



Traduction et arrangement par Lazarus Nox Version 00.90.00

Règles du flipper Venom – Concept général

Synopsis

Vous incarnez Venom, un symbiote extraterrestre, anti-héros à ses heures perdues. Carnage, votre Némésis, tente de ramener au pouvoir Knull, une divinité primordiale maléfique et dieu des symbiotes. Vous devez à tout prix l'en empêcher !

Système des levels

Stern innove et propose un système de level sur le Venom. Toutes les actions de jeu sur le playfield (plateau de jeu) vous rapporte des points d'expérience (XP). Certaines en rapportent plus que d'autres et chaque point d'expérience augmente votre niveau de personnage. Plus votre niveau augmente, plus vous infligez des dégâts en combat. Les combats sont un excellent moyen d'obtenir de l'XP.

Sauvegarde

Avec le [Stern Insider Connected](#), si le joueur est loggé à son compte en début de partie, le flipper gardera en mémoire certaines données de votre progression dans le jeu. Cela vous permettra d'arriver au bout du scénario plus facilement. A chaque début de partie vous pouvez choisir d'utiliser ou non cette sauvegarde. Cette sauvegarde contient :

- Vos points d'expérience acquis et votre niveau.
- Tous les personnages secondaires Venomisés que vous avez débloqués.
- Vos personnages Team-Up que vous n'avez pas utilisés.
- Votre meilleur temps en speed run et votre timer speed run actuel.
- Les boss mineurs et le boss majeur Grendel que vous avez vaincus.

Speed Run

Le jeu enregistre le temps passé par le joueur du premier coup de lance bille à la victoire sur Knull, le boss final. Vous pouvez voir votre temps de "Speed Run" actuel dans le coin supérieur droit de l'écran.

Challengez-vous et tentez d'améliorer votre record !

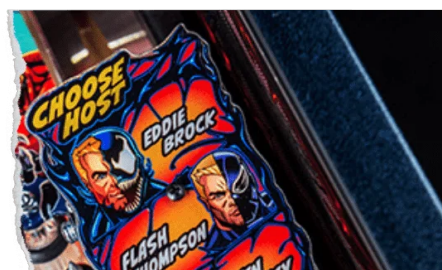
Vous pouvez également consulter sur le Stern Insider Connected votre temps actuel, votre progression et votre meilleur temps dans la rubrique Venom, onglet "Progress".



Début de partie

Sélection des hôtes

Pour survivre, Venom a besoin d'un hôte. Avant chaque bille, le joueur devra choisir un hôte. Dans certaines conditions, à certains moments de la partie, il pourra en changer.





Hôtes principaux

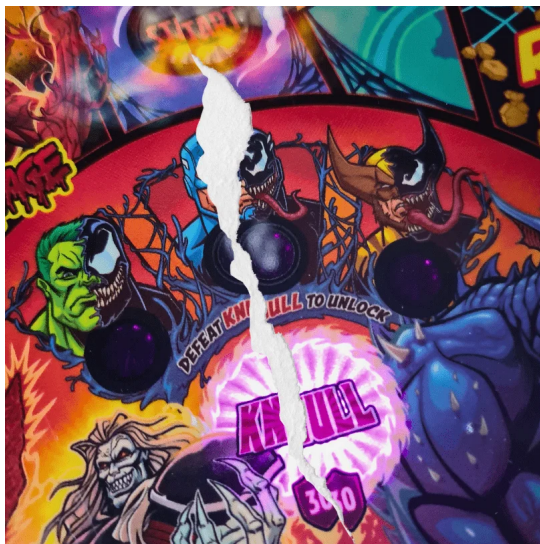
En début de partie, vous avez le choix entre quatre personnages principaux :

- Eddie Brock / Venom
- Peter Parker / Dark Spider-Man
- Gwen Stacy / Gwenom
- Flash Thompson / Agent Venom

Chaque hôte confère des spécificités de jeu et des avantages différents tout au long de la partie.

Hôtes secondaires venomisés

En plus des quatre personnages principaux, il y a trois personnages venomisés secondaires que le joueur pourra sélectionner une fois qu'il les aura débloqués* :



- Hulk Venomisé
- Wolverine Venomisé
- Captain America Venomisé

*Le joueur devra vaincre Knull pour les débloquer.

Spécificités des hôtes

EDDIE BROCK / VENOM

- Commence avec deux locks allumés.
- Le Mayhem Multiball score plus.

PETER PARKER / SPIDER-MAN

- Commence avec Miles débloqué.
- Le Carnage Multiball score plus.
- Il suffit d'allumer Carnage pour qu'il soit repoussé aux portes de Ravencroft.
- Commence avec un lock allumé.

GWEN STACY / GWENOM

- 2X "Infected Defeated". Chaque infecté vaincus en rapporte un supplémentaire.
- Le Doppelganger score plus.
- Peu lancer le Doppelganger à partir d'un skill shot.
- Commence avec un lock d'allumé.

FLASH THOMPSON / AGENT VENOM

- Commence avec Sleeper débloqué.
- Extra wide Bell Tower target : le shot à droite de la cible permet de repérer la cible pour le joueur.
- Commence avec zéro lock allumé.
- Nécessite deux mini-modes pour allumer le premier lock et trois par la suite.

HULK VENOMISE

- HULK SMASH ! Une fois par bille, utilisez le bouton d'action pour valider des shots.
- Pas de Spider-Sense.
- Extra wide Bell Tower target : le shot à droite de la cible permet de repérer la cible pour le joueur.
- Commence avec zéro lock allumé.
- Le chemin sur la grille sont les deux colonnes de gauche. Les six inserts doivent être validés pour combattre Riot et Agony.

CAPTAIN AMERICA VENOMISE

- Obtient toujours "ALL OF THE ABOVE" en Mystery.
- Les Battle Modes scorent plus.
- Commence avec un lock allumé.
- Le chemin sur la grille sont les deux colonnes du milieu. Les six inserts doivent être validés pour combattre Agony et Phage.

