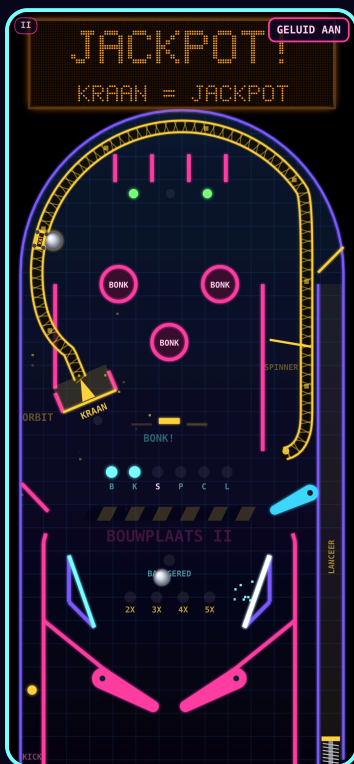


FLIPPER! II

KRAAN-EDITIE

SPELERSHANDLEIDING

Alles over de tafel, de missies, de punten en de trucs, rechtstreeks uit de spelcode.



SPEEL NU

willemvroom.nl/flipper2/

Scan de code met je telefoon. Werkt in de browser, niets te installeren.

Inhoud

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| 1. Doel van het spel | 13. Multibal & jackpot |
| 2. Besturing | 14. Bonus |
| 3. Het speelveld | 15. Kickback |
| 4. De drie flippers | 16. Bal gered |
| 5. Lanceren & skill shot | 17. Duwen & TILT |
| 6. De KRAAN & combo | 18. Extra bal: TOK! |
| 7. BONK-bumpers, doelen & slingers | 19. Pauze & geluid |
| 8. Spinner & orbit | 20. Spel voorbij & top 10 |
| 9. Banen & multiplier | 21. Scoretabel |
| 10. De zes missies | 22. Tips & tactiek |
| 11. De missies één voor één | 23. Colofon |
| 12. Niveaus & moeilijkheid | |

LET OP

Alle getallen in deze handleiding komen rechtstreeks uit de code van het spel zoals het nu online staat. Als het spel later verandert, kan een getal afwijken.

01 Doel van het spel

FLIPPER! II is een flipperkast voor je telefoon (en voor het toetsenbord). Je hebt **3 ballen**. Met elke bal probeer je zoveel mogelijk punten te scoren voordat hij tussen de flippers of door een buitenbaan naar beneden valt.

De rode draad zijn de **zies missies**. De DMD-display bovenin vertelt steeds welke missie nu loopt en hoe ver je bent. Missies geven punten en beloningen: multibal, een extra bal of een opnieuw opgeladen kickback. Na alle zes ga je een **niveau** omhoog. Daar is alles meer waard, maar alles is ook lastiger.

Alle punten worden vermenigvuldigd met de **multiplier** (1X tot 5X). Elke keer dat je een bal verliest, wordt je verzamelde **bonus** uitgekeerd, ook keer de multiplier.

In het kort

- Houd de bal in leven met de flippers.
- Volg de missie op de DMD.
- Schiet in de **KRAAN**: tijdens multibal levert dat een **JACKPOT** op.
- Zet de 3 bovenbanen aan voor een hogere multiplier.
- Niet te hard duwen, anders TILT.

De DMD-display



De display wisselt tussen: niveau en missienummer, de hint van de missie (bijv. LAAT SPINNER DRAAIEN) en de voortgang (M3 SPINNER 23/40).

Onder de score laat de display om de beurt drie dingen zien:

NIVEAU 1 MISSIE 3/6, de hint van de missie (bijvoorbeeld **LAAT SPINNER DRAAIEN**) en de voortgang (**M3 SPINNER 23/40**). Grote gebeurtenissen zoals **KRAAN!**, **JACKPOT!** of **BAL GERED!** verschijnen tijdelijk als melding.

02 Besturing

Je kunt FLIPPER! II spelen met aanraken (telefoon/tablet) of met het toetsenbord (computer).

Aanraken



Bediening met aanraken. Het scherm is in tweeën gedeeld; je kunt beide helften tegelijk vasthouden (multi-touch).

- **Linkerhelft van het scherm:** linker flipper. Zolang je vasthoudt, blijft de flipper omhoog.
- **Rechterhelft:** rechter flipper én de blauwe mini-flipper rechtsboven.
- Je kunt **beide helften tegelijk** vasthouden (multi-touch).
- **LANCEER** (rechtsonder, alleen zichtbaar als er een bal in de schietbaan ligt): vasthouden laadt de veer, loslaten schiet de bal. Zie hoofdstuk 5.

