

Während die Urväter der Elektronikspiele — die Flipperautomaten — in den Spielhallen um ihre Existenz kämpfen, erleben sie auf dem heimischen Fernsehbildschirm eine wahre Renaissance. Aus dem umfangreichen Angebot haben wir »Night Mission Pinball« und »David's Midnight Magic« ausgewählt — zwei Programme auf Diskette für den Commodore 64.



# Flippies auf dem Compuke

**A**uf den ersten Blick beeindruckt »Night Mission Pinball« vor allem durch seine extrem detaillierte Grafik (Bild 1) und die ausgefeilten Toneffekte, die beim Commodore 64 gegenüber der ursprünglichen Apple II-Version erheblich verbessert und den Möglichkeiten dieses Computers angepaßt wurden. Die Thematik für die grafische und akustische Gestaltung des Flippers bilden nächtliche Bombenangriffe der Alliierten auf

deutsche Städte im 2. Weltkrieg. Daher kann der Spieler, während die »Flipperkugel« die verschiedenen Ziele anschlägt, neben dem Dröhnen von Flugzeugmotoren auch das Sperrfeuer der Fliegerabwehr und Bombendetonationen hören — wobei man allerdings über den Beitrag dieser Aufmachung zum Spielwitz geteilter Meinung sein kann.

Wer Night Mission Pinball spielen will, muß — wie in Wirklichkeit — zu-

erst einen »Quarter« (25 Cents) einwerfen. Das geschieht jedoch nur per Tastendruck auf dem Bildschirm. Auch ein anderes Merkmal ist von Vorbildern aus der Spielhalle entlehnt. Dort kann man häufig beobachten, wie ein Spieler am Gehäuse seines Flipperautomaten rüttelt, um den Lauf der Kugel zu beeinflussen. Moderne Geräte besitzen daher in ihrem Inneren einen Sensor, der bei starken Erschütterungen des Spieltisches die gerade im Spiel befindliche Kugel disqualifiziert. Im »Night Mission Pinball« können derartige Manipulationen per Tastendruck simuliert werden, wobei auch hier zu häufiger Gebrauch dieser Funktion zur Disqualifikation — dem sogenannten »Tilt« — führt.

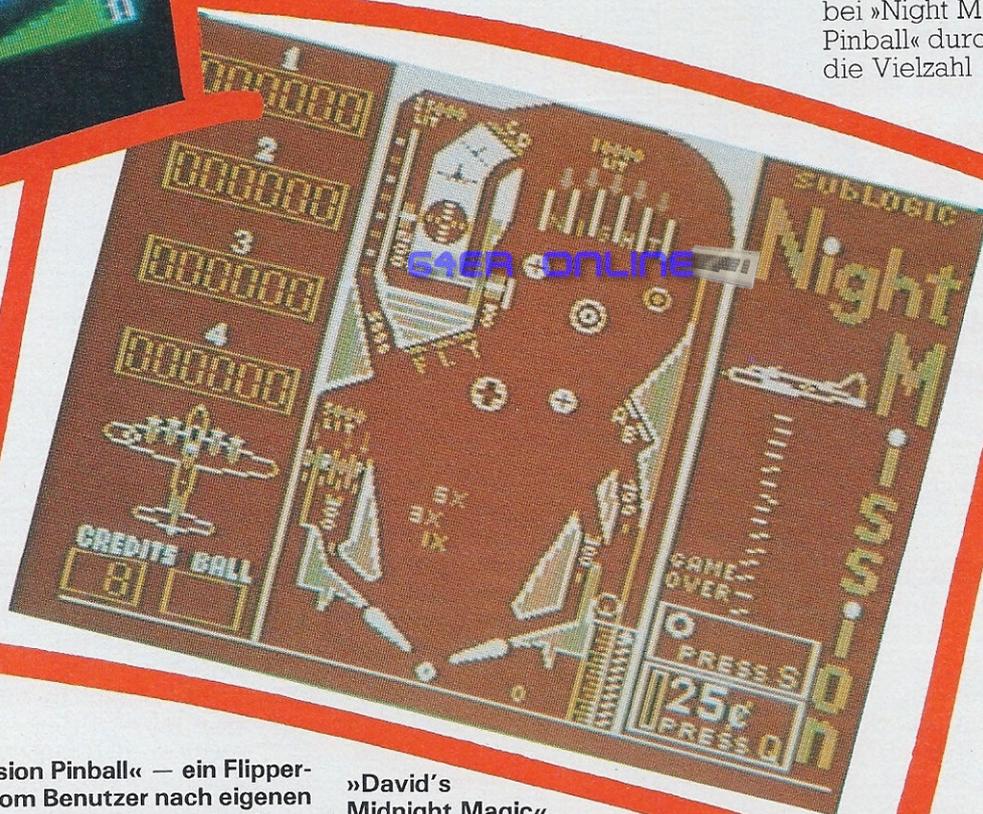
**Bild 2.** »David's Midnight Magic« ist ein Automat mit zwei »Ebenen«, die jeweils durch ein eigenes Paar Flipper kontrolliert werden. Preis: zirka 129 Mark