WOLVERINE VENOMISE

- Les Ball Savers durent plus longtemps.
- 2X "Infected Defeated". Chaque infecté vaincu en rapporte un supplémentaire.
- Le chemin sur la grille sont les deux colonnes de droite. Les six inserts doivent être validés pour combattre Phage et Lasher.
- Commence avec deux locks allumés.



Skill Shots

Au début de chaque bille, utilisez le bouton du flipper gauche pour changer et sélectionner le skill shot que vous souhaitez parmi trois différents skill shots. Trois skill shots sont disponibles par hôte.

EDDIE BROCK / VENOM

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Life Fondation", rampe 180° pour "Spot Mini-Mode".
- Shoot "The Vault Prison", orbite de droite pour "Big Points".

PETER PARKER / SPIDER-MAN

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Life Fondation", rampe 180° pour "Spot Mini-Mode".
- Shoot "Daily Bugle", mystery scoop pour "Light Mystery".

GWEN STACY / GWENOM

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Life Fondation", rampe 180° pour "Spot Mini-Mode".
- Shoot "Argo-Lab", lane de droite pour "Start Doppelganger".

FLASH THOMPSON / AGENT VENOM

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Daily Bugle", mystery scoop pour "Light Mystery".
- Shoot "Argo-Lab", lane de droite pour "Spot Mini-Mode".



HULK VENOMISE

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Daily Bugle", mystery scoop pour "Light Mystery".
- Shoot "The Vault Prison", orbite de droite pour "Spot Mini-Mode".

CAPTAIN AMERICA VENOMISE

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Daily Bugle", mystery scoop pour "Light Mystery".
- Shoot "Police", rampe de droite pour "Spot Mini-Mode".

WOLVERINE VENOMISE

- Shoot Top lane de gauche pour "+2 Bonus Multipliers".
- Shoot "Rykers Prison", orbite de gauche pour "Spot Mini-Mode".
- Shoot "Daily Bugle", mystery scoop pour "Light Mystery".

Si vous êtes perdu(e) pour reconnaître les shots, repérez les inserts qui s'allument et se déplacent

sur le plateau quand vous appuyez sur le bouton du flipper gauche.

Secret Hideout Skill Shot

Si, lors de votre shot de début de partie, pendant la phase de skill shot, la bille tombe dans le trou supérieur droit caché à coté du up kicker, le SKILL SHOT SECRET HIDEOUT vous sera attribué. Cela permet d'obtenir 4 multiplicateurs de bonus.



Bonus Shot

Au cours de CHOOSE A HOST à mi-balle en tirant sur la rampe gauche lorsqu'elle était allumée, le joueur peut également choisir l'un des choix de tir de compétence. Deux des choix ne sont pas disponibles : TOP LANES et START DOPPELGANGER.

Mécanique de jeu

Grille de progression

Au centre du plateau, entre les slingshots, vous trouverez une grille de progression qui symbolise le chemin que doit parcourir l'hôte pour avancer dans l'histoire. Eventuellement, s'il ne s'agit pas de votre première partie et que vous avez déjà battu des mini boss et/ou des boss, grâce au système de sauvegarde, votre progression s'affichera et sera signifiée par un insert allumé fixe en dessous du ou des boss en question. Chaque hôte dispose de son propre chemin et donc de sa propre colonne de trois inserts :

- Eddie Brock a la première colonne de gauche qui mène à Riot.
- Flash Thompson a la deuxième colonne qui mène à Agony.
- Gwen Stacy a la troisième colonne qui mène à Phage.
- Peter Parker a la quatrième colonne qui mène à Lasher.

Mini-mode

La phase de jeu principale est composée de “Mini-Mode”. Il y en a toujours trois simultanément en cours d’exécution. Ils sont codés sur le playfield par des inserts de couleur jaune, bleu et blanc. Chaque “Mini-Mode” correspond à un insert de la grille de progression. Il faut compléter chaque “Mini-Mode” par une succession de deux shoots :

- Dans un premier temps, shootez un insert de votre choix (jaune, bleu ou blanc).
- L’insert shooté va s’éteindre et un autre insert va commencer à clignoter.
- Shootez le nouvel insert avant la fin du temps imparti pour terminer le mode.
- Si vous loupez, vous devez recommencer au premier shoot.
- Si vous réussissez, l’insert correspondant au “Mini-Mode” sur la grille de progression s’allume en fixe.

Bonus de grille



Lorsque vous complétez un groupe de quatre “Mini-Mode”, vous gagnez la récompense qui est entourée par les quatre inserts allumés. Il s’agit de puissantes fonctionnalités qui vous aiderons grandement dans votre parcours. Tant que les inserts entourant le bonus sont allumés, le joueur pourra compter sur ce bonus. Ils sont pas limités dans le temps au sein d’une même partie. Une fois éteints, il faudra recommencer la séquence même si la partie a été sauvegardée. Voici les six bonus à collecter :

- “Extra Time” : les timers durent plus longtemps.
- “2X Web Combos” : chaque Web Combo vous donne un crédit de 2.
- “Extra Ball Save” : le ball save au début de chaque bille et des multibilles dure plus longtemps.
- “+1X Playfield Multiplier” : le multiplicateur de base sera accru de un.
- “Flame Thrower” : le joueur peut actionner le lance flamme.
- “2X Experience” : XP se gagne deux fois plus vite.



Flame Thrower

Si le joueur allume les quatre inserts du centre inférieur de la grille de progression, il récupère alors le bonus du “Flame Thrower” (Lance-Flamme). Le mode le “Flame Thrower” s’active lors des modes Multiball, Battle et Wizard. Dans ces modes, si le joueur a deux shoot d’allumés à un coup d’intervalle, le “Flame Thrower” clignote en jaune et orange entre les deux tirs. Shooter sur un shoot du “Flame Thrower” permet d’obtenir les trois tirs.

Modes de jeu

Battle modes

Chaque fois que le chemin d’un hôte est complété et que le joueur est de niveau dix ou plus, il peut combattre l’un des mini boss du jeu : RIOT, AGONY, PHAGE et LASHER. Si l’un des mini boss est vaincu et que le joueur est de niveau 20 ou plus, il peut alors combattre GRENDEL, un boss du jeu. Si GRENDEL est vaincu à son tour et que le joueur est de niveau 30 ou plus, il peut prétendre combattre Knull, le boss final du jeu.

