wert des Superjackpots sind die zusammen gesammelten Punkte der Jackpots.

CHAOS MB Phase 2:

Alle CHAOS - Buchstaben zählen jeweils für einen Jackpot.

Diese können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

Jeder Buchstabe hat den Wert der gesammelten Superjackpots aus Phase 1.

CHAOS MB Phase 3:

Das obere Target in den Bumpers wird beleuchtet,

um ein CHAOS Hurry- Up zu starten. Es hat den Wert aller kombinierten Jackpots aus Phase 2.

Wenn der Jeep nach links zeigt wird dieser verdoppelt.

Belohnung ein Fossil,

Der Fortschritt beim Chaos MB wird gespeichert.

Fossile: (besondere Belohnungen)

Besondere Leistungen werden durch einzelne Fossilien belohnt.

Fossile werden auch im Set für hohe Punkte gesammelt.

Diese werden auch beim Erreichen des Visitor Center ausgezahlt

4 Sets an Fossilien können gesammelt werden.

Set 1: wird mit 20 Mio. Punkten und Pteranodon Wert x 10 belohnt.

- > Ankylosaurus: Raptor Super Jackpot
- > Brachiosaurus: T-Rex Event 1, komplett

Set 2: wird mit 35 Mio. Punkte und einem Extraball belohnt.

- > Raptor und T-Rex: Phase 2 komplett
- > Spinosaurus: CAOS Super komplett
- > Gallimimus: Control Room Mode 1 komplett

Set 3: wird mit 100 Mio. Punkte und Amber Bonus x 10 belohnt.

- > T-Rex : Event Mode 3 komplett
- > Triceratops: Control Room Mode 2 komplett
- > Dilophosaurus: Control Room Mode 3 komplett

Set 4: wird mit 250 Mio. Punkten und 10 Rettungen belohnt.

- > Visitor Center: Mode komplett abgeschlossen
- > Pteranodon: Mode Museum Mayhem abgeschlossen
- > Stegosaurus: Mode Control Room Secured abgeschlossen

DNA Combos:

Diese steigern den Combo-Wert und sind Teil der Punktebelohnung, wenn das Visitor Center erreicht wird.

Folgende Combotreffer sind bei Gehegen/Koppeln zu spielen:

- *Pteranodon:*

> Helipad > linke Rampe > rechte Rampe > Raptor Tower

- *T-Rex:*

> Spinner > Loop > Raptor Tower > Jeep

- *Raptor:*

> linke Rampe > Helipad > Raptor Target im Käfig

- *Spitter:*

> Helipad > linke Rampe > rechter Orbit

- *Ankylosaurus:*

> Helipad > Control Room

- *Brachiosaurus:*

> linke Rampe > rechte Rampe > Supply Drop

- *Triceratops:*

> Helipad > linke Rampe > Bumper Target

- *Gallimimus:*

> Spinner > Jeep

- *Complydophorus:*

> Spinner > Loop > Raptor-Tower > 2x Scoring Target

- *Stegosaurus:*

> Spinner > Loop > linkes Stand-Up Versorgungsziel

- *Spinosaurus:*

> Spinner > Loop > Raptor-Tower > Helipad > linke Rampe > rechte Rampe und dann nochviel Glück!!!!