

# DER GEFRÄSSIGE FLIPPERKASTEN

Was heute das Onlinegame oder die Spielkonsole, war in den Siebzigerjahren der Flipperkasten, ein blinkendes, lärmendes Ungetüm, das Spielerinnen und Spieler geradezu magnetisch anzog. Von Videospiele, Computergames und Spiele-Apps verdrängt, sind die elektromechanischen Automaten heute begehrte Sammlerobjekte.

Text: Thomas Weibel, freier Journalist  
Illustration: Anne Mair

Der Flipperkasten besitzt eine Sprungfeder, mit der sich der Ball nach oben schiessen lässt, die «flippers», die ihn im Spiel halten sollen, allerlei Hindernisse, Rampen, Schlagtürme («bumpers»), Zielscheiben («targets»), Auswurflöcher («ejects») – und nicht zuletzt einen gefräßigen Münzschlitz, der das Taschengeld ganzer Generationen zu vertilgen pflegte. Und nebenbei hat der Flipperautomat eine Geschichte, die bis ins 18. Jahrhundert zurückreicht.

Sein Vorfahr war ein Zeitvertreib französischer Adliger und hiess «Bagatelle», nach dem «Château de Bagatelle» im Bois de Boulogne, in dem der Graf von Artois 1777 zu Ehren seines Bruders, des französischen Königs Louis XVI, ein rauschendes Fest gab. Dessen Hauptattraktion war ein zum Spieler hin abschüssiges Spielbrett mit eingelassenen Holzstiften, auf dem die Gäste mit einem Queue den aus Elfenbein gefertigten Ball in die Löcher mit den höchsten Punktzahlen zu spielen suchten. «Bagatelle» wurde ein Riesenerfolg, und französische Soldaten brachten das Spiel nach Amerika mit. Spätere Spieltische wiesen erste Sprungfederkatapulte, sogenannte «plungers», und statt Holzstößeln Nägel auf, weshalb der heutige Flipperkasten auf Englisch «pinball» heisst.

Der erste, immer noch gänzlich mechanische «Pinball»-Automat hiess «Baffle Ball» und stammte vom Spielautomatenhersteller «D. Gottlieb & Co.». 1931, während der Weltwirtschaftskrise, hatte in den USA kaum jemand Geld für Zerstreung, und so war ein Automat, der für bloss einen Cent zehn Bälle ausgab, hoch willkommen. Das Geschäftsmodell funktionierte



prächtig: Spieler bezahlten wenig, um an einem Automaten spielen zu können, dessen Kauf viel zu kostspielig gewesen wäre. Das Jahr 1933 brachte die ersten elektrischen Automaten und die Erfindung der charakteristischen «bumpers», die bei Ballkontakt die Kugel wuchtig ins Feld zurückschlagen. Zumeist in der Mafia-Hochburg Chicago hergestellt, wurden die Automaten der Marken «Gottlieb» und «Williams» so beliebt, dass New York City und andere Städte im Zweiten Weltkrieg das Flippeln gesetzlich verboten und die Kästen im Blitzlichtgewitter der Pressefotografen mit Vorschlaghämmern zerschlagen liessen. Angeblich förderten diese die Spielsucht, zogen den Schulkindern das Geld aus der Tasche, und ihre Herstellung verschwendete wertvolle, kriegswichtige Metalle.

Allein, es half alles nichts. Immer raffinierter und beliebter wurden die Geräte, und 1947 erfand Gottlieb-Techniker Harry Mabs die charakteristischen Flipperhebel, mit denen der Spieler zum ersten Mal aktiv ins Geschehen eingreifen konnte, um die Stahlkugel länger im Spiel zu halten. Der erste, gleich mit sechs (noch von aussen nach innen schlagenden) Flippern ausgestattete Automat namens «Humpty Dumpty» zog Scharen von Jugendlichen an. Flippeln wurde zum Inbegriff des Freizeitvergnügens – zunächst in den USA, ab den späten 1950er Jahren zunehmend auch in Europa. In den Siebzigerjahren schliesslich wurde der technisch immer weiter perfektionierte Flipperkasten zur eigentlichen Spiel-Ikone.

Die elektromechanischen Automaten von damals sind heute begehrte Sammlerobjekte. Für einen sorgfältig restaurierten Flipperkasten blättern Sammler fünfstelligen Dollarbeträge hin. Doch es geht auch billiger: in einem der selten gewordenen Spielsalons, im Spielmuseum – oder mit der «Pinball»-App fürs Handy. ◆