Fonctionnement commun des battle modes

Chaque fois que le chemin d'un hôte est complété et que le joueur est de niveau 10 ou plus, il peut combattre l'un des mini boss du jeu : RIOT, AGONY, PHAGE et LASHER. Si l'un des mini boss est vaincu et que le joueur est de niveau 20 ou plus, il peut alors combattre GRENDEL, un boss du jeu. Si GRENDEL est vaincu à son tour et que le joueur est de niveau 30 ou plus, il peut prétendre combattre Knull, le boss final du jeu.

Tous les "Battle Modes" ont des caractéristiques communes :

- Tous les personnages du Battle mode ont une barre de vie.
- Chaque barre de vie représente une "phase".
- Chaque phase se termine avec un shoot qui peut être tenu.
- Le joueur doit terminer toutes les phases pour gagner un "Battle Mode".
- Si le joueur ne termine pas toutes les phases, alors il perd le "Battle Mode" et les inserts qui y mène. Il devra recommencer depuis le début.
- Plus le niveau du joueur est élevé, plus les dégâts infligés en un seul coup sont importants.
- Le multiplicateur de shoot "Web Combo" est également un multiplicateur de dégâts. Si le multiplicateur de tir est de 3X, les dégâts infligés aux méchants seront multipliés par 3.
- Certains vilains disposent de pouvoirs comme : se régénérer, priver le joueur de l'utilisation d'un batteur, inverser les batteurs, etc...
- Les vilains peuvent effectuer une attaque spéciale, quand le timer arrive à la fin du décompte. Un grand coup les arrêtera et fera redémarrer le timer. Leur lumière devient blanche, puis jaune, puis rouge juste avant qu'il ne soit sur le point d'effectuer une attaque spéciale.
- Les "Battle Modes" sont chronométrés. Lorsque que le timer arrive à son terme, le joueur perd. Le joueur peut toujours ajouter du temps au timer en shootant la cible du clocher. Le temps ajouté dépend du niveau et/ou du joueur hôte et/ou du méchant combattu.
- Chaque "Battle Modes" permet au joueur de porter des coups faibles, moyens, et puissants sur le vilain. Il y a également toujours un moyen d'allumer.
- Durant les "Battle Modes" le joueur peut allumer la "Special Attack" qui inflige énormément de dégâts.



Mini Boss

Riot

Riot a deux phases, donc deux barres de vie.

Phase une

- Deux paires d'inserts sont mobiles sur le playfield (les triangles bleu et les flèches rouges).
- Les flèches rouges se déplacent de gauche à droite et représentent les coups moyens.
- Les triangles bleus se déplacent de droite à gauche et représentent les coups faibles.
- Le shoot de deux inserts alignés donne une "Special Attack".

Phase deux

- Identique à la PHASE 1, sauf qu'il n'y a qu'un seul insert allumé dans chaque série.

Agony

Agony a deux phases, donc deux barres de vie.

Phase une

Cette phase commence par 3 tirs rouges.

- Shooter un insert flèche rouge allumé assène un coup moyen et allume le petit triangle rouge.
- Shooter vers 2 inserts rouges assène un coup puissant, allume l'Attaque Spéciale, et l'insert s'éteint, allumant un autre insert rouge.
- Régulièrement, Agony crache sur le joueur à l'écran et chaque petit insert triangle allumé s'allumera en vert et s'éteindra très rapidement.
- Si le petit insert vert s'éteint, le grand insert s'allumera également en vert et les deux finiront par s'éteindre. Lorsque le temps est écoulé et que les inserts sont éteints, ils sont retirés de la liste des tirs pouvant être allumés.
- Si le joueur réussit le shoot vert, cela assène un coup faible le coup en vert, l'insert devient rouge et cela éteint le petit insert.
- La "Bell Tower" s'allume s'il ne reste au joueur que 4 shoot à faire. A chaque fois que le joueur tire sur un "Bell Shoot", cela rallume un shoot rouge. Cela peut rallumer au maximum que 4 shoots rouges.

Phase deux

Même chose que pour la PHASE 1 sauf que les petits inserts ne s'allument pas lorsqu'elle crache du poison. Elle passe directement aux grands inserts qui sont verts et qui s'éteignent au bout d'un certain temps.

Phage

Phage a deux phases, donc deux barres de vie.

Phase une



Ce mode de jeu comporte deux "scénarios". Le mode est toujours dans l'une des deux "situations".

- Au début du scénario #1, deux shots sont allumés : la rampe de gauche et l'orbite de droite. Ils sont de couleurs différentes. La rampe de gauche sera éclairée par deux flèches, la petite flèche (insert triangle) et la grande. En tirant sur la rampe de gauche, le scoop s'allume. Puis, tirer sur le scoop allumera la rampe centrale. Enfin, tirer sur la rampe centrale rallumera la rampe gauche. Cela continue jusqu'à ce que le joueur passe au scénario #2. Chaque tir sera éclairé par deux flèches (la petite en triangle et la grande). Chaque fois que le joueur réussit son shoot, il assène un coup puissant à Phage.
- Tirer sur l'orbite de droite l'éteindra et allumera le clocher. Tirer sur l'orbite de droite actionnera le diverter et détournera la bille vers le batteur de droite. Tirer sur l'orbite de droite permet d'infliger un coup faible.
- Tirer sur le clocher éclairé fera passer le mode au scénario #2 : le clocher s'éteint, une grande quantité de temps est ajoutée. L'autre tir (rampe de gauche, rampe centrale ou scoop) devient 3 tirs. Les tirs à gauche et à droite s'allument également. On dispose d'un court chrono pour les réaliser.
- Les trois tirs dans cette situation seront d'une autre couleur.
- A chaque fois qu'un de ces coups est tiré, le joueur inflige un coup puissant. Et ce tir est annulé. De plus, le chronomètre se réinitialise.
- Si les 3 coups sont tirés, le joueur allumera "SpecialAttack" et le mode revient au scénario #1.
- Le conseil du pro : c'est un bon mode pour obtenir le "Flamethower".

