

FLIPPER - WAS IST DAS DENN?

Fange hier an
zu lesen!

Die Aufgabe beim Flipper ist denkbar einfach: Du versuchst mit einer **Flipperkugel** auf einem abschüssigen Spielfeld möglichst viele **Punkte** zu erzielen! Punkte werden beim Auftreffen der Kugel auf **verschiedene Spielelemente** gesammelt, die auf dem Spielfeld aufgebracht sind. Mit Hilfe der **zwei Flipperfinger** am unteren Rand des Spielfeldes versuchst du die Flipperkugel immer wieder nach oben ins Spielfeld oder auf die besonderen Spielelemente zu schießen. Rollt die Kugel aber an den Flipperfingern vorbei, geht sie verloren! Die Kugel geht außerdem verloren, wenn sie links und rechts an den Flipperfingern vorbei in die Außenkanäle – Outlanes genannt – rollt. Je **länger** eine Kugel im Spiel bleibt, umso mehr der besonderen Spielelemente des Tisches kannst du versuchen zu treffen und damit Punkte zu sammeln.

Dein Punktestand wird dabei am Kopfteil des Flippers – der Anzeige – festgehalten. Ein Spiel am Flipper umfasst normalerweise **drei Kugeln**. Du spielst so lange bis deine Kugel verloren geht und: **geht die dritte Kugel verloren, ist das Spiel zu Ende!** Selbst wenn du vorher noch nie von einem Flipper gehört hast, weißt du jetzt schon sehr viel, was auch **Flippermania** ausmacht – denn **alle diese Elemente** findest du auch hier im Spiel wieder und sie funktionieren genau so! Aus diesem Grund erklären wir dir nun auf der Rückseite dieses Blattes die wichtigsten Spielelemente eines echten Flippers – denn wir verwenden sie auch hier bei **Flippermania**. So kannst du dich mit den wichtigsten Flipperbegriffen und Elementen vertraut machen! In der **Anleitung** findest du dann genau diese Elemente erneut erklärt, diesmal aber natürlich ausschließlich für **Flippermania**!

DAS IST EIN FLIPPER!



ANZEIGE (DAS „BACKGLASS“)

Diese Glasscheibe enthält in der Regel den Namen des Automaten, sowie die Punkteanzeige und eventuell auch andere Anzeigen (z. B. auslösbare Minispiele).



FLIPPERTISCH

Hier findet das ganze Flipperspiel statt und hier findest du die unterschiedlichen Spielelemente eines Flippers. Zentraler Bestandteil und namensgebendes Element des Flippertisches sind die sogenannten Flipperfinger. Diese drei oder sieben Zentimeter langen Hebel am unteren Ende des Tisches erlauben dir die Kugel wieder nach oben zu schießen. Die Inlanes (eine oder mehrere Spuren, die die Kugel wieder zurück zu den Flipperfingern führt) und die Outlanes (eine Spur, die die Kugel ins Aus befördert) befinden sich auf fast allen modernen Flipperautomaten an der gleichen Stelle: direkt neben den Flipperfingern. Im Laufe einer gespielten Kugel kann man sich außerdem einen „Multiball“ verdienen. Beim Multiball bekommt man gleichzeitig weitere Kugeln in die Spielfläche. Das ist zwar schwieriger zu kontrollieren, aber man bekommt auch oft einen weiteren Punkte-Multiplikator dazu. Dadurch ist ein Multiball-Spiel sehr attraktiv für deine Highscore-Jagd.

EINE UNART: DAS STOSSEN („NUDGING“)

Viele Spieler versuchen die Bewegung der Kugel zu beeinflussen, indem sie gegen den Flippertisch stoßen. Um diese Beeinflussung zu unterbinden, wurde der „Tilt“ erfunden. Ein Erschütterungssensor bestraft zu starkes Stoßen des Flippers. Um die Kugel in eine gewünschte Richtung zu bringen, muss man den Automaten normalerweise nämlich einige Male hintereinander in die Gegenrichtung stoßen. Ein bisschen ist in Ordnung, aber zu viel und der „Tilt“ stoppt deine Kontrolle über die Flipperfinger – die Kugel geht also verloren ...

Schau dir jetzt unbedingt noch die Rückseite dieses Blattes an, wenn du noch die Spielelemente eines Flippers kennenlernen willst!

EINE KLEINE GESCHICHTE DES FLIPPERS

Ab 1969 wurden der Flipper, wie wir ihn heute kennen, gespielt. Zu dieser Zeit galt der Flipper auch in Deutschland als fester Bestandteil der Jugendkultur! Begriffe wie **ausgeflippt** und **tilten** sind bis heute in unserer Sprache fest verankert. Im Jahre 1970 dann wurde der „Outhole-Bonus“ erfunden. Das sind Punkte, die man während des Spiels sammelt und die beim Verlassen des Spielfeldes über eine Outlane ausgezahlt werden. Das sollte einen psychologischen Anreiz bilden nicht zu versuchen den Flipper beim drohenden Verlust der Kugel zu treten und zu schlagen, weil im Falle des „Tilts“ – bei dem der Tisch keine weitere Eingabe mehr zulässt, weil er einen Manipulationsversuch durch Treten und Stoßen bemerkt hat – diese Punkte dann verloren gingen.