Toetsenbord

Toets	Functie
← Z Linker Shift	linker flipper
→ M Rechter Shift	rechter flipper + mini-flipper
Spatie ↓	veer laden (vasthouden) en schieten (loslaten)
N ↑	duwen (nudge) — let op TILT
P Esc	pauze aan/uit
G	geluid aan/uit
Spatie Enter	nieuw spel starten

GOED OM TE WETEN

Duwen (nudge) kan alleen met het toetsenbord. Op de telefoon kun je dus nooit per ongeluk tilten.

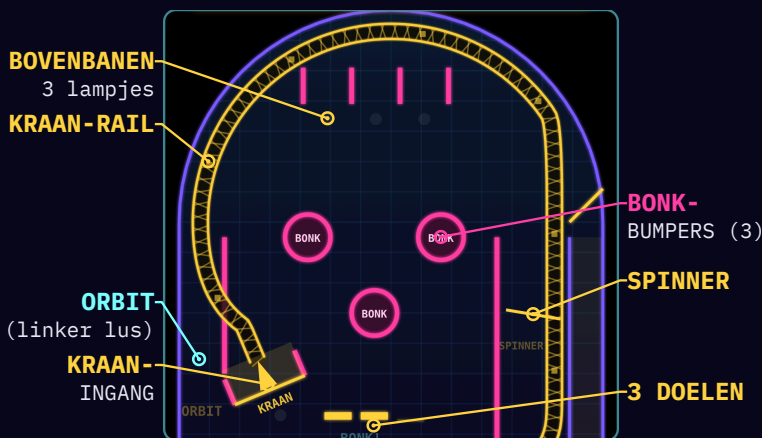
De pauzeknop (II)

Linksboven zit een kleine knop **II**. Omdat je duim tijdens het flipperen gemakkelijk in de buurt komt, pauzeert die knop **alleen bij een bewuste, korte tik**:

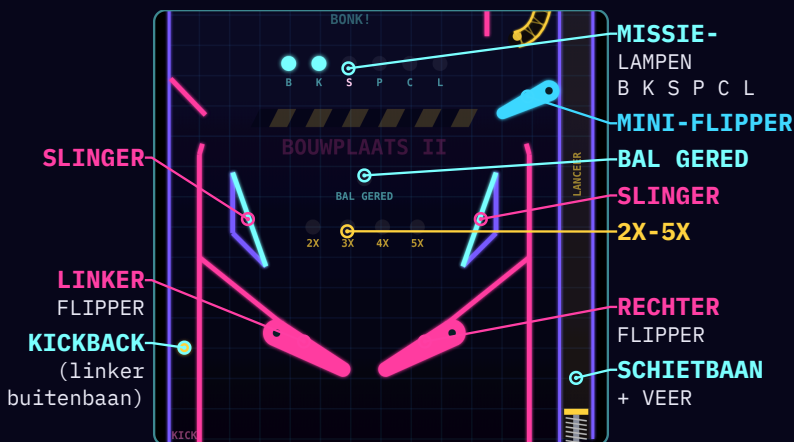
- de tik moet **op de knop beginnen en op de knop eindigen**;
- je mag op dat moment **geen flipper vasthouden**;
- en je mag de laatste **0,4 seconde** geen flipper hebben ingedrukt.

Een veeg of een duim die vanaf een flipper over de knop glijdt, telt dus niet. Ga je naar een andere app of zet je het scherm uit, dan pauzeert het spel **vanzelf**. Tik op het scherm om verder te spelen (zie hoofdstuk 18).

03 Het speelveld



Bovenste helft van de tafel.