Phase deux

Identique à la phase une à l'exception que les petites flèches (triangles) ne sont plus là.

Lasher

Lasher a deux phases, donc deux barres de vie.

Phase une

Ce mode se joue au niveau des orbites gauche et droite. Une seule est allumée à la fois.

- Deux petites flèches à côté de l'orbite éclairée permettent d'obtenir le vrai lit du shoot. Les shooter permet d'infliger un coup faible au mini boss.
- Touchez l'orbite éclairée pour faire avancer la couleur et infliger plus de dégâts et allumer "Special Attack".
- Après quelques secondes, Lasher traverse le playfield vers l'autre orbite.

Phase deux

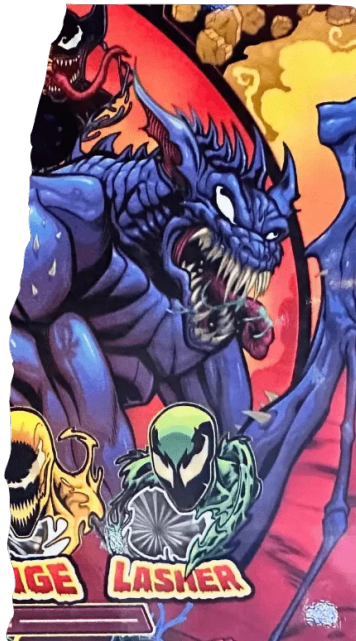
Identique à la phase une à l'exception d'un seul shoot supplémentaire à côté de l'orbite éclairée.

Grendel – le boss

Grendel a quatre phases, donc quatre barre de vie. Si le joueur perd, toute la progression réalisée avant sera perdue.

Phase une

Phase à une bille qui comporte deux scénarios.



Scénario un – damage

Au fur et à mesure que le joueur effectue des tirs, tous les tirs, sauf le dernier, clignotent. Lorsque le joueur tire sur l'un d'entre eux, il s'éteint et tous les autres clignotent. Lorsqu'ils clignotent, les voyants prennent la couleur du niveau en cours. Le premier des 3 niveaux est bleu.

- Lorsque le joueur shoot les inserts bleus, il inflige un coup faible sur Grendel, l'insert s'éteint et passe au orange.
- Lorsque le joueur shoot l'insert rouge, il inflige un coup puissant Grendel, l'insert s'éteint.
- Chaque tir réussi ajoute du temps. Au début, toutes les 5 cibles infectées clignotent. A chaque fois que le joueur tire dessus, elles s'éteignent. Quand le joueur les éteint toutes, elles recommenceront toutes à clignoter : la "Special Attack" s'allume et la flèche qui mène au scoop est violette.

L'insert de Grendel est chronométré :

- Chaque tir réussi ajoute du temps. Si le tir est effectué ou si une attaque spéciale est effectuée, le chronomètre est réinitialisé.
- Si le temps est écoulé, le chronomètre se réinitialise et Grendel fait une attaque spéciale.
- Si Grendel fait une attaque spéciale, le mode passera au scénario #2- REVERSE
- Frappez le clocher pour ajouter une grande quantité de temps à l'horloge.

Scénario deux – reverse

- Les batteurs sont inversés. Le bouton de gauche active le flipper de droite et vice versa.
- Le joueur ne peut pas infliger de dégâts à Grendel durant cette situation.
- Les cibles infectées s'éteignent et il n'y a pas d'attaque spéciale.
- Tous les tirs clignotent en bleu foncé.
- Tirez n'importe quel insert pour revenir au scénario #1 et inverser les flippers. Tous les tirs reviennent au niveau bleu.
- Shootez le clocher pour ajouter beaucoup de temps au timer.

Phase deux

- Les cibles infectées ne clignotent pas toutes. Une cible à la fois.
- Elles ont un timer et passe de l'une à l'autre.
- Shooter une cible dont le temps est écoulé allume l'attaque spéciale.
- Pendant la situation deux, seule la moitié des tirs est disponible (bleu clair) pour annuler l'inversion.

Identique à la phase une à l'exception sauf que :

Phase trois

Phase à une bille qui comporte deux scénarios.

Scénario un – damage

Identique à la PHASE 1, sauf que :

- Lorsque la barre de vie est à la moitié ou moins, cela passe au scénario #2.
- Grendel ne peut pas se rabattre sur une attaque spéciale.

Scénario deux – multiball

Multiball à trois billes avec un court ball-save. Deux shoots sont allumés pour verrouiller (locker) la bille : la rampe gauche et la rampe centrale.

- Le joueur doit tirer sur les deux lock qui verrouilleront la bille et l'insert s'éteindra.
- Le compteur de dégâts diminue.
- Lorsque les deux sont faits, le scoop s'allume pour compléter la PHASE.
- Si une bille est perdue après le ball save c'est terminé. Grendel effectue une attaque spéciale, il régénère la moitié de sa barre de vie. Le flipper remet le joueur en situation de multiball à 3 billes avec un court ball-save et deux locks allumés.

Phase quatre

Identique à la PHASE 3, sauf que :

- Multiball à 5 billes, le joueur doit en bloquer 4, 2 d'un même côté.
- Scénario #1 est comme phase deux en ce qui concerne les cibles infectées. Elles se comporteront comme dans la deuxième phase.

KNULL – LE BOSS FINAL

Knull est le boss final du jeu. Voici ce qu'il se passe lors de cette victoire :



- Le vaincre arrêtera le chronomètre du SPEED-RUN.
- Le joueur débloquera un personnage Venomisé supplémentaire à incarner : HULK / CAPTAIN AMERICA / WOLVERINE
- L'XP sera remis à zéro. Par conséquent, il redevient niveau 1.

Toutes les phases fonctionnent sur le même principe : 3 couleurs de shot (bleu, jaune, rouge) pour trois niveaux de dégâts différents :

- BLEU infligera un coup faible
- JAUNE infligera un coup moyen
- ROUGE : infligera un coup important ET attaque spéciale légère.

