

Flipper Slipper



Das Neuste auf dem Flippermarkt

Willkommen in der neuesten Flippergeneration! Sie erwartet nun eine sehr gewagte und vergnügliche Ausgabe des altbekannten Spiels. Die Spielregeln und das Ziel sind zwar die gleichen; der Bildschirm bietet Ihnen aber ab heute eine ganz neue Spielform an. Das Spiel wird nicht mehr durch starre Schläger geführt, sondern durch bewegliche und steuerbare. Diese Möglichkeit der Schlägerführung gibt dem Spiel eine ungeahnte Dimension von Gewagtheit und Spieltechnik . . . eine unvorstellbare Herausforderung.

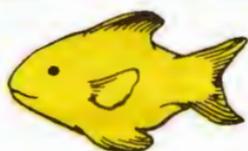
Reaktion wird gefordert

Sie werden Ihre ganze Geschicklichkeit und Technik brauchen, da es mehr superschnelle Bewegungsabläufe gibt, als Sie verarbeiten können.

Da gibt es z. B. Wälder, die Ihren Ball zurückhalten; dann ein Zielscheibentor, das Sie mit ihm abschießen müssen; des weiteren ein bewegtes Hindernis, das Ihren Ball ablenkt. Strände tauchen auf, die die Ballfarbe ändern können, so daß Sie gezwungen sind, die Schlägerfarbe mit Ihrem Steuergerät anzupassen. Schließlich ist da noch ein Damm, der bricht und das Spielfeld überfluten läßt, wenn das Spiel beendet ist.



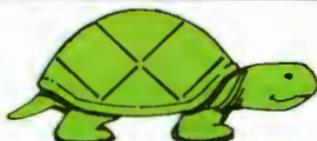
Hund



Fisch



Krabbe



Schildkröte



Strandhaus



Schläger mit Ball



Wald



Strände

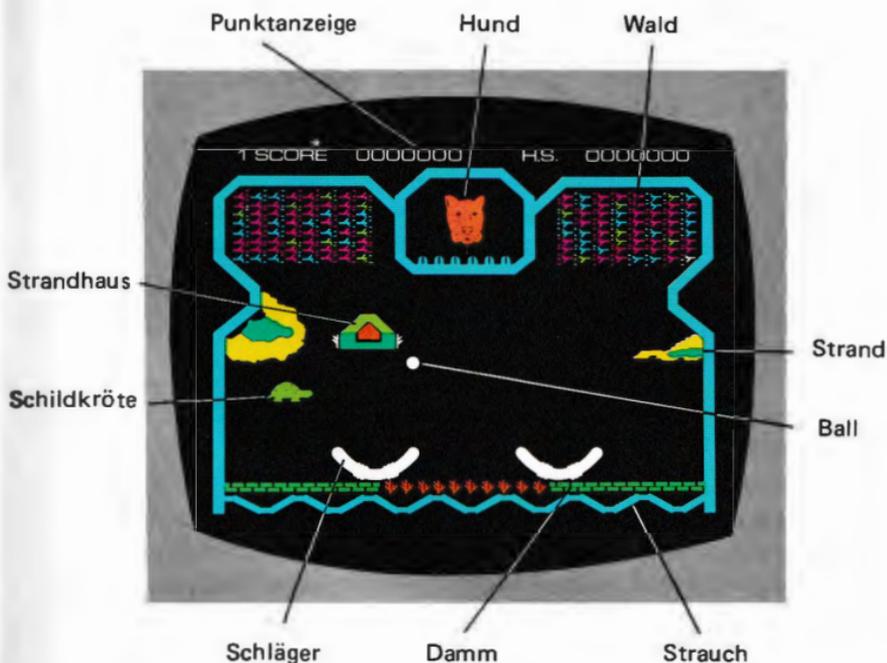
Spielvorbereitungen

1. Schließen Sie Ihr Videospielsystem an die Antennenbuchse Ihres Fernsehgeräts an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Videospiel ausgeschaltet ist.
3. Stecken Sie die Flipper-Slipper-Kassette senkrecht so in den Kassettenschacht, daß sie einrastet.
4. Nachdem dies geschehen ist, können Sie das Spielgerät einschalten.
5. Es erscheint nun eine Übersicht über 8 unterschiedliche Spielformen, auf die später noch genauer eingegangen wird. Um die gewünschte Spielstärke zu wählen, drücken Sie die entsprechende Taste auf Ihrem Steuergerät.

