SPIELREGELN

Dieser Flipper hat sehr komplizierte Spielregeln. Ich denke die komplexesten, die bis heute bei einem Flipper angewendet wurden. Andererseits helfen in unterschiedlichen Farben beleuchtete Wappen und Pfeile während dem Spiel bei der Orientlierung. Das Spiel an diesem Flipper funktioniert daher auch sehr gut, wenn man einfach dorthin schiesst, wo es gerade leuchtet und blinkt. Sind die Regeln bekannt, wird er aber um einiges interessanter.

Game of Thrones ist eine US-TV-Serie und der Flipper hat deren erste fünf Staffeln zum Thema. Dabei geht es im Wesentlichen um den Streit der verschiedenen Herrschaftshäuser um den eisernen Thron im Fantasieland Westeros. Beim Flipper wählt der Spieler eines der Häuser und versucht möglichst viele der anderen zu bekämpfen. Gelingt dies erfolgreich wird er zunächst die rechte Hand des Königs (*Hand of the King*) bevor er schliesslich selber den eisernen Thron (*Iron Throne*) besteigt. Das Endspiel, eine bebilderte Reise durch alle Städte und Schlösser der TV-Serie ist wunderbar umgesetzt und scheint nie mehr zu enden. Kennern von *Game of Thrones* macht der Flipper daher sicher noch mehr Spass.

März 2016. Softwareversion 1.26.

CHOOSE YOUR HOUSE

Zu Beginn des Spiels kann mittels Flipperknöpfen ein Haus gewählt werden. (Alle ausser **Targaryen**).
Dieses wird so beleuchtet und kann gestartet werden. Je nach Haus werden bestimmte Werte erhöht:

Stark: Rechte Rampe (sammle Schwerter)
Der Wert von *Winter is Coming* startet höher (10M)

Baratheon: linke Fallziele (beleuchten Aussenbahnen)
2 Schritte vorwärts Richtung *Wall Multiball.*
Wall Multiball gibt zudem höhere Punkte.

Lannister: Linke, zentrale Rampe (startet Häuser)
Gold-Targets zählen dreifach. Zu Beginn 500 Gold extra.

Greyjoy: Linker Durchlauf
Erhalte Punkte von jedem anderen Haus, welches Du spielst, durch Treffen der rosa beleuchteten Schüsse.
Achtung: Wenn Greyjoy gewählt wird, sind alle anderen Modi schwieriger, geben aber mehr Punkte. Zudem können später nicht zwei Häuser gemeinsam gespielt werden, denn immer Greyjoy ist der zweite Partner.

Tyrell: Treffer rechts (beleuchten zentralen *Lock*)
Eine Bahn, die auf die Flipper führt beleuchtet jeweils immer den *Combo*-Multiplikator.

Martell: Rechter Durchlauf
Drücke den *Actionbutton* während dem Multiball (1x pro Kugel) und erhalte so eine weitere Kugel im Multiball.

Gold-Ziele:
Geben je 20 Gold, 300 wenn alle fünf getroffen sind.

ALLGEMEINES

Die **3 linken Fallziele** beleuchten die zwei Aussenbahnen (*Lord of light*), so dass die Kugel im Spiel bleibt, wenn sie aussen verloren geht - jedoch nur einmal pro Spiel.

Castle Black: Jeder Treffer geht einen Schritt vorwärts für *Wall Multiball.*

Linke zentrale Rampe: Startet Haus-Modi und, wenn der grüne Pfeil beleuchtet ist, werden die Kugeln gehalten für *Blackwater Multiball.*

Rechter Durchlauf: Wenn beleuchtet, geht die Kugel auf den *Iron Throne* und zählt dort *Extra Ball*, *Mystery* und startet den *Wall Multiball.*

Die **2 Treffer rechts** unten beleuchten die linke, zentrale Rampe, um die Kugeln einzuschiessen für *Blackwater Multiball*. Beleuchtet zudem *Wildfire*.

Bonus X: Die zwei Kugeldurchläufe oberhalb der Bumper erhöhen den Bonusmultiplikator.

