In jungen Jahren arbeitete Cassandra Peterson (*1951) als Cabaret-Tänzerin im legendären *Dunes Casino* in Las Vegas. Sie versuchte sich als Fotomodell, Schauspielerin und Rocksängerin. 1981 zeigte sie sich erstmals als *Elvira* und präsentierte in der TV-Show *Movie Macabre* Horror-Filme der B-Kategorie. Ein Auftritt der ihr Leben über Nacht verändern sollte. Dank ihres schwarzen Humors, losen Mundwerks und schrillen Sexappeals mit äusserst freizügigem Dekolleté wurde Elvira schlagartig berühmt. Die Figur Elvira traf offenbar den Zeitgeist: Eine schräge Ikone der Subkultur, angesiedelt irgendwo zwischen Punk und Gothic. *Movie Macabre* lief erfolgreich über zwölf Jahre. 1988 entstand zudem die Horrorkomödie *Elvira - Mistress of the Dark*, ein Kinofilm, in welchem Elvira gewissermassen sich selber spielt.
Peterson spielte ihr ganzes Leben praktisch nur Elvira, die in den USA immer sehr beliebt war und immernoch ist.

Gleich dreimal versuchte die Flipperbranche an die Popularität von Elvira anzuknüpfen:

- *Elvira and the Party Monsters* (*Midway*, 1989)
- *Scared Stiff* (*Bally*, 1996) und
- *Elvira's House of Horrors* (*Stern*, 2019)

Im neusten Flipper von *Stern* wird auf nicht weniger als auf 26 Low-Budget-Horrorfilme referenziert:

A Bucket Of Blood (1959), Attack Of The Giant Leeches (1959), Beast From Haunted Cave (1959), Don't Look In The Basement (1973), Eegah (1962), Hercules And The Captive Women (1963), I Eat Your Skin (1964), Jesse James Meets Frankenstein's Daughter (1965), Lady Frankenstein (1971), Manos: The Hands Of Fate (1966), Gappa - The Monster From A Prehistoric Planet (1967), Night Of The Living Dead (1968), Santa Claus Conquers The Martians (1964), Scared To Death (1947), Teenagers From Outer Space (1959), The Brain That Wouldn't Die (1962), The Giant Gila Monster (1959), The Killer Shrews (1959), The Manster (1959), The Satanic Rites Of Dracula (1973), The Terror (1963), The Wasp Woman (1960), The Werewolf Of Washington (1973), The Wild Women Of Wongo (1958), Tormented (1960), Untamed Women (1952).

Der Flipper ist darum äusserst unterhaltsam. Er bringt den Spielern und Zuschauern die eher lustigen als gruseligen Horrorfilme der 1950er und 1960er Jahre mit passenden Musikausschnitten, Tönen und Zitaten zurück. Flipperinsider erkennen zudem die Verweise auf die beiden ersten Elvira-Flipper. Aber auch sonst spart der neue Stern-Flipper nicht witzigen, frechen oder schrägen Anspielungen und Anekdoten.
Die unübersichtliche Grafik auf Spielfeld und Bildschirm wie auch die komplexen Musik- oder Sprachzusammenschnitte sind bei diesem Flipper oft chaotisch. Ebenso scheint dies zunächst bei den Spielregeln der Fall zu sein. Die einzelnen Spielmodi laufen teilweise gleichzeitig ab und teilweise unterbrechen sie sich. Die nachfolgenden Informationen sind nur ein unvollständiger Einstieg, vieles erklärt sich mit der Zeit auch von selbst.

