Die Firma *Chicago Gaming Company* baut seit 2015 auch Flipper. Im Gegensatz zum grössten Hersteller *Stern* und zur bedeutend kleineren Firma *Jersey Jack Pinball* (seit 2013) konzipiert die *Chicago Gaming Company* - kurz CGC - aber nicht neue Modelle, sondern übernimmt rund zwanzig Jahre alte Erfolgsmodelle von *WMS Industries* (ehemals *Bally* und *Williams*) und bringt diese in einer neuen Auflage wieder auf den Markt. Diese Flipper sind vom Spielfelddesign und den Spielregeln her identisch mit ihren Vorgängern, technisch und optisch sind sie aber massiv weiterentwickelt worden.
Als erstes Modell baute CGC das berühmteste und teuerste Erfolgsmodell aller Zeiten nach: *Medieval Madness* (*Williams*, 1997). Dieser identische Nachbau eines Flippers nach fast zwanzig Jahren ist in der fast hundertjährigen Geschichte der Flipper eine Premiere. Aber es blieb nicht bei versteckten technischen Erweiterungen. Ähnlich wie *Stern (Professional, Premium* und *Limited Edition)* baut auch CGC seine Flipper in drei unterschiedlichen Versionen: *Classic, Special* und *Limited Edition.* Anders als bei den *Stern*-Modellen, bei denen ein massiver Unterschied zwischen der *Pro-Version* und den beiden anderen Versionen besteht, unterscheiden sich die drei Versionen von CGC nicht bei Spielfeldaufbau und Spielregeln.

Der *Classic* entspricht äusserlich dem ursprünglichen *Attack from Mars* (*Bally*, 1995), während *Special* und *Limited Edition* diverse optische und akustische Verbesserungen aufweisen können. Auffällig ist beim *Limited Edition,* neben dem animierten Topper und der verbesserten Tonqualität, natürlich das grosse farbige Display und die komplette LED-Beleuchtung des Spielfeldes.

Der Flipper hat übrigens nichts zu tun mit der fast zeitgleich erschienenen Science-Fiction-Komödie *Mars Attacks!* von Tim Burton aus dem Jahr 1996, auch wenn sich die grünen Marsianer mit dem grossen Kopf in Hirnstruktur und roten Augen und weissem gut sichtbaren Gebiss stark ähneln. Gemäss Grafiker Doug Watson ist dies ein grosser Zufall, er habe sich optisch vielmehr von den Mutanten von Metaluna im Film *This Island Earth* von 1952 inspirieren lassen.

Die nachstehend aufgeführten Spielregeln entsprechen dem Flipper von 1995 und sind folglich viei weniger komplex als die Spielregeln neuer *Stern*-Modelle.
Der *Attack from Mars* bietet sowohl für mittelmässige Spieler wie auch für *Pinball-Wizards* attraktive Spielvarianten. Das Endspiel *Rule the Universe* ist auch für versierteste Spieler äusserst schwierig zu erreichen.

SPIELREGELN

Das Ziel beim *Attck from Mars* ist nichts Geringeres als die Beherrschung des Universums. Um diesen finalen *Wizard Mode* zu erreichen, gilt es die sechs blauen Punkte zu beleuchten. Dies geht folgendermassen:

- SUPER JACKPOT

Diesen holt man im **Drei-Kugel-Multiball:** Hierzu sechs Mal links neben dem grossen UFO vorbeischiessen (grüne *Lock*-Dreiecke). Im Multiball dann die fünf roten runden *Jackpots* treffen und anschliessend den *Super Jackpot.* Diesen holt man ebenfalls durch Treffen eines der fünf Jackpotziele, allerdings ist nun nur noch eines beleuchtet und das Licht wechselt laufend.

- SUPER JETS

Wohl dar einfachsteder sechs blauen Punkte: *Super Jets* starten nach hundert *Pop-Bumper*-Kontakten.

- MARTIAN ATTACK MULTIBALL

Die sieben weissen M-A-R-T-I-A-N-Ziele treffen, dann beim weissen Quadrat ins Loch schiessen, dann die vier Marsianer treffen und dieser **Zwei-Kugel-Multiball** beginnt.