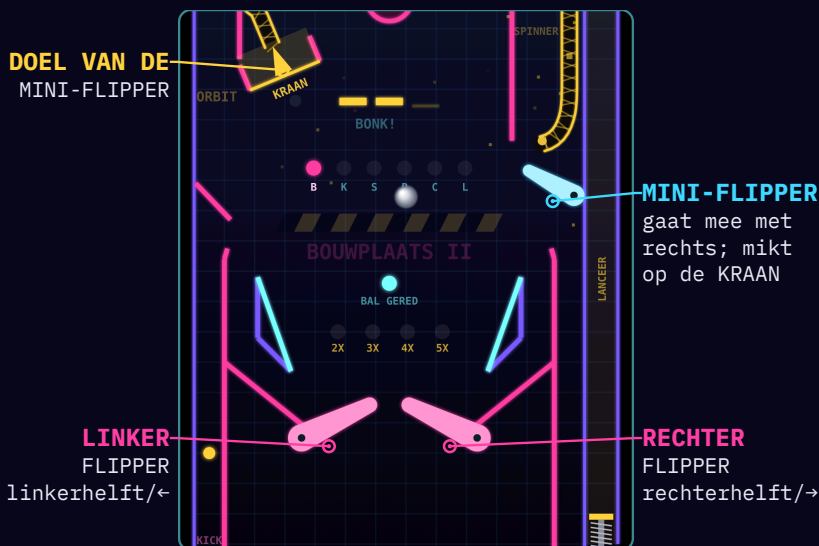
Onderste helft van de tafel. In de volgende hoofdstukken komt elk onderdeel apart aan bod.

Van boven naar beneden:

- **Bovenbanen**: drie banen met lampjes bovenaan. Zijn ze alle drie aan, dan stijgt de multiplier (hoofdstuk 9).
- **BONK-bumpers**: drie ronde stootkussens die de bal wegslaan (hoofdstuk 7).
- **KRAAN**: de gele schuine helling linksboven, met een rail die over de hele tafel loopt. Het belangrijkste schot van het spel (hoofdstuk 6).
- **ORBIT**: de lus langs de linkerkant (hoofdstuk 8).

- **SPINNER**: het draaiende plaatje rechts (hoofdstuk 8).
- **3 doelen**: drie neerklapbare doelen midden op de tafel (hoofdstuk 7).
- **Missielampen B K S P C L**: laten zien welke missies klaar zijn (hoofdstuk 10).
- **Mini-flipper**: de blauwe flipper rechts halverwege (hoofdstuk 4).
- **BAL GERED**-lamp en de **2X 3X 4X 5X**-lampen van de multiplier.
- **Slingers**: de twee driehoeken boven de flippers.
- **Flippers**, de **KICKBACK** in de linker buitenbaan en rechts de **schietbaan** met de veer.

04 De drie flippers



Beide flippers omhoog. De blauwe mini-flipper slaat mee met de rechter flipper.

Linker en rechter flipper

De twee roze hoofdflippers onderaan blijven omhoog zolang je de bijbehorende helft (of toets) vasthoudt. Zo kun je de bal ook **vangen**: houd de flipper omhoog, laat de bal tegen de flipper tot rust komen en mik daarna rustig.

De blauwe mini-flipper

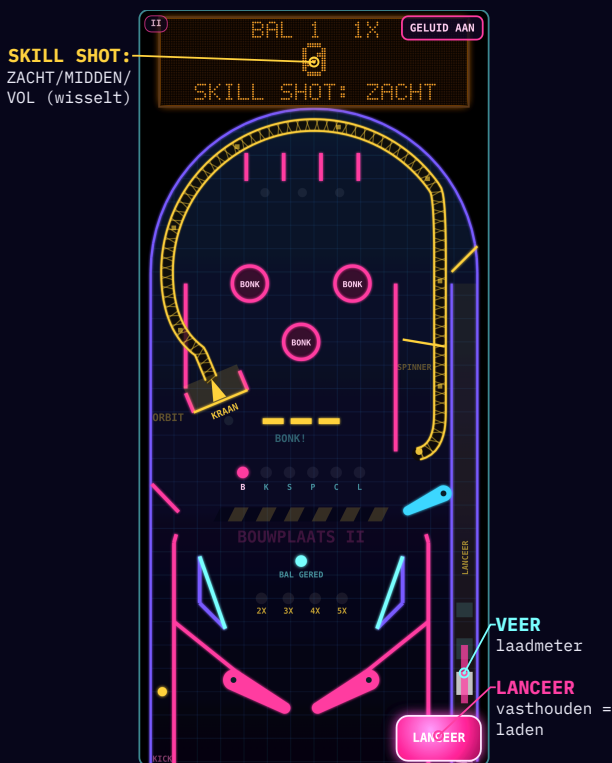
Rechts halverwege de tafel zit een kleinere, **blauwe flipper**. Die heeft geen eigen knop: hij slaat mee met de **rechter** flipper. Anders dan de grote flippers geeft hij alleen een **korte slag van 0,3 seconde**. Blijven vasthouden doet hem dus niet langer omhoog staan.

De mini-flipper is zo afgesteld dat hij de bal richting de **KRAAN** slaat. Komt de bal langs de mini-flipper naar beneden rollen, tik dan op het juiste moment rechts: dat is vaak de makkelijkste manier om de KRAAN te raken.

