



EnDOSkopie – Pinball Fantasies

Description



Ich bin früher total begeistert, heute aber recht angestaubt wirken. Es gibt aber heute noch wie am ersten Tag begeistern!

Eigentlich bin ich kein großer Fan von Flipper-Spielen, weder am Bildschirm,

noch in Echt. Die große Ausnahme stellt für mich **Pinball Fantasies** dar. 1992 erschien es ursprünglich für den Amiga, etwas später kam es auch auf dem PC raus und eroberte sofort mein Herz. Vor allem der Tisch Party Land hat es mir bis heute angetan.

Da wahrscheinlich jeder Pinball-Spiele kennt, muss ich zum Spielprinzip nicht sehr viel sagen. Man muss lediglich eine oder mehrere Kugeln auf einem Tisch behaupten, indem man verhindert, dass diese ins Aus fliegt. So lange man die Kugel auf dem Tisch hat, muss man so viele Punkte holen wie möglich, um sich in der Highscoreliste zu etablieren. Alleine kann das schon sehr viel Spaß machen, mit ein paar Freunden an einem Computer kann das ein richtiger Partyspaß werden.

Anfang der 1990er Jahre gab es mehrere, für damalige Zeit sehr hochwertige Pinball-Spiele. **Pinball Dreams** war der Vorgänger von Pinball Fantasies und wurde ebenfalls 1992 von **Digital Illusions CE**

veröffentlicht. Die sind heute besser unter dem Namen **DICE** oder **EA DICE** bekannt. Ja genau, die Leute entwickelten früher Pinballs. Kaum zu glauben!

Epic Pinball von **Digital Extremes** erschien Ende 1993 und begeisterte mit seinen zahlreichen sehr kreativen Tischen ebenfalls viele Spieler. Wie so oft bildeten sich vor den Bildschirmen schnell zwei Lager. Die einen mochten eher Dreams und Fantasies, die anderen Epic Pinball lieber. Man kennt das noch von **Mortal Kombat** oder **Street Fighter** und **Duke Nukem 3D** oder **Quake**. Noch heute lassen sich unter gealterten Nerds damit sehr leicht hitzige Diskussionen entfachen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2016/11/Pinball-Fantasies.mp4>

Aber zurück zu Pinball Fantasies. Was mich damals begeisterte, waren Grafik (die 256 Farben wurden super ausgenutzt), die Größe der Tische und die Musik, inklusive Soundeffekte. Für mich klang das damals, aber auch heute noch, einfach großartig. Doch der Hauptgrund für meine Vorliebe war das Tischdesign und hier allen voran der Tisch **Party Land**. Selbst beim Schreiben des Namens bekomme ich große Lust, **DOSBox** zu starten und loszulegen. Nicht nur in meiner Jugend, sondern auch im fortgeschrittenen Alter startete ich das Spiel immer wieder um am kunterbunten Tisch mit der etwas schrillen Musik Spaß zu haben. Wenn ein erwachsener Mann mit dem Körperbau eines zu sehr



ers sich bei solch einem Spiel freut wie ein kleines Kind, kann das durchaus für

Doch wie kann einen ein Flippertisch, der kindgerechter kaum sein konnte, so

begeistern? Zumal mich, der schon damals lieber Mortal Kombat, **Doom** und vergleichbare Spiele spielte, statt Super Mario und vergleichbare, für meinen Geschmack viel zu bunte Spiele. Abgesehen von den technischen Vorzügen, lag es vor allem am Design des Tisches. Es war, selbst aus heutiger Sicht, meiner Meinung nach perfekt. Damit meine ich nicht das Thema, sondern den Ablauf, wie man Punkte erlangen konnte. Auf dem Tisch gab es zwei Hauptworte, nämlich das Wort PARTY und das Wort CRAZY, deren Buchstaben auf eine bestimmte Art gefüllt werden mussten. Das Wort CRAZY wurde mit dem immer gleichen Loop erzeugt. Für jeden Buchstaben musste man drei Mal die Kugel über die linke Bahn jagen, was schwieriger ist, wie es klingt. Es 15Mal in einem Spiel zu schaffen, da braucht man schon etwas Geschick und Glück, zumal die Kugel auf der rechten Seite runter kommt und hier fast unberechenbar landen kann, gerne auch Mal im Aus.

Das Wort PARTY war eine besondere Herausforderung. So waren für einige Buchstaben bestimmte Loop-Kombinationen nötig, für andere musste man beispielsweise den Tower mindestens vier Mal erreichen und das Wort PUKE schreiben. Am schwierigsten war der Buchstabe A. Hierfür musste man das Wort HIT schreiben, indem man die Enten abschoss, um sich dann Soda, Eis und Popcorn zu holen. Schwierig war dies, weil es sich in einem Bereich des Tisches abspielte, wo die Kugeln gerne ins Aus ging und man die Aufgabe mit einem Ball meistern musste. Fortschritte wurden nicht



einen manchmal in den Wahnsinn, aber wenn man es schaffte, war es ein

Lohn der Mühe war jeweils eine Bonusrunde. Entweder man bekam für jeden

Loop 5 Millionen Punkte, oder man bekam für das Treffen bestimmter Schalter je eine Million. In den wenigen Sekunden, in denen dies freigeschaltet war, konnte man extrem viele Punkte machen und zusätzlich den Jackpot holen. Stellte man sich geschickt an, konnte man so in die Bestenliste gelangen und fühlte sich wie ein junger Pinball-Gott!

Zugegeben, solch ein Prinzip hatten auch andere Tische, aber Pinball Fantasies löste das, vor allem mit Party Land, einfach am besten. Die Aufgaben leuchteten sofort ein, man konnte schnell Erfolge feiern und dennoch war der Tisch schwierig zu meistern. Dazu kamen noch die vielen Details. Ein Verstecktes Loch auf dem Tisch, mehrere Bonus-Aktionen die man erreichen konnte, Extrabälle, das Rütteln des Tisches, Spielen mit bis zu 8 Spielern und so weiter. Pinball Fantasies setzte Maßstäbe, in jeglicher Hinsicht, außer vielleicht mit der Physik. Aus damaliger Sicht war sie gut, heute lacht man sich beim Verhalten der Kugel krumm.

Die anderen drei Tische hatten ebenfalls ihren Reiz. Auf Speed Devils ging es um Motorsport, auf Billion Dollar Gameshow konnte man eine Gameshow spielen und Stones 'N Bones zeigte ein Geisterhaus. Vor allem der letzte Tisch hat mich am wenigsten, Achtung Wortspiel, begeistert, doch auch dieser war solide umgesetzt.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2016/11/GO-FOR-SOME-OFFROAD.mp4>

Die Serie wurde von DICE noch ein paar Jahre weiter geführt, doch ich blieb, bis heute, bei Party Land hängen. Für mich ist er bis heute der perfekte Tisch. Es gibt ihn mittlerweile auch als 3D Nachbau,

doch das Original bleibt für mich das Original, auch mit der etwas komischen Physik. Nur selten liegen bei einem Spiel Freud und Leid so dicht beisammen. Nur selten hat man in einem Moment das Gefühl, der totale Versager und im nächsten Moment ein großer Champion zu sein. Dafür kann man den Machern nicht oft genug danken!

**Date Created**

7. November 2016

Author

sven