- TOTAL ANNIHILATION

Dieser Multiball startet sofort, wenn alle vier folgenden Modi durch jeweils dreifaches Treffen der entsprechenden Bahnen gestartet wurden: Linke Aussenbahn: *Capture*, linke Rampe: *Big-O-Beam*, rechte Rampe: *Tractor Beam*, rechte Aussenbahn: *Atomic Blaster.* Sobald einer dieser vier Modi vollendet wird startet ein *Hurry-Up*: Es wird ab 100‘000 Punkten rückwärts gezählt, bis das UFO oder die Wand davor getroffen wurde.

Die totale Vernichtung ist ein **Vier-Kugel-Multiball** bei dem alle Jackpots beleuchtet sind. Am Meisten zählt derjenige in der Mitte (*Lock*-Rampe).

- CONQUER MARS

Sicher der schwierigste der sechs blauen Punkte: Hierfür müssen alle fünf Länder (siehe *Attack Waves*) erfolgreich verteidigt und anschliessend der Mars zerstört werden.

- 5-WAY-COMBO

Einfach fünf Schüsse hintereinander sauber treffen. Dazu leuchten jeweils für ein paar Sekunden die roten Pfeile.

ATTACK WAVES

Die fünf Länder, bzw. deren Kulturgüter werden folgendermassen verteidigt: Zunächst die drei roten Rechtecke in der Mitte treffen, dann verschwindet diese Wand im Spielfeld. Jetzt das *Droptarget* unter dem UFO mehrmals Treffen bis auch dieses unten bleibt. Nun kann durch einen Schuss in die Mitte das grosse UFO zerstöret werden.

Mit welchem Land gestartet wird spielt keine Rolle. Allerdings werden die Angriffswellen immer stärker. Ein Balken im Display zeigt an, wie häufig das *Droptarget* in der Mitte getroffen werden muss, bevor es den Treffer zur Zerstörung des UFOs freigibt.

Sind drei Angriffswellen erfolgreich abgewehrt, kann im Loch rechts der EXTRA BALL geholt werden.

Nach fünf Angriffswellen folgt die Zerstörung des Mars durch zehnfaches Treffen in das Loch unter dem UFO.

Das Display 1995 im Original und 2017 in der LE-Version.

STROKE OF LUCK

Die vier gelben Durchlaufbahnen unten (*Inlanes* und *Outlanes*) beleuchten diesen *Mystery* im rechten Loch. Ein Treffer zählt dann unter anderem folgende zufällige Preise:

- STROBE MULTIBALL

Neben den bereits erwähnten drei Multiball-Varianten ist dies ein vierter durch eine helles Blitzlicht unter dem grossen UFO optisch stark erschwerter **Drei-Kugel-Multiball.** Möglichst oft die drei roten Rechtecke in der Mitte treffen, denn 10 Treffer beleuchten die Extraball-Chance.

- SNEAK ATTACK

Möglichst schnell den hüpfenden Marsianer treffen (*Hurry-Up*). Dies gibt neben Punkten auch zwei Mars-Bomben und beleuchtet *Martian Attack*.

- VIDEOMODE

Die ständig selber schiessende Kanone mit den Flipperfingern nach links und rechts ausrichten. Mit dem *Launch*-Knopf können sofort alle Ufos vernichtet werden. Allerdings kann diese *Smart Bomb* nur einmal ausgelöst werden. Nachdem ca. 30 Ufos getroffen sind, kann direkt ein Extraball geholt werden, wenn das Symbol EB abgeschossen wird. Später folgt dann ein Mutterschiff welches 80 Treffer benötigt.

MARS-BOMBE

Wird während der *Martian Attack* oder dem *Martian Attack Multiball* durch Drücken des leuchtenden *Launch*-Knopfes eine Mars Bombe ausgelöst, entspricht dies dem Treffer eines der vier Marsianer.

