Flipper Stern STAR WARS Pro: Spielregeln

Der 40ste Geburtstag des allerersten STAR WARS -Films von 1977 inspirierte die Firma Stern bei diesem Flipper. Die Originalfilm-Trilogie (Episoden IV-VI) ist das Thema zu diesem 2017 produzierten Unterhaltungsautomaten.

Vier Film-Schauplätze spielen daher eine zentrale Rolle:

Violett: **Destroy the DEATH STAR (linker Loop)**
Orange: **Escape from TATOOINE (Loch rechts)**
Blau: **Escape from HOTH (rechter Loop)**
Grün: **Battle above ENDOR (linke Rampe)**

Diese vier Schauplätze sind gleichwertig, auch wenn auf Grund der grafischen Anordnung in der Spielfeldmitte der Eindruck entstehen kann, *Battle above Endor* sei ein später zu erreichender, wichtigerer Modus. Die Schlacht bei Endor ist im Film ja auch die finale Schlacht im letzten Teil der Trilogie *Episode VI - Return of the Jedi.*

Jeder dieser vier Schauplätze hat auf dem Spielfeld wiederum vier gleichfarbene, einzelne Farbfelder, welche unterschiedlichen Filmszenen entsprechen. Drei nummerierte (I-III) und eine vierte angeschriebene - jeweils ein Multiball. Es gibt folglich sechzehn Filmszenen.
Zu Beginn des Spiels wird mit dem linken Flipper eine Filmrolle gewählt: *Han, Leia, R2-D2* oder *Luke*. Jeder der Charaktere hat unterschiedliche Filmszenen bereits beleuchtet, welche nicht mehr gespielt werden müssen. Es sind übrigens diejenigen Filmszenen, in denen der jeweilige Schauspieler im Film nicht auf dem Set war. Ferner hat jeder Charakter, unterschiedliche Vorteile in bestimmten Spielsituationen.
Zusätzlich kann bei jedem Ball mit dem rechten Flipperknopf etwas ausgewählt werden (*Choose your Path*).

DIE SECHZEHN FILMSZENEN (siehe auch Seite 4)

Durch jeweils drei Schüsse in einen der vier Film-Schauplätze (siehe Pfeile im Bild), wird der Schauplatz aktiviert. Dies wird akustisch mit einem lauten Ton bestätigt.: Wird jetzt die Kugel ins entsprechende Ziel geschossen, bleibt sie stehen, auch beim Loop und der Rampe. Mit den Flippern kann nun auf dem Bildschirm ausgewählt werden, ob eine oder zwei Filmszenen gespielt werden, oder ob weitergespielt wird ohne eine Filmszene *(pass)*. Was bei diesen Modi jeweils zu tun ist, steht oben auf dem Bildschirm (und auf Seite 4). Ist die Aufgabe erfolgreich beendet, leuchtet das entsprechende Licht konstant. Geht die Kugel vorher verloren, muss mit der nächsten Kugel weitergespielt werden, bis alle entsprechenden Ziele getroffen wurden und die Szene beendet ist. Sind die Szenen I-III beleuchtet, kann die vierte Szene, ein Multiball gestartet werden. Wurde eine Szene gespielt ein Mutliball mit 2 Kugeln, bei 2 Szenen mit 3 Kugeln, bei 3 Szenen mit 4. Werden im Multiball alle Aufgaben erfolgreich beendet, startet sogleich ein *Victory-Mutliball* mit fünf Kugeln.

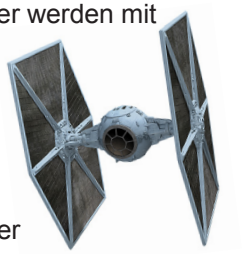
Der STAR WARS-Flipper hat noch viele weitere Funktionen und Spielmodi. Da diese parallel mit den Flimszenen aktivert sein können, leuchtet und blinkt oft so viel gleichzeitig, dass die Orientierung schwierig wird. Nach einigen Bahnen leuchten beispielsweise mehrere andere hellblaue Pfeile für COMBO-Treffer mit erhöhter Wertung.

SKILL SHOT

Beim Hochschiessen der Kugel möglichst den blinkenden roten Pfeil unterhalb des kleinen Bildschirms und/oder den blinkenden FORCE-Buchstaben treffen.