Chaque fois que KNULL fait une attaque spéciale, il fait l'une des choses suivantes :

- **SHIELD** : Tous les tirs passent au VERT LIME. Le joueur doit shooter sur n'importe lequel d'entre eux pour les faire revenir à la couleur précédente. Les tirs en VERT LIME ne rapportent rien, si ce n'est retirer le bouclier et revenir à la couleur précédente.
- **DARKNESS** : Pendant quelques secondes, il sera difficile de voir ce qui se passe dans le jeu.
- **KILL A FLIP** : Pendant quelques secondes, le batteur gauche s'éteint. Cette pénalité n'est pas utilisée dans la 5ème PHASE.

PHASE UNE

- Toutes les inserts sont allumés en bleu.
- Chaque fois que le joueur shot un insert bleu, l'insert devient jaune et cela inflige un coup faible.
- Chaque fois que le joueur shot un insert jaune, l'insert devient rouge et cela inflige un coup moyen.
- Chaque fois que le joueur shot un insert rouge cela inflige un coup puissant et cela allume "Special Attack".

Le conseil du pro :

Vous pouvez effectuer en boucle un shot pour gagner cette phase.

PHASE DEUX

Identique à la PHASE UNE, à l'exception que :

- A chaque shot d'un insert rouge, cela inflige un coup puissant, allume "Special Attack" et s'éteint. Tous les shots reviendront s'il y en a 4 d'éteints.

PHASE TROIS

Identique à la PHASE DEUX, à l'exception que :

- Lorsqu'un tir est effectué, il passe au niveau suivant mais il s'éteint et tous les autres s'allument à leur niveau actuel.

PHASE QUATRE

Tous les inserts sont bleus et disparaissent lorsqu'on les shots.

- Lorsque 4 sont disparus, tous reviennent au niveau suivant.
- Lorsque les shots sont au niveau rouge, ils reviennent au niveau bleu lorsque 4 sont éteints.

PHASE CINQ

Identique à la PHASE QUATRE sauf que :

- C'est un multiball à 3 billes
- TIMED FLIPPERS du mode Impossible est activé.

APRES QUE TOUT SOIT COMPLETE

Après le dernier tir, Knull est vaincu :

- Le chronomètre de SPEED RUN s'arrête.
- Les flippers s'éteignent et les billes sont drainées.
- Le joueur reçoit des points pour les INFECTED, les CARNAGE, et les DOPPELGANGER touchés pendant la PHASE 5.
- Le joueur voit son score total.
- Le joueur voit son temps de SPEED RUN. S'il est connecté, il verra également son meilleur temps.
- Si le joueur a un NOUVEL HÔTE verrouillé, il est invité à en déverrouiller un.
- Le joueur pourra choisir n'importe quel hôte, ancien ou nouveau.
- L'XP du joueur retombe à zéro et son niveau est de un.
- Une bille est lancée dans le jeu.



Klyntar Multiball

Knull, vaincu, bat en retraite mais vous devez le poursuivre et récupérer tous les symbiotes pour

l'emprisonner à nouveau, recréant ainsi la planète Klyntar !

Pour le commencer

Tirez sur la rampe centrale lorsque le Klyntar Multiball Ready est allumé.



Une fois commencé

C'est un Multiball à deux billes chronométré et le ball save est toujours activé. Si le chronomètre se termine ou si le joueur tire les 16 inserts, le mode se termine.

Au départ, il y a quatre inserts allumés dont deux qui clignotent d'une couleur particulière. Les 4 couleurs sont différentes. Tous les flashers, GI et sont allumés mais ne clignotent pas. Les 4 shoots à faire sont les suivants : Alchemax (rampe de gauche), Police Station (rampe centrale), Daily Bugle (Scoop), et The Vault Prison (orbite droite).

Il y a 4 shots à 4 niveaux de Hurry-Up. Lorsqu'un shot est effectué le niveau est terminé, le niveau suivant est initialisé et ajoute de la valeur. Si un shot en est à son dernier niveau, l'insert plus petit s'éteint.

Si tous les niveaux sont terminés pour un shot, la valeur finale collectée est ajoutée à tous les autres shots. Cela peut relancer leur compte à rebours. Ce shot s'éteint également.



Mayhem Multiball

Le Mayhem Multiball peut être un multiball de 2 à 6 billes. C'est le joueur qui décide.

Pour le commencer

Il y a deux dispositifs de lock, un à gauche et un à droite. Chaque fois que les locks sont allumés, deux inserts verts s'allument. Lorsque le joueur tire sur l'un des deux inserts, cela sélectionne le côté du lock et les deux inserts s'éteignent. Compléter les mini-modes permet d'allumer les locks.

Un joueur peut avoir plus d'un lock à la fois. Pour allumer le premier lock, le joueur ne doit compléter qu'un seul mini-mode. Pour le deuxième lock, il en faut deux. Le troisième lock et les suivants nécessitent trois Mini-modes. Lorsqu'un joueur lock 2 billes il peut choisir de déclencher le multiball ou non. S'il souhaite le déclencher, il n'a rien à faire, juste laisser passer la séquence à l'écran. Si, en revanche, il souhaite garder ses billes pour tenter d'en locker plus, il devra appuyer rapidement une fois sur le bouton de lock bar pour empêcher le lancement du multiball. Il est possible de locker jusqu'à 6 billes. Le côté où les billes sont verrouillées déterminera qui le joueur combattra et quelles autres caractéristiques il obtiendra au cours de la partie de multiball.



Une bille de verrouillée sur la gauche engagera AGONIE dans le Multiball. La deuxième engagera LASHER. La troisième donne un 2X aux points d'expérience pendant le Multiball.

Une bille verrouillée sur la droite engagera RIOT dans le Multiball. La deuxième engagera PHAGE. La troisième donne un +1X multiball du playfield pendant le Multiball.

Une fois commencé

Ce Multiball a 3 étapes.



La première se joue en une bille. Il n'y a qu'un seul insert d'allumé. Si le joueur touche quelque chose d'autre, la phase se termine. S'il réussit, il reçoit un QUICK JACKPOT. Ensuite, une autre bille est lâchée du côté opposé et le joueur peut tirer un autre QUICK JACKPOT. Cela peut se répéter plusieurs fois si le joueur continue à valider ses tirs.