Bumper: Die Bumpertreffer funktionieren wie ein Geldspielautomat und geben zufällig Preise:
- Erhöhung *Winter is Coming*
- Erhöhung Bonusmultiplikator
- Mehr Zeit (10 Sekunden während einem Modus)
- *Big Points* (1 Million)
- Schritte vorwärts für *Wall Multiball*
- 5 *Wildfire*
- 150 Gold
- *Extra Ball* wird beleuchtet
- Schwert wird beleuchtet
- *Special* (Freispiel)

Mystery: Treffer aller fünf gelben Gold-Ziele beleuchtet **rechts aussen den Mystery**: Dann landet die Kugel auf dem Thron und es kann zwischen drei Optionen ausgewählt werden: Behalte Dein Gold oder kaufe einen von zwei Preisen, wobei das billigere Angebot zufällig ist und das teurere Dein gesamtes aktuelles Goldvermögen kostet. Es gibt über dreissig Angebote, wie:
- *Big Points* (1 Million, ev. noch multipliziert) 120 Gold
- Neues Haus beleuchtet, 140 Gold
- Schwert beleuchtet, 320 Gold
- *Video Mode*/Schwertkampf (1x, 2x, 3x) ab 330 Gold
- Goldene Hand (gibt 750‘000 bei jedem Bonus)
- Weiter bei *Wall Multiball*, 830 Gold
- Weiter bei *Castle Multiball*, 880 Gold
- 10 *Wildfire*, 1880 Gold
- Zweifach weiter bei *Castle Multiball*, 2330 Gold
- *Bigger Points* (5 Millionen, ev. noch multipliziert) 2500
- Bonuspunkte für nächste Kugel gehalten, 4200 Gold
- Extra Ball beleuchet, 4900 Gold

Winter is Coming: Ist ein Haus in der Spielfeldmitte bereits beleuchtet, starten drei zusätzliche Treffer dieses Hauses (siehe Bild mit Pfeilen) *Winter is coming*. Die Spielfeldbeleuchtung wird dunkler und Du musst möglichst umgehend noch einmal dieses Ziel treffen, um die Punkte zu kassieren (*Hurry-Up*). Hast Du dies viermal geschafft beginnt **Winter Has Come.**

Multiplikatoren: Es gibt zwei Sorten von Multiplikatoren, mit deren Hilfe sehr viele Punkte geholt werden können.
Der eine erhöht sich bei Kombinationsschüssen: Werden sukszessive beleuchtete Bahnen getroffen (*Combos*) erhöhen sich diese Treffer bis fünffach.
Der andere Multiplikator vervielfacht sämtliche Spielfeldwerte: Wird der Rammbock fünfmal getroffen startet der Spielfeld-Multiplikator für eine Minute und weitere Treffer erhöhen letzteren und geben auch mehr Zeit.
Die beiden Multiplikatoren haben je ein Maximum von fünffach, werden aber kombiniert bis 25x. Die Multiplikatoren der fünf wichtigsten Treffer werden jeweils unten im Display angezeigt.
Die Multiplikatorenwerte können auch einmal pro Kugel in Punkte umgewandelt werden: Hierzu den blinkenden *Actionbutton* drücken, dann wird der Multiplikator zurückgesetzt. Dies lohnt sich jedoch meist nicht: Vervielfachte Spielfeldpunkte - auch der Superjackpot! - schenken mehr ein. Geht die Kugel aber verloren, schnell noch den Actionknopf drücken, das gibt noch ein paar Punkte.

Wildfire: Die **2 Treffer rechts** beleuchten das *Wildfire*-Licht beim Rammbock. Der erste Rammbocktreffer zählt 10 *Wildfire*, der zweite 11, der dritte 12 und so weiter. Die gesammelten *Wildfire* steigern den Jackpotwert beim *Blackwater Multiball*: kein *Wildfire*: 275‘000 pro Jackpottreffer, 25 = 350‘000, 50 = 537‘500, 75 = 736‘000, 100 = 953‘000, 125 = 1‘150‘000, 150 = 1‘320‘000 usw. Auch der Superjackpot wird entsprechend erhöht.

Swords: Wird ein Hausmodus erfolgreich abgeschlossen, kann auf der **rechten Rampe** ein Schwert geholt werden. Schwerter geben nicht nur Punkte, sondern erhöhen auch die Spielfeld- und Combo-Multiplikatoren.

Video Modus: Kann beim Mystery ausgewählt werden. Mit dem rechten Flipperknopf wird angegriffen, mit dem linken zurückgewichen, bzw. gedeckt. Mit dem *Actionbutton* wird das Schwert benutzt. Nach einem Schlag ist man ungedeckt und kann besser angegriffen werden. Dasselbe gilt natürlich auch für den Gegner.

HOUSE MODES

Ein Haus wird zu Beginn des Spiel gewählt. Die übrigen Häuser werden durch dreimaliges Treffen der entsprechenden Ziele (siehe Bild mit Pfeilen) beleuchtet. Jeder dieser Treffer wird auf dem Display jeweils mit einer Filmszene untermalt, die drei Szenen zusammen ergeben eine kurze Geschichte zum jeweiligen Haus aus der TV-Serie. Nach dem dritten Treffer blinkt das entsprechende Haus in der Spielfeldmitte.
Aktiviert werden die Haus-Modi durch Treffen der **linken zentralen Rampe** (*Chose your battle*.) Es kann dann jeweils ein, zwei oder auch kein Haus (*pass*) gewählt werden. Werden zwei Häuser gewählt, gibt es mehr Punkte, die beiden Haus-Modi werden aber auch schwieriger. Je nach dem wie die Modi durchgespielt werden, sind sehr hohe Punktzahlen möglich: Zum Beispiel durch wiederholte Treffer der entsprechenden Ziele vor Beenden des Modus. Allerdings werden letztere nur gezählt, wenn der Modus auch abgeschlossen wird.