Petersen und ihr Alter Ego aus Pappe, 2014

GRUNDIDEE

Die ziemlich schräge Idee hinter *Elvira's House of Horrors* ist, alle „Film-Geister" aus Elviras Haus zu jagen. Hierfür muss die Kugel über die Treppe in der Mitte ins Haus geschossen werden bis der Geist unter der Treppe und ein Fenster aufblinken. Nach dem folgenden Schuss über die Treppe wird ein ***Haunt* (Spuk)** gestartet: Elvira präsentiert auf ihrem Sofa liegend einen Horror-Film und es gilt durch Treffen aller beleuchteten Pfeile innerhalb der entsprechenden Zeit den Spuk zu beenden. Der Timer startet jeweils bei 45 Sekunden, und wird angehalten, wenn die Kugel im oberen Spielfeld bleibt. Kann der Haunt erfolgreich beendet werden, wird unten auf dem Spielfeld ein hellblaues *Level*-Licht beleuchtet, und der anschliessende Treffer durch die Haustüre startet den ***Trailer Trash Bonus*** - ein *Hurry-Up* der mit Rampenschüssen erhöht wird und durch mit einen erneuten Schuss über die Treppe beendet wird. Geht die Kugel verloren, muss ein nächster *Haunt* gestartet werden. Bereits nach zwei vollständig zu Ende gespielten *Haunts,* leuchtet die Chance für einen **Extraball**. Sind gar vier *Level*-Lichter beleuchtet, wird der ***Director's Cut*** gezählt (ev. wird hier später noch ein Mode programmiert). Jedes Fenster der Villa steht für einen anderen Horrorfilm. Durch Drücken der Flipperknöpfe kann das beleuchtete Fenster gewechselt werden. Leuchten drei Fenster, also wurden drei *Haunts* gespielt (nicht zwingend erfolgreich beendet), leuchtet das Fenster über der Türe auf und beim nächsten Schuss ins Haus startet die ***House Party,*** ein **Vier-Kugel-Multiball** der viele Punkte bringt. Sind alle Fenster im Haus beleuchtet, kann die ***Final Attic Party*,** ein **Sechs-Kugel-Multiball** gestartet werden.

Das ist die Hauptaufgabe und gibt am meisten Punkte. Oft über die Treppe zu schiessen ist daher lohnenswert. Viele der nachfolgend beschriebenen Funktionen laufen parallel zu den *Haunts*, es kann also ziemlich chaotisch werden.

Es gibt aber nicht nur den Schuss über die Haupttreppe ins Haus. Wenn die Treppe/Rampe oben ist, geht die Kugel in den Keller, links von der Treppe führt ein Weg hinter einem Fallziel in die Garage, und hinter dem Haus befindet sich die Hintertüre.

Auf dem weit offen gehaltenen Spielfeld sind viele Informationen

SKILLSHOT (BACKDOOR)

Der Geschicklichkeitsschuss bei Kugelstart ist ähnlich wie beim Flipper *Funhouse*: Wird der Ball so ins Spiel geschossen, dass er zuoberst auf dem Spielfeld - also hinter dem Haus - seinen toten Punkt erreicht und stehenbleibt, fällt er durch die *Backdoor* (Hintertür) ins Haus. Das gibt viele Punkte und ein *Haunt* kann gestartet werden.

GARAGE-MULTIBALL

Links vom Haupteingang der Villa befindet sich hinter dem Fallziel die Garage. Dort können die Kugeln zum **Drei-Kugel-Multiball** eingelocht werden, wobei die Zahlen 1 und 2 auf dem Haus erleuchtet werden. Beim ersten Mal startet der *Wild-Women-Mutliball*, dann der *Add-A-Zombie-Multiball*, dann der *Attic Attack-Multiball* (grüne Lichter).