La deuxième étape c'est le cœur du multiball. Toutes les billes lockées sont expulsées tous les inserts s'allument pour les Jackpots. Terminez tous les Jackpots pour allumer le SUPER JACKPOT.

Tirez sur le Super Jackpot pour vaincre l'un des Mini-Boss qui ont été amenés dans le Multiball. C'est une autre façon de les vaincre en plus des modes de combat.

Après avoir collecté un Super Jackpot, tous les tirs s'allument en DOUBLE JACKPOT et doivent être tirés deux fois chacun avant que le Super suivant ne s'allume. À partir de ce moment-là, il s'agit de TRIPLE JACKPOTS et vous devez tirer trois fois sur chacun d'entre eux.



Carnage

La section Carnage avec la bille captive comporte trois modes :

- Carnage Multiball.
- Carnage Hurry-Up.
- Blood Lust.

Carnage Multiball

Caranage s'est échappé de l'asile Ravencroft et tu dois l'y renvoyer.

Pour le commencer

Shootez plusieurs fois la bille captive. Le toy Carnage recule à chaque frappe. Quand Carnage arrive aux grilles de Ravencroft, l'insert du poste de police s'allume. Shootez la rampe de police pour démarrer le multiball.





Une fois commencé

L'objectif est de renvoyer Carnage jusqu'à Ravenscroft une nouvelle fois. Cela permettra d'allumer le Super Jackpot. Tous les autres inserts clignotent en bleu. Le fait de shooter un insert bleu augmentera la valeur du Super Jackpot. Carnage Multiball peut être cumulé avec Mayhem Multiball.

Carnage hurry-up

C'est le deuxième mode obtenu par shoot de la bille captive. Une fois allumé, le joueur peut le lancer en shootant la rampe centrale du poste de police. L'objectif est de renvoyer Carnage jusqu'à Ravenscroft une nouvelle fois. Chaque fois que le joueur touche la bille captive de Carnage et qu'il shoot la rampe Alchemax à gauche ou la rampe centrale du poste de police, cela ajoute de la valeur au hurry-up et aussi du temps au mode. Carnage Hurry-Up peut être cumulé avec Mayhem Multiball.

Blood Lust

C'est le troisième mode obtenu par shoot de la bille captive. Une fois allumé, le joueur peut le lancer en shootant la rampe de droite.

Dans ce mode, le joueur ne peut utiliser qu'un nombre limité de fois les batteurs. Une fois la limite atteinte, la bille est drainée et une nouvelle est chargée puis lancée dans le playfield.

A plusieurs reprises, Carnage tentera d'effectuer contre vous une "Special Attack" afin de limiter encore plus votre nombre de coups de batteurs disponibles et, par conséquent, de terminer le mode.



Ce mode comporte deux parties :



- Le joueur peut ajouter plus de flips en faisant une loop sur la rampe centrale puis en shootant Carnage. Cela ralentira le rythme cardiaque qui s'est accéléré. Plus le joueur fait de loop sur la rampe centrale, plus il ajoutera de flips lorsqu'il shootera Carnage.
- Collecter des points en shootant les inserts bleus. Les shoot bleus rapportent des points et s'éteignent ensuite mais rallument tous les autres inserts bleus.
- Le joueur doit équilibrer son gameplay entre bloquer les Special Attacks et augmenter son nombre de coup de flipper disponible ou de collecter des points afin de scorer dans le mode Blood Lust.

Le conseil du pro : Gardez un œil sur le nombre de flips restants et sur la vitesse des battements de cœur. Le combo rampe centrale / balle captive vous aidera sur les deux fronts.

Doppelganger

Le Doppelganger, lieutenant de Carnage, vous attaquera tout au long du jeu. Son apparition semble aléatoire, mais en réalité, il vous attaque à chaque fois que vous vainquez des Infectés. Carnage est frustré et envoie son lieutenant s'occuper de vous.



Pour le commencer

Battez des infectés pour lancer le mode. Il peut se lancer pendant n'importe quel autre mode à l'exception des mini-boss, boss et boss final.

Une fois commencé

Vous devrez shooter la cible pendante sous le doppelganger désignée par l'insert bleu. La première fois, vous devrez shooter une cible. La deuxième fois, deux cibles, mais une à la fois, la troisième fois, trois cibles, une à la fois. Et ainsi de suite.

Après avoir complété 3 modes, le mode Rampage s'allumera.

Rampage

Le mode Rampage est un wizard mode de niveau moyen. Doppelganger est en train de semer la zizanie et quelqu'un doit l'arrêter !

Pour le commencer

Terminez le mode Doppelganger 3 fois puis tirez sur la rampe centrale lorsqu'elle clignote en ROUGE / BLEU.

Une fois commencé

C'est un Wizard Mode à une bille, chronométré.

Tous les shoots à effectuer sont signifiés par les inserts bleus. Le joueur n'aura que quelques secondes pour en shooter autant que possible. Chaque fois qu'il réussit, il augmente sa valeur.

Lorsque le temps est écoulé, les inserts bleus disparaissent et le Doppelganger s'allume (il se balance sur le PREM/LE et s'allume sur le shoot Life Foundation sur le PRO).

A présent, le joueur n'a plus que quelques secondes pour shooter le Doppelganger autant de fois qu'il peut pour récupérer la valeur accumulée dans la première partie.



Quick Doppleganger Multiball (Premium et Limited Edition seulement)

Même le Doppleganger a son multiball.

Pour le commencer

Si l'hôte actuel est Gwen ou Wolverine, chaque fois que le joueur shoot dans la loop de droite et que la bille est arrêtée par le plot, il se rapproche d'un tir pour commencer le quick Doppleganger multiball.

Une fois commencé

Il s'agit d'un multiball à deux billes.

Le Doppelganger sort, avec un HURRY-UP en cours. Terminez le hurry-up en touchant la cible allumée pour verrouiller la valeur du Jackpot.

Quatre tirs s'allument pour des jackpots égaux au montant verrouillé. Complétez les 4 tirs pour allumer le Super Jackpot.