TIP

Tik rechts kort als de bal de blauwe flipper nadert. Lang vasthouden heeft geen zin; alleen het moment van de tik telt.

05 Lanceren & skill shot



De veer wordt geladen. De DMD toont welke skill-shot-zone nu oplicht.

Lanceren

Aan het begin van elke bal ligt de bal rechts in de schietbaan. Houd **LANCEER** (of Spatie / ↓) ingedrukt: de veer laadt op en is na **0,9 seconde** helemaal vol. Laat los en de bal vliegt de tafel op. Hoe voller de veer, hoe harder de bal gaat.

Skill shot

Zolang je de knop niet vasthoudt, licht op de DMD steeds een andere zone op: **ZACHT** → **MIDDEN** → **VOL**, ongeveer 1,6 keer per seconde een nieuwe zone. Druk je de knop in, dan blijft die zone staan. Laat je los terwijl de lading **precies binnen die zone** valt, dan krijg je de **SKILL SHOT: 5.000 x niveau** punten en 1.000 bonus.

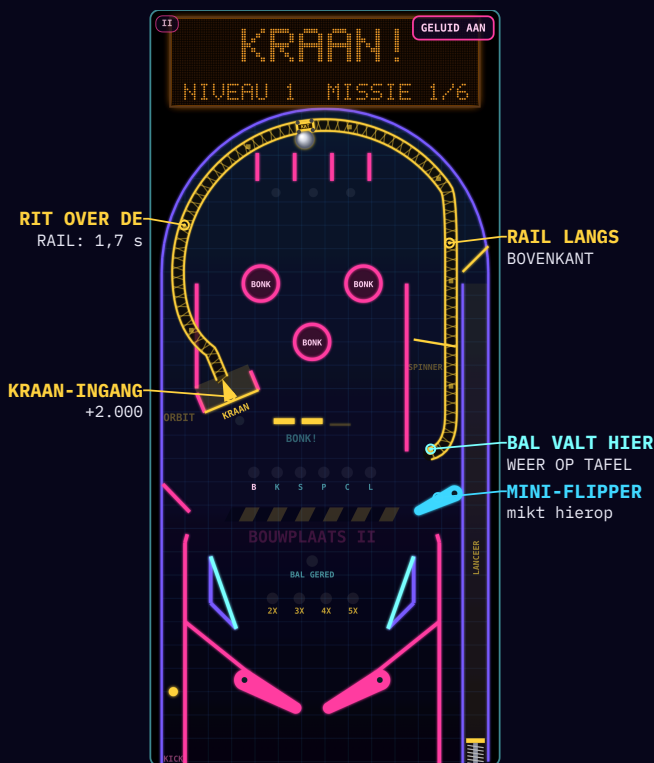
Zone	Lading veer	Vasthouden
ZACHT	8 % – 30 %	ca. 0,07 – 0,27 s
MIDDEN	42 % – 62 %	ca. 0,38 – 0,56 s
VOL	82 % – 96 %	ca. 0,74 – 0,86 s

TIP

VOL is het smalste venster (14 %) maar de bal gaat dan het hardst. Houd je te lang vast (boven 96 %), dan ben je de skill shot kwijt. Begin met MIDDEN: daar heb je 20 % speelruimte.

Ook na de skill shot werkt de **BAL GERED**-beveiliging nog even (hoofdstuk 15).

06 De KRAAN & combo



De bal rijdt over de KRAAN-rail. De DMD meldt KRAAN!

De **KRAAN** is de gele helling linksboven, met de ingang schuin naar rechts gericht. Schiet je de bal met genoeg vaart recht de ingang in, dan pakt de kraan hem op. De bal rijdt **1,7 seconde** over de rail langs de linker- en bovenkant van de tafel en valt aan de rechterkant weer op het speelveld.

Een bal die te zacht, scheef of van de verkeerde kant komt, rolt gewoon terug.