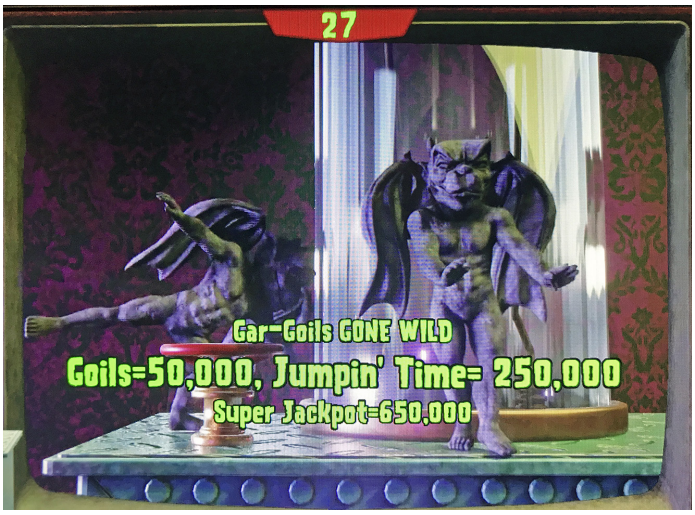
HAND OF FATE / MANOS WHEEL

Die drei roten Ziele auf der rechten Seite des Spielfelds *Hand of Fate* (Schicksalshand) beleuchten den linken Aussenabgang - mit *Spin* beschriftet. Geht die Kugel hier verloren, dreht auf dem Bildschirm sofort für sechs Sekunden ein Rad mit sechs Segmenten, das mit dem leuchtenden Knopf unten gestoppt wird und ***Ball Save,*** *Extend Garage Multiball, Extend Trunk Multiball, 5 Million, 2 Million* oder *2x Bonus* (gesamter bereits multiplizierter Bonus nochmals verdoppelt) zählt. Jedes Segment kann nur einmal gewählt werden. Wird der Knopf nicht gedrückt, wird kein Segment gewählt. Das Rad startet auch, wenn eine Kugel während dem Multiball ins Aus geht. Es ist anspruchsvoll dann im richtigen Moment den Knopf zu drücken. Sind alle sechs Segmente getroffen, startet der *Manos Wheel Mode.*

Die Gruft mit Totenkopf in der Türe und den setlichen „Gar-Goils“

DEADHEADS / FAMILY CRYPT

Die Totenköpfe in der *Family Crypt* (Familiengruft) werden durch Treffer auf das Tor geweckt, womit sich dieses öffnet und der Ball in die Gruft geschossen werden kann. Dadurch wird einer von fünfzehn verschiedenen Totenköpfen zum Leben erweckt und tanzt fortan auf dem Bildschirm. Ausser der optischen Erscheinung scheint es keinen Unterschied zwischen den Totenköpfen zu geben. Im Eingang der Gruft erscheint zudem ein kleiner Plastik-Totenkopf, welcher wiederholt getroffen werden muss, bis er wieder in der Gruft verschwindet und der Ball erneut in die Gruft geschossen werden kann. Damit ist der erste Totenkopf erfolgreich bekämpft *(Phase 1).* Er verschwindet auch auf dem Bildschirm und an der rechten Aussenbahn leuchtet der ***Ballsaver*** auf. Ist der zweite Totenkopf in die Gruft zurückgeschickt, leuchtet die **Extraball**-Chance auf.



Die hässlichen Gar-Goils feiern ihre eigene Tanzparty.

GAR-GOILS

Je zwei Wasserspeier (*Gar-Goils,* aus dem französischen *Gargouille*) befinden sich links und rechts vom Eingang zur Gruft und zum Haus. Alle vier müssen je zweimal getroffen werden, damit der ***Gar-Goils Gone Wild*** - Modus startet, bei welchem die Steinfiguren zum Leben erweckt werden und zu tanzen beginnen. Zudem schiessen sie wie Raketen in die Luft, wenn die Kugel durch eine der Aussenbahnen geschossen wird. Sehr unterhaltsam, zählt aber nicht übermässig viele Punkte.

JUNK IN THE TRUNK

Werden die Ziele mit der Zahlenkombination beim *Trunk* (Koffer) links getroffen (36-24-36) öffnet sich dieser. Wird die Kugel dann über die linke Rampe geschossen, bleibt sie im Koffer, und es wird ein Stück *Junk*/Schrott beleuchtet. Die Kugel kann auch von oben zufällig ins Loch kullern, womit sie ebenfalls gehalten wird. Sind zwei Kugeln im Trunk versorgt, startet ein **Zwei-Kugel-Multiball.**
Als *Junk* gibt es einen *Skeleton-Key* (Skelett-Schlüssel), welcher einen zusätzlichen Haunt im Haus ermöglicht, dann einen *Lab Test, Elvira's Dagger* und schliesslich eine *Atomic Raygun.* Die Wirkung der letzteren drei Gegenstände ist allerdings in dieser Software-Version offenbar noch nicht programmiert.