Bis das Spielfeld ganz auf dem Bildschirm aufgebaut ist, hören Sie eine kurze Melodie.

6. Für Ein- Personen- Spiele verbinden Sie das Steuergerät mit der Anschlußbuchse 1; Spieler 2 benützt das Steuergerät, das über Buchse 2 angeschlossen ist.
7. Durch Drücken des * - Knopfes nach Beendigung des Spiels, rufen Sie ein neues Spiel derselben Spielvariante auf. Das Drücken des # - Knopfes ermöglicht Ihnen, eine neue Spielvariante auszuwählen.





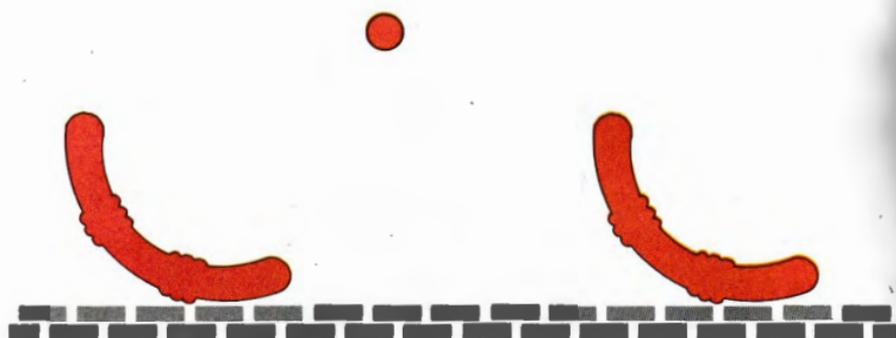
Die Spielführung

Das Ziel des Spiels

Genau so wie bei den herkömmlichen Flipperspielen, müssen Sie die Kugel ständig mit den Schlägern zurückschleudern, damit sie Zielscheiben und Zählerfelder erreicht und Ihnen damit Bonuspunkte einbringt. Bei jedem neuem Spiel haben Sie 5 Bälle zur Verfügung. Das Ziel ist, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, bevor Sie alle 5 Bälle verspielt haben. Für gute Spieler ist es auch möglich, Extra- Bälle zu erhalten.

Die Schlägerführung

Der Schlüssel zu einem erfolgreichen Spiel ist die exakte Schlägerführung. Sie müssen nicht nur einen der beiden Schläger unter den herabkommenden Ball bringen um ihn zurückzuschlagen, sondern auch die Wahl des richtigen Zeitpunkts und der Schlägerwinkel ist wichtig, um den Ball in die gewünschte Richtung zu bringen.



Der Schläger kann nicht nur nach links und rechts bewegt werden. Er kann von Ihnen in eine Schrägstellung gebracht werden, so daß der Abprallwinkel des Balles geändert wird. Dies geschieht durch Bewegung des Steuerknüppels nach links oben oder rechts oben. Haben Sie die Schläger schräg gestellt, so können Sie die Grundstellung wieder erreichen, wenn Sie den Steuerknüppel senkrecht zu sich heranziehen.

Beherrschen Sie die waagrechte Bewegung und Schrägstellung der Schläger schon gut, können Sie versuchen, den Ball durch "Anschneiden" zusätzlich in der Richtung zu beeinflussen.

Stellen Sie sich der Herausforderung!

Jedesmal, wenn Ihre Punktzahl eine gewisse Höhe erreicht hat, wird das Spiel eine Stufe schwieriger. Dies kommt dadurch daß gewisse Spielformen auftauchen, die neue und anspruchsvollere Eigenarten aufweisen.

1. Wenn Sie die 10 000- Punkt- Hürde erreicht haben, verwandelt sich das schwimmende Strandhaus, das bisher für die Kugel durchlässig war, zu einem beweglichen Hindernis. Vor dem Wechsel blinkt das Haus für ein paar Sekunden, um Ihnen die Änderung anzuzeigen. Anschließend prallt der Ball bei jeder Berührung mit dem Haus in eine unberechenbare Richtung ab.
2. Wenn Sie die 20 000 - Punkte - Hürde erreicht haben, verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Balls, falls Sie nicht von vornherein eine Spielform mit erhöhter Geschwindigkeit gewählt haben.
3. Wenn Sie die 30 000 - Punkte Hürde erreicht haben, wird der Ball immer wieder seine Farbe wechseln. Dann ist es notwendig, die Schlägerfarbe der Ballfarbe anzupassen. Dies geschieht durch einen Druck auf den Schalterknopf an Ihrem Steuergerät.