Schot	Punten	Bonus	Wanneer
KRAAN (normaal)	2.000	1.000	melding KRAAN!
JACKPOT (tijdens multibal)	+10.000 × niveau	+2.000	komt bovenop de 2.000
COMBO	+5.000	+1.000	KRAAN binnen 4 s na spinner of orbit

COMBO

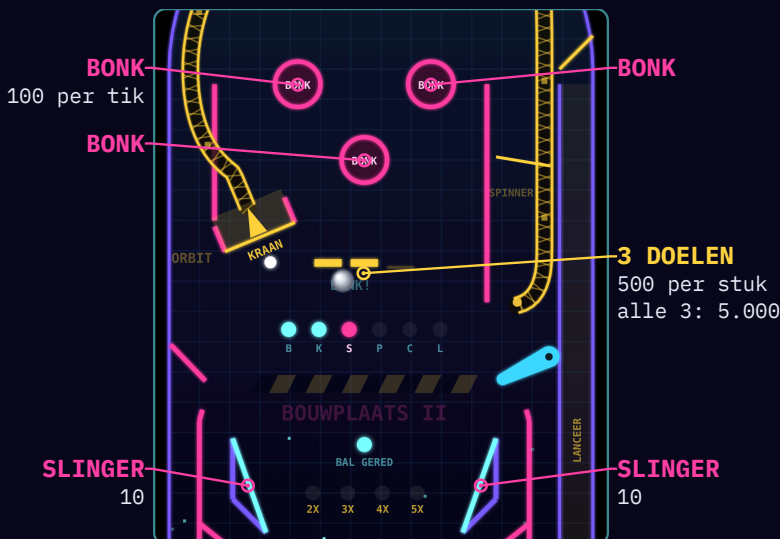
Raak je eerst de **spinner** of de **orbit** en ben je daarna **binnen 4 seconden** in de KRAAN, dan scoor je een **COMBO**: 5.000 extra punten. De combo telt ook mee voor missie 5. Elke combo zet de teller terug, dus voor de volgende combo moet je opnieuw eerst spinner of orbit raken.

Elke KRAAN telt mee voor **missie 2** (KRAAN). Tijdens multibal is elke KRAAN een **JACKPOT** (hoofdstuk 12).

TIP

De mini-flipper is je beste vriend voor de KRAAN. De orbit links en de spinner rechts liggen allebei vlak bij de KRAAN-ingang: een snelle combo van spinner en KRAAN is goed te doen.

07 BONK-bumpers, doelen & slingers



Bumpers, doelen en slingers.

BONK-bumpers

De drie roze ronde bumpers slaan de bal hard weg. Elke tik is **100 punten** en 50 bonus en telt mee voor **missie 4** (BUMPERS).

De drie doelen

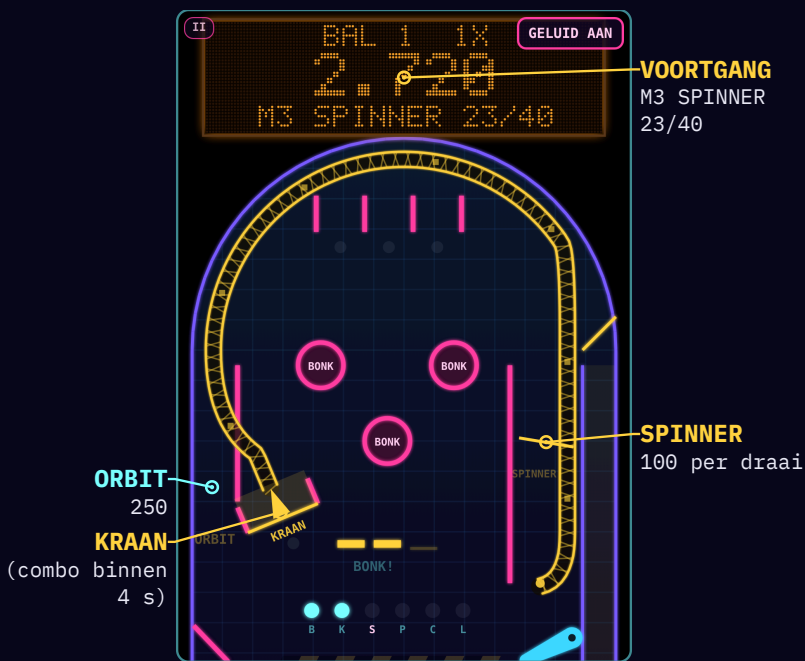
Midden op de tafel staan drie neerklapbare doelen. Elk doel dat je raakt klappt omlaag: **500 punten** en 500 bonus. Liggen ze **alle drie** plat, dan:

- meldt de DMD **BONK!** en krijg je **5.000 punten** en 1.000 bonus;
- wordt de **KICKBACK** weer aangezet;
- telt het mee voor **missie 1** (BONK);
- komen de doelen na **2 seconden** weer omhoog (vanaf niveau 3 al na **1,2 s**).