UN-HAPPY HOUR

Fünf Rampenschüsse starten diesen Modus für 30 Sekunden, während welchem die beiden Rampen mehr Punkte zählen. Ein cooler Sound läuft während dieser Cocktailparty an der Tiki-Bar, aber Punktemässig schenkt das Ganze leider nicht so ein.

DRIVE ME CRAZY

Oder eher *Drive Me Car-zy,* wie es auf dem Spielfeld steht? Fünf Schüsse durch die beiden Aussenbahnen starten diesen Modus für 30 Sekunden, bei welchem die beiden Aussenbahen mehr Punkte zählen. Untermalt ist der Modus mit passenden Filmausschnitten mit waghalsigen Stunts und abstürzenden Autos. Ich liebe ja Oldtimer, selbst wenn sie hier zu Schrott gefahren werden. Aber auch dieser Modus zählt nicht wirklich viele Punkte.

Der Freak Fryer füllt sich mit der Zeit scheinbar von selbst.

FREAK-FRYER & GAPPA ANGRY!

Um den *Freak Fryer Level* zu erhöhen muss nichts bestimmtes getroffen werden. Er steigt einfach pro 25 Treffer ein Level höher. Oder anders gesagt, wenn lange genug gespielt wird, also 125 beliebige Kontakte getroffen wurden, ist ein Level von *3.0 Gigawatts* erreicht und ***Gappa Angry*** beginnt zu blinken. Jetzt durch den Haupteingang ins Haus schiessen und der *Gappa Angry*-Modus beginnt. Dies ist kein Multiball. Der Freak Fryer ist wieder leer und muss ein zweites Mal gefüllt werden. Je nach dem, wann die Kugel verloren geht, startet mit der nächsten Kugel ein anderer Modus: *Pool Party, Dance Fever, Make-Out-Mayhem, Scream Test oder Run for your Life!*

Mr. und Mrs. Gappa sind stinkesauer

DOUBLE TROUBLE

Das Feature und der damit einhergehende brodelnde Kochtopf ist eine Referenz auf die beiden ersten Elvira-Flipper. Diese **Spielfeld-Doppelzählung** wird gestartet, indem zunächst alle sechs Ziele, drei links beim *Trunk* und drei rechts bei der *Hand of Fate,* getroffen werden. Dann leuchtet ein violettes Licht (*Double Trouble*) bei den beiden unteren *Inlanes*/Innenbahnen auf, welches mit den Flippern gewechselt werden kann. Wird es von der Kugel überrollt, startet für 30 Sekunden die Doppelzählung sämtlicher Spielfeldpunkte. Werden während dieser Zeit nochmals alle sechs Targets getroffen und nochmals *Double Trouble* überrollt, was im Multiball gut möglich ist, zählt sogar alles vierfach!
Dieses vermeintlich unscheinbare Feature kann also die Punktezahl extrem nach oben schnellen lassen, besonders, wenn es zum Beispiel während der House Party gestartet wird.

Der Flipper hat sicher noch mehr zu bieten, nicht jedes Detail wurde hier beschrieben und wir sind gespannt auf die nächsten Software-Updates...

Wohl aus Gründen des Jugendschutzes wurde bei den ersten beiden Elvira-Flippern auf eine allzu freizügige Darstellung von Elvira verzichtet. Dem Modell Scard Stiff lag sogar ein schwarzer V-Förmiger Kleber bei, um Elviras Dekollté zu verkleinern. Wie die Darstellungen auf dem neusten Stern-Modell zeigen, ist dies heute offensichtlich kein Thema mehr.
Die als real Person existierende Kunstfigur Elvira, wird immernoch von der gleichen bald siebzigjährigen Schauspielerin dargestellt und karikiert sich so auf tragisch-komische Weise gewissermassen selber.

Ivo Vasella, www.outlane.ch, 25.2.20, Software 0.91