1979 war weltweit das Jahr der höchsten Flipperdichte, allein in Deutschland wurden in diesem Jahr knapp 40.000 neue Flipper aufgestellt, rund 200.000 waren bereits in Aktion. In diesem Jahr wurden auch die ersten Geräte mit neuem Soundsystem

erfunden, dass ein immersiveres Erlebnis bot. Flipper waren jetzt allgegenwärtig – sei es in Waschsalons, Kaufhäusern oder als Dekoration in Fernsehshows. Ende der 80er bahnte sich dann ein Tiefpunkt an. Die ungeheure Beliebtheit des Videospiele und die Tatsache, dass mittlerweile fast genauso viele Flipper daheim in den Häusern, wie in der Öffentlichkeit standen, ließen den Flipperboom abebben.

Auch immer komplexere Tische ließen zwar die Fans begeistert zurück, machten es der Masse aber schwieriger ab und an eine Partie zu spielen. So verschwand der Flipper allmählich aus unserem kollektiven Bewusstsein. Doch der Flipper als solches ist nicht totzukriegen: Gerade in der Videospieldomäne sollte er ungebrochen weiterleben. Selbst das Betriebssystem *Microsoft Windows* (bis Windows XP) hatte einen eingebauten Flippertisch: *3D Pinball – Space Cadet*, das wiederum dem Spiel *Full Tilt! Pinball* der Firma *Maxis* entnommen war. Aber auch heute noch werden neue Flippertische gebaut ...

Flippermania führt die Tradition und Liebe für den Flipper fort und lässt dich alleine oder gemeinsam auf die Highscore-Jagd gehen! Und wenn dir das schon Spaß macht, versuche dich doch auch mal an einem echten Flippertisch und besuche zum Beispiel das Flipper- und Arcademuseum in Seligenstadt, Hessen! Wir möchten uns auch ausdrücklich bei Pinball-Dreams.com für ihre Hilfe bei diesem Spiel bedanken! Sie stellen uns die tollen Bilder echter Flipper zur Verfügung und unterstützen bei der Bearbeitung des Spiels!



RAMPEN UND DREH-ZIELE

Die Rampen sind oft Bereiche, die man versucht mit einem gezielten Flipperfingerschuss zu erreichen – sie führen vom Spielfeld manchmal auch auf ein besonderes *Mini-Spielfeld* oder führen die Kugel in andere Spielfeldbereiche. Dreh-Ziele sind das Pendant zu Rampen. Das sind Bereiche mit einem „Propeller“, der von der durchrasenden Kugel zum Drehen gebracht wird, und diese bringen ebenfalls Punkte oder lösen etwas anderes aus, je häufiger sie gedreht werden.



BUMPER (Schlagtürme)

Diese pilzförmigen Gebilde, auch im Deutschen eher mit dem englischen Begriff als *Bumper* bezeichnet, schlagen bei Kugelkontakt die Kugel mit Kraft zurück. Im Inneren eines *Bumpers* befindet sich in der Regel eine Glühlampe. Diese zeigt oft auch besonders zu erreichende Punktzahlen (*100 when lit*) oder Boni an. Spieleffekte ergeben sich durch Anordnung mehrerer *Bumper* in engem Abstand zueinander, sodass die Kugel viele Male in hohem Tempo zwischen den Bumpnern hin und her geschlagen wird, bevor sie diesen Bereich des Spielfeldes wieder verlässt.



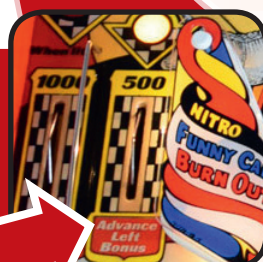
ZIELSCHEIBEN

Zielscheiben versinken im Spielfeld, nachdem sie getroffen worden sind. Sie treten meist in Kombination mit einigen anderen auf; sie tauchen wieder auf, wenn alle zugehörigen Zielscheiben auch versenkt wurden. Dann erhältst du einen Bonus!



OUTLANE

Fällt die Kugel hier herein, verlierst du sie. Du kannst aber hier einen hohen Outhole-Bonus abgreifen, wenn du vorher geschickt gespielt hast!



INLANE

Fällt die Kugel hier herein, kommt sie zurück zum Flipperfinger.



FLIPPERFINGER

Die Flipperfinger – mit ihnen schießt du die Kugel wieder zurück auf die Spielfläche.