TIE FIGHTER ACTION

Die leuchtenden kleinen roten Pfeile überall auf dem Spielfeld (zu Beginn die Ziele beim kleinen Bildschirm) zählen Raumjägertreffer. Diese Treffer werden mit einer kleinen Zahl oben neben dem Punktestand angezeigt. Sind genug *TIE-Fighter* getroffen, startet der *TIE-Fighter Hurry-Up* beim Modell. Ist dieser getroffen, schnell auf den Knopf drücken, um weitere Raumjäger auf dem Bildschirm abzuschiessen. Sobald 35 abgeschossen sind, startet sofort der *TIE-Fighter-Multiball* mit drei Kugeln, Jackpots und Superjackpot (Linke Rampe). 90 Raumjägertreffer beleuchten den orangen Extraball-Pfeil, ebenfalls bei der linken Rampe.



MULTIPLIKATOREN

Neben dem üblichen Bonusmultiplikator, welcher durch komplettieren der drei Bahnen zuoberst rechts erhöht wird, hat der STAR WARS-Flipper ein eigenes Schussmultiplikator-System.

Erhöht wird dieser *Shot Multiplier* bis zwanzigfach durch jedes Treffen der drei Ziele unterhalb des kleinen Bildschirms. Er kann zusätzlich auch noch verdoppelt werden (siehe *Force*), zählt also maximal vierzigfach (!). Nach Kugelverlust fällt er wieder auf zweifach. Wird er längere Zeit nicht erhöht, ertönt ein klopfendes Geräusch und die X-Pfeile blinken. Werden die drei Ziele unterhalb des kleinen Bildschirms jetzt nicht erneut getroffen, fällt der Multiplikator zurück auf zweifach.

Ist der Multiplikator auf ON geschaltet, leuchten die X-Pfeile grün und bleiben am gleichen Ort. Bei OFF leuchten die X-Pfeile rot und können mit den Flipperknöpfen verschoben werden. Die ON/OFF-Funktion kann mit dem leuchtenden Action-Knopf gesteuert werden. Die Anzahl der X-Pfeile und die Zeit bis der Multiplikator zurückfällt reduzieren sich, je höher der Multiplikator ist.

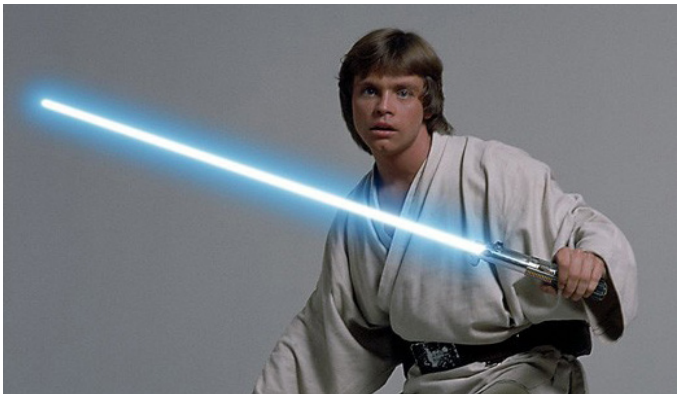
Mir scheint das alles etwas kompliziert. Zumal ja gleichzeitig darauf geachtet werden sollte, die Kugel nicht zu verlieren. Eine mögliche Strategie ist, den Multiplikator auf OFF zu lassen bis zum Multiball und dann auf ON zu stellen, dort wo ein fetter Jackpot zu holen ist. Im Multiball automatisch eingeschossene Kugeln erhöhen den Multplikator übrigens auch, es ist also von Vorteil zu Beginn des Multiballs ein paar Kugeln zu verlieren.

FORCE

Was die Treffer der fünf Fallziele gerade zählen, steht unten links auf dem oberen Bildschirm:

F - Beleuchtet *Mystery* rechtes Loch
O - Beleuchtet *Escape* beim rechten Outlane
R - Beleuchtet *Video Mode* (rechter Loop)
C - Verdoppelt Schuss-Multiplikatoren
E - Lichtschwert-Duell

Sind alle fünf getroffen, leuchtet *Mystery*, beim dritten Mal *Video Mode*, beim fünften Mal das Lichtschwert-Duell.



LICHTSCHWERT-DUELL

Staret bei linker Rampe, wenn diese entsprechend leuchtet. Sechs blaue Pfeile müssen getroffen werden, bevor der Timer Null erreicht. Rote Treffer geben mehr Zeit.

JEDI TRAINING

Treffer der fünf blinkenden kleinen weissen Punkte werden mit einem heroischen Ton bestätigt. Sind alle getroffen, steigt das Jedi-Level bis Jedi Master und die Punkte dieser fünf Jedi-Ziele steigt ebenfalls massiv.