SUPER SKILL SHOT

Neben dem normalen *Skill Shot* zu Beginn jeder Kugel gibt es auch einen *Super Skill Shot*: Den linken Flipperknopf drücken während der *Launch*-Knopf gedrückt wird. Wird dann sofort die Mitte getroffen, verschwindet die Dreierbank. Treffer einer seitlichen Aussenbahn oder einer Rampe, zählt wie ein dreifacher Treffer. Zusätzlich zählt der Super Skill Shot 50 Millionen.

EXTRABÄLLE

Das orange Licht beim Loch rechts wird auf folgende Weise beleuchtet, der anschliessende Treffer gibt den Extra Ball:

- Drei Angriffswellen (Attack-Waves) absolvieren
- Vierzehn Mal die vier gelben Durchläufe beleuchten
- Zehn Mal die roten Rechtecke im *Strobe-Multiball* treffen
- mit etwas Glück bei *Stroke of Luck*

Sofort wird ein Extraball gegeben bei Treffen von vierzig Ufos im *Video-Mode*.

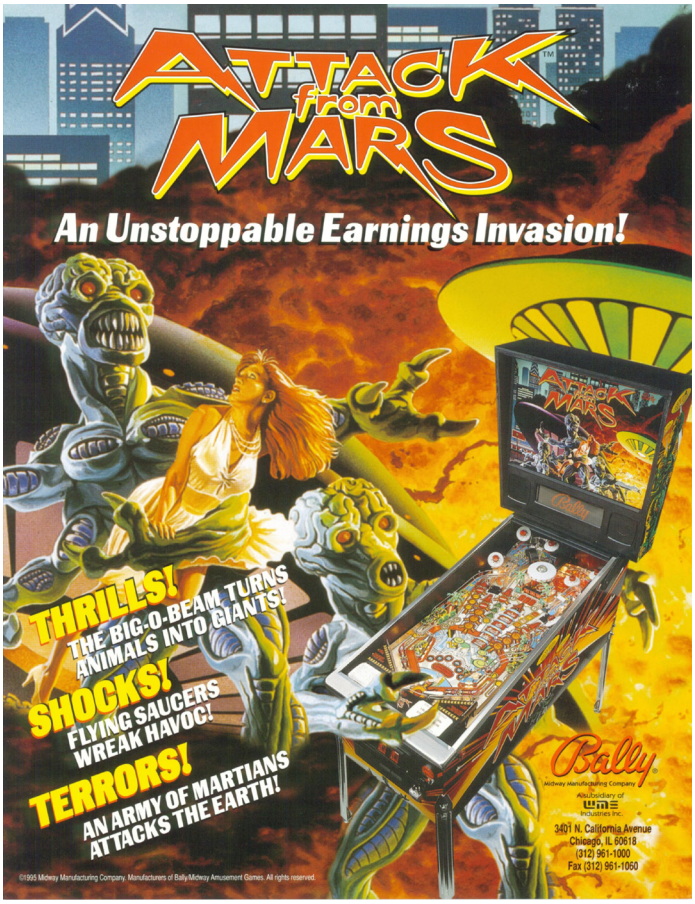
TIPPS

Über das ganze Spiel gesehen zählt meiner Meinung nach der normale *Skill Shot* besser als der *Super Skill Shot*, welcher zwar 50 Millionen zählt, aber einen schneller Treffer benötigt.

Die *Total Annihillation* zu starten, wenn bereits Martian Attack läuft ist ein cooler Trick: die Multibälle laufen so zusammen und entsprechend länger.

Die Angriffswellen werden immer schwieriger, bzw. muss bei jeder Angriffswelle häufiger in die Mitte geschossen werden. Da ein Schuss in die Mitte auch gerne Mal genau in der Mitte zurückkommen kann, was ein Kugelverlust bedeutet, ist es sinnvoll bei späteren *Attack-Waves* einen Multiball zu starten, wenn die rote Dreierbank schon unten ist, und dann das *Droptarget* zu bearbeiten.

Ivo Vasella, www.outlane.ch, vasella@gmx.net



Original Werbeflyer 1995 im Stil eines alten Filmplakates.