La valeur collectée pour le Super Jackpot est égale aux 4 Jackpots collectés, puis l'opération se répète.

Toxin team-up

Dans ce mini wizard mode, le joueur fait équipe avec Toxin pour affronter Carnage. Si le joueur a joué Mayhem Multiball + Carnage Multiball + Doppelganger, Toxin Team-Up s'allumera et il faudra shooter le scoop du Daily Bugle.

Pour le commencer

Lorsque Mayhem Multiball + Carnage Multiball + Doppelganger clignotent sur le panneau au dessus du scoop du Daily Bugle, shootez le.

Une fois commencé

Il y a 3 tirs de Jackpot qui clignotent, chacun avec deux inserts allumés. Tirez 2 fois sur chaque insert pour allumer le Super Jackpot.

Frappez Carnage, le garder en fon de plateau augmente la valeur des Jackpotshots.

La première fois que le joueur collecte un Super Jackpot, une deuxième bille entre en jeu et le mode devient un multiball.

Infectés

Chaque fois que le joueur touche une cible infectée, il déclenche un chronomètre sur cette cible et son voyant clignote puis s'arrête. Si le joueur touche la cible pendant ce délai, il obtiendra un ou plusieurs infectés vaincus.

Le jeu comptabilise le nombre d'infectés vaincus par le joueur et lui attribue les récompenses suivantes en fonction du nombre d'infectés vaincus :

- Attaque du Doppelganger
- Attribue des multiplicateurs de bonus
- Déverrouiller Sleeper
- Allume Extra Ball
- Allume Scream

Bell tower (le clocher)

Chaque fois que le joueur shoot sur le poste de police (rampe centrale), il construit la valeur suivante du clocher. Le jeu comptabilise également le nombre de rampes centrales qu'il a réussies d'affilée.

Pour allumer la cible du clocher : la première fois, le joueur aura besoin de 2 shoot de rampe. La deuxième fois, il devra en faire 3, puis 4 et ainsi de suite. Ce décompte est remis à zéro à chaque bille.

Chaque fois que le joueur touche la cible du clocher allumée pendant la phase de jeu principale, il augmente les multiplicateurs du plateau. Si la cible du clocher n'est pas allumée, la toucher ajoutera du temps aux multiplicateurs.

Si le joueur fait 4 rampes ou plus d'affilée avant de toucher la cible, il commencera la Bell Tower Frenzy. La fois suivante, il faudra 6 rampes ou plus, et ainsi de suite.

Playfield multiplicateur

Le multiplicateur du playfield commence à 1X au début de chaque bille. Il existe plusieurs façons d'augmenter le multiplicateur :

- Chaque fois que la cible du clocher allumée est atteinte pendant la phase de jeu principale, les multiplicateurs de playfield seront augmentés jusqu'à 7X pour une durée limitée. Même si elle n'est pas éclairée, la cible ajoutera du temps au timer.
- Si le joueur a complété le mini mode box en bas à gauche, il augmente son multiplicateur de base de +1X.
- Si le joueur bloque 3 billes sur le côté droit, sa base sera de +1X pendant le Mayhem Multiball.

Bell tower frenzy

C'est un frenzy mode chronométré dans lequel tous les switches rapportent des points. Toucher la cible du clocher ajoute du temps au mode.

Scream

Ce mode est un video mode.

Scream n'est pas votre amie, mais elle déteste encore plus Carnage. En essayant d'en apprendre plus sur les plans de Carnage, elle s'est faite repérer et Carnage envoie ses Infectés l'attaquer.

À l'aide des boutons de flipper, empêchez les infectés d'atteindre Scream alors qu'ils l'attaquent de gauche et de droite, à des vitesses différentes et d'un nombre différent.

S'ils sont tous vaincus, environ une cinquantaine, le joueur recevra un bonus.

Team-ups

Il y a 3 personnages avec lesquels le joueur peut faire équipe :

- Hybrid
- Sleeper
- Miles Morales

Le joueur pourra choisir un team-up au début des multiballs et des battle modes. Chaque personnage de Team-Up offre des avantages différents :

- Hybrid : allume le bouton de lockbar pour SUPER BOMB + Maximise les multiplicateurs du playfield jusqu'à 7X.
- Sleeper : allume le bouton de lockbar pour ADD A BALL pendant le Multiball. Pendant le MODE BATTLE, il donnera plus de temps.
- Miles Morales : donne +1 Combo web pour chaque Combo que le joueur fait.

Chaque personnage de TEAM-UP se débloquent d'une façon différente. Une fois débloqués, ils seront disponibles pour être utilisés quand le joueur le souhaite. Même d'une partie à l'autre si le joueur est connecté à STERN INSIDER CONNECTED grâce à la sauvegarde.

Pour les déverrouiller :

- Hybrid : Battez Riot, Agony, Phage et Lasher dans leurs battle mode ou dans Mayhem Multiball.
- Sleeper : déverrouillé en cas de défaite d'Infecté. Flash est choisi comme premier hôte de la partie.
- Miles Morales : complétez un 4 way combo. Miles est également bloqué si Peter est choisi comme premier hôte du jeu.

Une fois qu'ils sont utilisés, ils doivent être requalifiés à nouveau pour être ajoutés à la liste des joueurs.

Web Slinging Combos

Chaque fois que le joueur shoot quelque part, d'autres shoots s'allument et un timer commence.

Chaque fois qu'un combo est tiré, le nombre de combos augmente.

Les combos augmentent les multiplicateurs de shoot et les dégâts infligés aux méchants dans les battle modes.

Les multiplicateurs augmentent rapidement au début, puis ralentissent jusqu'à un maximum de 5X. Il faut une combinaison de 10 coups pour que le multiplicateur atteigne 5X.

Le nombre de coups qui s'allument pour le combo suivant peut être différent pour certains des hôtes.

Il y a 3 niveaux. Certains hôtes seront très bons et d'autres moins bons :

- EddieBrock/Venom : moyen
- FlashThompson/AgentVenom : faible
- GwenStacy/Gwenom : bonne
- PeterParker/Dark Spider-Man : bonne
- VenomizedHulk : faible
- VenomizedCaptainAmerica : faible
- VenomizedWolverine : moyen

Host combo

Chaque hôte dispose d'un combo Signature à 4 voies. L'exécution de ce combo permet à l'hôte de débloquer Host Hurry-Up.