HYPERSPACE HURRY UP

Sind die vier gelben Lichter der unteren Bahnen beleuchtet, leuchten zwei gelbe Pfeile, um den Hurry-Up zu starten. Dannach die Kugel möglichst umgehend in den Todesstern (linker Loop) schiessen.
Beim zweiten Mal bleibt die Kugel dort stehen, und wenn sie getroffen wird, startet der *Hyperspace Multiball.*

ESCAPE FROM BOBA FETT

Kompletiere eine Kombination von fünf weiss blinkenden Schüssen, um diesen Modus zu beenden.

ESCAPE

Ist dieser orange Pfeil unten rechts beleuchtet, kommt eine dort verlorene Kugel sofort zurück ins Spiel. Es empfiehlt sich daher - falls zu Beginn einer Kugel die Wahl besteht - immer *Light Escape* auszuwählen.

MYSTERY

Wird bei beleuchtetem gelben Pfeil ins rechte Loch getroffen, schenkt der *Mystery* zufällig gleich drei Dinge. Achtung: Wenn die Kugel anschliessend ausgeworfen wird, am Besten den rechten Flipper bereits oben halten.

JEDI MULTIBALL

Um diesen finalen Modus zu erreichen, muss man Jedi-Master sein, das Lichtschwert-Duell und die Flucht vor Boba Fett absolviert haben, 100 Raumjäger zerstören und alle sechzehn Filmszenen beleuchtet haben.
Das scheint mir recht schwierig in einem einzigen Spiel, aber vielleicht schafft es ja jemand mit der Hilfe der Macht.

Möge die Macht immer mit Euch sein!

Ivo Vasella, www.outlane.ch, 10.10.2017, Software-Version 0.92

ANHANG: DIE FILMSZENEN IM DETAIL

Nachstehend die Aufgaben der sechzehn Filmszenen im Detail. Viele dieser Modi beinhalten Hurry-Ups: Wenn die Ziele nicht in der entsprechenden Zeit getroffen werden, muss von Vorne begonnen werden.

Zu treffende Pfeile sind in der Farbe des Modus beleuchtet. Da diese Schüsse aber manchmal gleichzeitig auch noch andere Funktionen haben, blinken diese oft verwirrend in mehreren Farben.

Werden die Modi I - III nicht beendet, müssen sie mit der nächsten Kugel fortgeführt oder von Vorne gespielt werden. Nicht aber der vierte Multiball-Modus. Bei Kugelverlust ist dieser fertig. Werden die Aufgaben jedoch mit der gleichen Kugel erfüllt, startet sofort ein Victory Multiball.

I	Rescue the Princess	4 Hurry-Ups	1 od. 2 od. 4 od. 6 (wenn beleuchtet)
II	Escape the Death Star	3 Loops + Aussenbahn	dreimal 2 oder 4, dann schnell 1 oder 7
III	Fight the Tie Fighters	Zerstöre 3 Tie Fighters	2 od. 3 od. 4 od. 6, dann schnell T oder einen beleuchtetes rotes Pfeilchen (dies dreimal)
DEATH STAR	Destroy the Death Star	6 Schüsse (Rampen!)	3+6, dann 2, dann 3+6, dann 2

I	Get to the Escape Pod	5 Treffer	1+2+3+4+6
II	Escape from Mos Eisley	1 Rampe + Deathstar	3 oder 6, dann 2 (wiederholte Treffer in 3 oder 6 erhöhen den Wert)
III	The Rancor	1 Rampe + Abschluss	3 oder 6, dann 5 (wiederholte Treffer in 3 oder 6 erhöhen den Wert)
TATOOINE	Escape from Tatooine	5 Schüsse (Rampen!)	3+6, dann 3+6, dann 4

I	Navigate the Astroid Field	Videomodus	Flipper: links/rechts, Action-Knopf: Turbo
II	Cloud City Escape	Rampen + Aussenbahn	3 und 6, dann 7, dann 1, (dann 4)
III	Tie Fighter Escape	3 Treffer + Abschluss	Alle Targets bei 5 , dann schnell 2
HOTH	Escape from Hoth	7 Schüsse	1+7+3+6, dann 3+6, dann 4

I	Speed Bike Chase	mind. drei schnelle Treffer in Folge	1, 2, 3, 4, 6 od. 7, dann 3+6, dies möglichst schnell, sonst wiederholen
II	Throne Room Duel	6 Schüsse	3+6, dann schnell 4 (dies zweimal)
III	Knockout Shield Generator	8 Schüsse	2+3+4+6, dann nochmals 2+3+4+6
ENDOR	Battle Above Endor	7 Schüsse (Rampen!)	3+6, dann 3+6, dann 3+6, dann 2