House Stark – Arya becomes an Assassin

Beide Rampen verlängern die Liste von Arya's Todfeinden. Nach der dritten Person kann der Modus durch Treffen einer äusseren Durchlaufbahn beendet werden. Verpasst Du dies, muss Du mit der nächsten Kugel von vorne beginnen. Zeitlimit: 40 Sekunden.

House Baratheon – Help Stannis at the Wall

Die Punkte werden durch Treffer der gelb beleuchteten Ziele erhöht, wobei mit jedem Treffer in die **linke Durchlaufbahn** ein zusätzliches Ziel (von links nach rechts) gelb beleuchtet wird. Nach drei Treffern kann der Modus durch Treffen der **linken Fallziele** (*Lord of Light*) beendet werden und die Punkte werden gezählt. Verpasst Du dies, musst Du mit der nächsten Kugel von vorne beginnen. Zeitlimit: 60 Sekunden.

House Lannister – Rescue Myrcella

Der Treffer eines der fünf gelben Gold-Ziele beleuchtet jeweils zwei rote Pfeile daneben. Fünf Treffer der roten Pfeile beendet den Modus. Zeitlimit: 40 Sekunden. Wird der Modus nicht beendet, kann er beim nächsten Versuch fortgeführt werden.

Greyjoy – Winterfell burns

Triff alle fünf rosa beleuchten Pfeile: Zeitlimit 12 Sekunden. Nach jedem Treffer wird das Zeitlimit wieder auf 12 Sekunden zurückgesetzt. Wird der Modus nicht beendet, kann er beim nächsten Versuch fortgeführt werden.
Wird zu Beginn des Spiels Greyjoy gewählt, ist dieses Haus schon beleuchtet. In diesem Fall sind alle anderen Modi schwieriger zu beenden, zählen aber auch mehr Punkte.

House Tyrell – Joust

Triff abwechslungsweise den grün beleuchteten Pfeil in der Mitte und anschliessend ein **rechtes Ziel** (*Light Lock*). Wird der Modus nicht beendet, kann er beim nächsten Versuch fortgeführt werden.

House Martell – The Viper & the Mountain

Triff eine der äusseren Durchlaufbahnen dreimal innert 10 Sekunden und anschliessend eine der Rampen. Zeitlimit: 30 Sekunden.

House Targaryen – Defeat Viserion, Rhaegal, Drogon

Besiege alle drei Drachen: Zunächst die beleuchteten Ziele möglichst schnell treffen *(Hurry-Ups)* und anschliessend den Drachen auf der oberen Ebene.
Wohl das schwierigste Haus, auch wenn der Fortschritt nach Kugelverlust gespeichert bleibt.

Das Treffen der Ziele unter dem Drachen des **oberen Spielfeldes** während einem Modus gibt zusätzliche Zeit. Das Treffen der Burg in der linken obersten Ecke gibt je nach Hausmodus erhöhte Punkte der anderen Treffer oder beleuchtet zusätzliche Ziele.

Ist ein Hausmodus erfolgreich abgeschlossen, also gewissermassen bekämpft, leuchtet dieses fortan in der Farbe des zu Beginn des Spieles gewählten Hauses.
Nach drei Häusern leuchtet der **Extraball** **rechts aussen.**

Werden vier Haus-Modi erfolgreich abgeschlossen, wird **Hand of the King** auf der **linken zentralen Rampe** beleuchtet.

Werden alle Haus-Modi erfolgreich abgeschlossen, wird der **Iron Throne** auf der **linken zentralen Rampe** beleuchtet.

MULTIBALL

Blackwater Multiball: Die **grünen Ziele** unten rechts beleuchten den Pfeil bei der **linken zentralen Rampe**. Dort werden die Kugeln zurückbehalten (*Lock*). Nach drei Kugeln startet der Multiball: Alle fünf grün beleuchteten Ziele treffen und anschliessend den Super Jackpot beim Rammbock. Dieser zählt nur eine bestimmte Zeit, kann aber mehrmals getroffen werden. Läuft diese aus müssen alle Schüsse zweimal getroffen werden. Anschliessende Superjackpot-Treffer zählen dafür doppelt.