ses, der notwendig ist, um gewisse Ziele »anzuschlagen«. Auch der Zufallsgenerator, der in Computersimulationen von Flipperautomaten verwendet werden kann, um zu verhindern, daß die Kugel nach ihrem Abschluß immer auf der gleichen Bahn läuft, darf vom Benutzer programmiert werden. Da es bei manchen Einstellungen passieren kann, daß sich die Flipperkugel an irgendeiner Stelle des Spieltisches »totläuft«, hat man außerdem die Möglichkeit, alle Veränderungen vor dem Abspeichern auf Diskette vom Computer testen zu lassen. Wer überdies die Einstellungen an seinem Flipper vor den neugierigen Blicken anderer schützen will, kann dies mittels einer sechsstelligen Zahlenkombination tun.

Knopfdruck simuliert werden und ein besonders flinker Spieler hat überdies die Möglichkeit, schon verloren geglaubte Kugeln mittels einer speziellen Vorrichtung — den sogenannten »Magicsave«-Magneten — zurückzugewinnen.

## Dreidimensional auf zwei Ebenen

Im Gegensatz zu »Night Mission Pinball« ist »David's Midnight Magic« ein Automat mit zwei »Ebenen«, die jeweils durch ein eigenes Paar Flipper kontrolliert werden. Dieser Aufbau macht es dem Spieler leichter, mit der Kugel bestimmte Punkte auf dem Spieltisch — im wesentlichen in der oberen Hälfte — zu erreichen, während ihr Lauf bei »Night Mission Pinball« durch die Vielzahl



**Bild 1.** »Night Mission Pinball« besticht durch eine extrem detaillierte Grafik und ausgefeilte Töneffekte. Preis: zirka 129 Mark

### »Night Mission Pinball« — ein Flipper-spiel, das vom Benutzer nach eigenen Vorstellungen verändert werden kann

Um das Programm noch vielseitiger zu gestalten, wurde es mit einem speziellen Editor versehen, mit dessen Hilfe der Spieler bestimmte Parameter seines Flippers verändern kann. Dazu gehören neben der Zahl der Kugeln pro Spiel und der Punktegrenze für ein Freispiel vor allem physikalische Eigenschaften, wie die Neigung des Tisches, die Geschwindigkeit der Flipperkugel, die Empfindlichkeit des »Tilt«-Sensors und die Stärke des Impul-

### »David's Midnight Magic« — Qualität statt Quantität

Ein ganz anderes Konzept wurde bei »David's Midnight Magic« verwirklicht. Zugunsten eines übersichtlichen Spieltisches verzichtet man hier auf jegliche optische und akustische Gags (Bild 2). Dennoch sind auch in diesem Programm die wesentlichen Funktionen eines Flippers vorhanden. Ebenso wie in »Night Mission Pinball« kann das Rütteln am Automatengehäuse per

der Hindernisse weitestgehend vom Zufall abhängt. Daher eignet sich »David's Midnight Magic« besonders gut zur Austragung spannender Flipperturniere, denn hier wird in erster Linie spielerisches Können mit hohen Punktzahlen und einem der begehrten Plätze in der Bestenliste belohnt.

(E.O. Malisch)