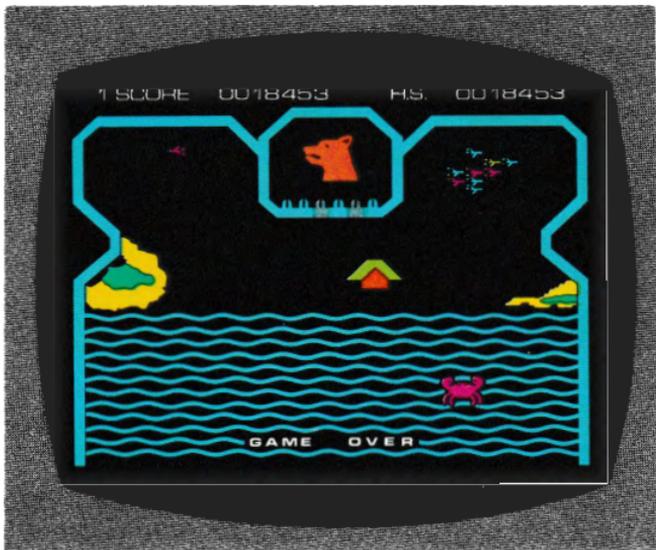
Vor dem Wechsel zu dieser Spielstärke wird der Bildschirm abwechselnd rot und weiß aufleuchten. Anschließend wird der Ball, jedesmal wenn er durch einen der beiden Strände fliegt, seine Farbe ändern - von weiß auf rot und umgekehrt. Wenn Sie die Farbe Ihres Schlägers nicht anpassen, wird der Ball durch Ihren Schläger hindurchgehen und verloren sein.

Diese Spielform kann auch schon von vornherein bei der Spielauswahl abgerufen werden.

Das Ende

Das Spiel ist beendet, wenn Sie alle 5 Bälle und alle gewonnenen Extra- Bälle verloren haben. In diesem Moment wird der Damm am unteren Rand des Bildschirms brechen und eine Flutwelle wird das Spielfeld überschwemmen.

Die jeweils verbleibenden Bälle werden Ihnen während des gesamten Spiels durch die Anzahl der Sträucher in der Mitte des Damms angezeigt. Bei Spielbeginn stehen da 5 Strauchpaare. Mit jedem Ballverlust geht auch ein Paar der Sträucher verloren, wobei für jeden Strauch ein Buchstabe aus der Wortkombination GAME OVER (=Spielende) abgebildet wird.



Punktvergabe

Getroffenes Hindernis	Punkte
Baum	20
Strand	20
Strandhaus	50
Gliederkette vor der Hundehütte	100
Schildkröte	100

Neben den Normalpunkten gibt es besondere Bonuspunkte. Sie erhalten diese für das Treffen eines Wassertiers oder für die Befreiung des Hundes.

Punkte für die Wassertiere:

Mit jedem Wald, den Sie vollständig abgeholzt haben, wird eine neue Tierart erscheinen. Die Schildkröten, die anfangs über den Bildschirm wandern, werden zuerst abgelöst; es erscheinen nach ihnen Fische und anschließend Krabben. Dabei handelt es sich immer um Gruppen von fünf Tieren.

Die Tiere bringen Ihnen folgende Punkte:

Tier der 1. Gruppe	100 Punkte
Tier der 2. Gruppe	200 Punkte
Tier der 3. Gruppe	400 Punkte
Tier der 4. Gruppe	600 Punkte
Tier der 5. Gruppe	800 Punkte

Punkte für die Befreiung des Hundes:

Das Tor zur Hundehütte wird mit 6 Kettengliedern geschlossen gehalten. Wenn jedes dieser Glieder zwei Mal abgeschossen ist, ist das Tor zerstört; der Hund ist frei und Sie erhalten

3 600 Bonus- Punkte.

Gleichzeitig erhalten Sie zwei Sträucher auf dem Damm dazu und verfügen damit über einen wertvollen Sonderball.

Schwierigkeitsstufen

	1 Spieler				2 Spieler			
Spielstufe	1	2	3	4	5	6	7	8
Ballgeschwindigkeit l = langsam s = schnell	l	l	s	s	l	l	s	s
Ballfarbenwechsel x = Wechsel		x		x		x		x

SPIELERBEWERTUNG

Punktzahl

10 000 - 29 999

30 000 - 49 999

50 000 - 99 999

100 000 und mehr

Ehrentitel

Anfänger

Fortgeschrittener

Wettkämpfer

Flipperkönig

SE-291-UM Ger