Wall Multiball: Sechs Treffer des **Castle Black** beleuchten diesen Multiball-Start **rechts aussen**. Nach drei Treffern der Rampen wird der Superjackpot beim Drachen auf dem oberen Spielfeld beleuchtet. Anschliessende dreifache Treffer der äusserern Durchlaufbahnen beleuchten wiederum den Superjackpot oben beim Drachen.

Castle Multiball: Werden auf dem oberen Spielfeld die drei Ziele unterhalb des Drachens getroffen und anschliessend eine der beiden Bahnen dazwischen, wird ein Feld beleuchtet: *Arrows, Charge, Breach, Castle Multiball.*
Diese Felder bleiben beleuchtet bei Kugelverlust. Wird das vierte Feld erreicht, startet sofort der *Castle Multiball*: Alle sieben Hausziele treffen.

Zusätzliche Kugel während dem Multiball: Werden im Multiball die **rechten grünen Ziele** getroffen, gibt der nächste Preis bei den Bumpern eine zusätzliche Kugel.

WINTER HAS COME

Nach vier *Winter is coming* startet dieser Multiball mit zwei Phasen:
Horde: Die sieben Hausziele müssen getroffen werden, wobei ein Zeitlimit abläuft, welches mit jedem Treffer zurückgesetzt wird. Anschliessend startet die zweite Phase:
Lieutenant: Drei Schüsse müssen in einer bestimmten Zeit getroffen werden. Nach einem Treffer wird der Timer zurückgestellt und ein weiteres Ziel beleuchtet. Wenn der Timer jedoch abläuft wird ein Flipper für ein paar Sekunden eingefroren! Nach vier erfolgreichen Treffern wird der *Winter has Come* Superjackpot beleuchtet, welcher alle bisherigen *Winter is coming* Punkte noch einmal zählt.

HAND OF THE KING

Vier beleuchtete Häuser starten diesen Multiball, welche dann wiederum getroffen werden müssen. Sie beeinflussen zudem auch den Modus:
Stark: Bonusrunde von 20 Sekunden Dauer mit diversen beleuchteten Treffern.
Baratheon: Alle sieben Schüsse sind beleuchtet.
Lannister: Punktetimer startet 125‘000‘000 Punkte höher
Greyjoy: Ein Schuss weniger beleuchtet den Superjackpot
Tyrell: Superjackpot zählt 15‘000‘000 mehr
Martell: Alle Schüsse müssen doppelt getroffen werden.
Targaryen: zusätzliche 750‘000 Punkte für jeden Treffer.
Sind alle Sets, also alle Hausziele getroffen, wird der Superjackpot beim Rammbock beleuchet.

IRON THRONE

Sind alle sieben Häuser beleuchtet, kann mit einem Schuss in die **linke zentrale Rampe** endlich der eiserne Thron bestiegen werden. Ein weiter Weg, aber hier gibt es auch eine stattliche Belohnung: Zu Beginn sind alle Haustreffer rosa und es wird eine zweite Kugel eingeworfen. Je nach dem welches Haus zuerst getroffen wird, muss dessen Schloss „belagert“ werden: Treffen aller sieben Haustreffer beleuchtet dann den Superjackpot beim Rammbock. Wird dieser getroffen, gilt dieses Schloss als erobert und eine zusätzliche Kugel wird ausgeworfen. Nun so weiterfahren, bis alle sieben Schlösser erobert sind, dabei erhöhen sich sämtliche Treffer massiv.
Iron Throne wird nicht beendet bei Kugelnverlust, es geht weiter bis alle sieben Schlösser erobert sind! Dann beginnt die lange Reise durch Westeros und die Nachbarländer bei welcher viele Städte und weitere Schlösser besucht werden können. Wenn jetzt die Kugel verloren geht, ist das Spektakel vorbei.

SCHLUSSWORT

Man kann diese Spielregeln sicher weiter ausführen: Wie und wo exakt zu welchem Zeitpunkt wie viele Punkte gegeben werden. Letztlich scheint mir dies aber nicht wichtig. Wichtiger scheint mir, dass gestartete Häuser jeweils abgeschlossen werden, bevor die Kugel verloren geht, sonst kommt man nicht vom Fleck. Die Multiplikatoren können die Punktzahlen entscheidend erhöhen.
Möglichst alle Häuser zu beleuchten, um schliesslich den Thron zu besteigen, scheint mir am effektivsten. Im Endspiel *Iron Throne* steigen die Punkte noch einmal massiv und die zahlreichen Animationen auf dem Display lassen das Herz jedes *Game of Thrones*-Fans höher schlagen. Dies ist selbst für versierte Spieler ein langer, schwieriger Weg, aber unterwegs gibt es ja bereits diverse Multibälle und unterhaltsame Spielmodi, die auch Punkte geben.

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