Les coups nécessaires pour chaque combo Signature :

- EddieBrock/Venom-CR-LR-180-RO
- FlashThompson/AgentVenom-RR-SC-LR-SC
- GwenStacy/Gwenom-LL-CR-LL-LR
- PeterParker/Dark Spider-Man-LO-LR-180-SC
- VenomizedHulk-RO-SC-LO-LR
- VenomizedCaptainAmerica-180-CR-LO-LR
- VenomizedWolverine-LO-LR-SC-CR

Abréviations :

- CR-CENTERRAMP-POLICESTATION
- LR-LEFTRAMP-ALCHEMAX
- 180-180SCOOP-LIFEFOUNDATION
- RO-RIGHTORBIT-THEVAULTPRISON
- RR-RIGHTRAMP-ARGOLAB
- SC-SCOOP-THEAILYBUGLE
- LL-LEFTLOOP-LIFEFOUNDATION
- LO-LEFTORBIT-RYKERSPRISON

Le premier tir déclenche la séquence. Le joueur ne peut terminer la séquence qu'une seule fois par hôte. Vous ne pouvez tenter les Combos d'hôtes qu'après avoir joué TOXIN TEAM-UP.

Host Hurry-Up

En complétant le Host Combo, le Host Hurry-Up s'allume au dessus du scoop. Shootez dans le scoop du Daily Bugle lorsque la lumière du panneau clignote pour commencer le mode.

C'est un mode Hurry-Up en cascade de 4 stages. Chaque shoot du Host Combo sera à son tour le shoot nécessaire pour terminer cette étape. Chaque fois que le joueur termine une étape, les points attribués sont également ajoutés au début de l'étape suivante.

Mystery

Faites les quatre lanes au niveau des slingshots (inlanes et outlanes) 3 fois pour allumer le Mystère sur le scoop (tir du Daily Bugle). Plusieurs mystères peuvent être allumés en même temps.

Le Mystery affichera 3 objets aléatoires et ALL OF THE ABOVE. Il sélectionnera l'un des 4 items. Voici les récompenses possibles :

- BIG POINTS
- INCREASE CARNAGE HURRY UP
- INCREASE BELL TOWER FRENZY
- DEFEAT 5 INFECTED
- LIGHT MYSTERY TWICE
- SPECIAL
- LIGHT EXTRA BALL
- PLUS ONE PLAYFIELD MULTIPLIER
- PLUS 1000 EXPERIENCE POINTS
- PLUS 2 LEVELS
- PLUS 3 LEVELS
- LIGHT 2 MORE MYSTERIES
- PLUS 1 BONUS MULTIPLIER
- PLUS 2 BONUS MULTIPLIERS
- PLUS 3 BONUS MULTIPLIERS
- START SCREAM
- START DOPPELGANGER
- LIGHT CARNAGE
- START BELL TOWER FRENZY
- LIGHT LOCKS
- START QUICK MULTIBALL
- COMPLETE EXTRA TIME BOX
- COMPLETE 2X WEB COMBOS BOX
- COMPLETE FLAMETHROWER BOX
- COMPLETE 2X EXPERIENCE BOX
- COMPLETE MULTIPLIER BOX
- COMPLETE EXTRA BALL SAVE BOX
- UNLOCK MILES
- UNLOCK SLEEPER
- UNLOCK HYBRID

Bouton Action / lockbar

Le bouton d'action de la lockbar peut servir à plusieurs actions différentes en fonction de sa

couleur :

- OFF/DARK (éteint/obscur) : inactif
- VERT (clignotant. Pas pendant le jeu) : démarre le jeu / sélectionne le mode gameplay.
- BLANC (clignotant) : lance la bille
- JAUNE (ne clignote pas) : déclenche de Spider-Sense, mais ne démarrera pas un Spider-Sense Hurry-Up.
- JAUNE/ROUGE : Spider-Sense déclenche un Hurry-Up s'il est maintenu.
- VERT (clignotant, pendant le jeu) : HULKSMASH !
- BLEU (clignotant) : annule le Mayhem Multiball pour que le joueur puisse locker davantage de billes.
- ORANGE (clignotant) : valide le choix de TEAM-UP sélectionné.
- VERT (clignotant, pendant le HSTD comme le bouton START) : valide le choix.

Spider-Sense

Si le bouton d'action bascule entre le jaune et le rouge, maintenez-le enfoncé pour lancer un Spider-Sense Hurry-Up. Le bouton d'action doit être maintenu enfoncé pendant plus de 3/4 de seconde. Durant cette phase, les lumières et la musique du jeu changent. Vous utiliserez votre Spider-Sense.

S'il n'est que jaune, le jeu passera en mode "Spider-Sense" mais ne déclenchera pas un Hurry-Up car il n'y a pas de danger.

Vous n'avez qu'un Spider-Sense par bille.

Spider-Sense Hurry-Up

Ce Hurry-Up démarre lorsque le bouton d'action est relâché après l'avoir maintenu pendant 3/4 de seconde et qu'il y a un danger pour le joueur. Un insert aléatoire sera sélectionné et commencera à clignoter en blanc. Spider-Sense peut être utilisé dans les autres modes suivants :

- DOPPELGANGER
- RAMPAGE
- CARNAGE MULTIBALL
- MAYHEM MULTIBALL
- CARNAGE HURRY-UP
- BLOODLUST
- TOXIN TEAM-UP
- BATTLE MODES

Compléter le Spider-Sense Hurry-Up est une aide précieuse pour terminer l'action en cours.

Hulk Smash

Hulk ne dispose pas du Spider-Sense. A la place, il peut déclencher le HULK SMASH. Une fois par bille, le joueur peut appuyer sur le bouton d'action pour valider tous les inserts en une fois !

Extra Ball

Vaincre des infectés pour allumer l'extra ball

Top Lanes

Compléter les top lanes pour obtenir le End of Ball Bonus Multiplier.