Slingers

De twee driehoeken boven de flippers kaatsen de bal terug: **10 punten** en 20 bonus per tik. Weinig punten, maar ze houden de bal in beweging.

08 Spinner & orbit



Missie 3 loopt: 23 van de 40 draaien gehaald.

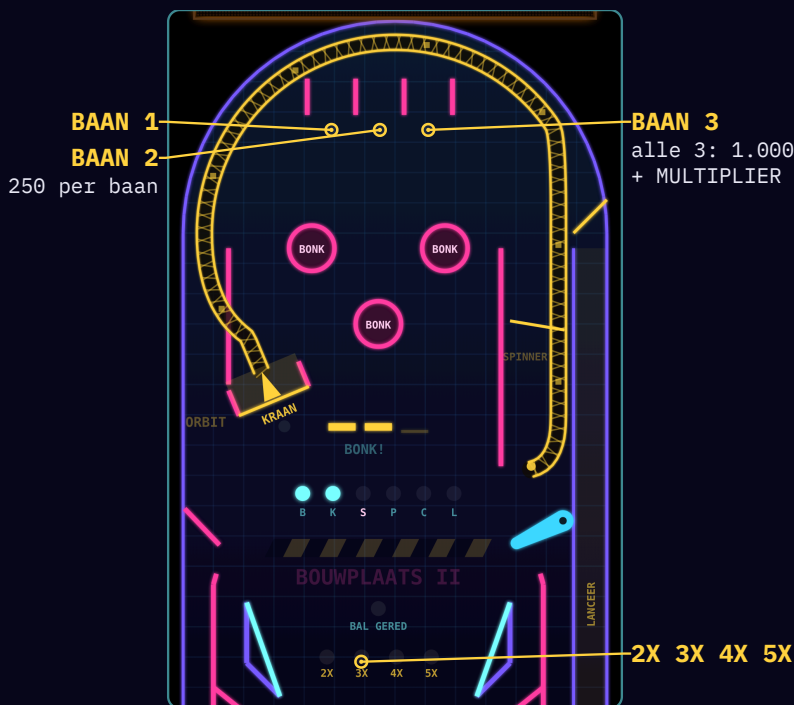
Spinner

Rechts op de tafel hangt een plaatje dat gaat draaien als de bal erdoorheen gaat. Elke **omwenteling** is **100 punten** en 20 bonus en telt mee voor **missie 3** (SPINNER). Een harde bal laat de spinner vaak vele keren draaien. Elke doorgang start ook de 4-secondenklok voor een **COMBO**.

Orbit

De lus langs de linkerkant heet de **ORBIT**. Een bal die erdoorheen gaat geeft **250 punten**, 500 bonus en de melding **ORBIT!**, en start ook de combo-klok.

09 Banen & multiplier



Twee van de drie banen staan al aan (groen).

Bovenaan liggen drie korte banen met elk een lampje. Rolt de bal door een baan, dan gaat dat lampje aan: **250 punten** en 200 bonus. Staan **alle drie** de lampjes aan, dan:

- krijg je **1.000 punten** en 500 bonus;
- stijgt de **multiplier** met 1, tot maximaal **5X** (melding **2X MULTIPLIER** enz.);
- telt het mee voor **missie 6 (BANEN)**;
- gaan de lampjes weer uit, zodat je opnieuw kunt beginnen.

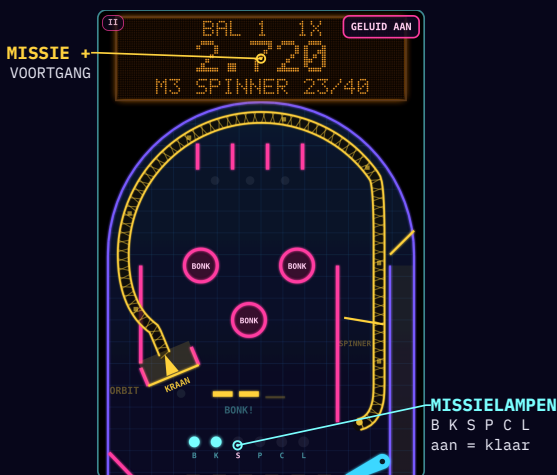
Wat doet de multiplier?

Alle punten worden vermenigvuldigd met de multiplier, ook jackpots, missies en de bonus aan het eind van de bal. Op 5X is een jackpot op niveau 2 dus $(2.000 + 20.000) \times 5 = \mathbf{110.000}$ punten.

LET OP

De multiplier, de bonus, de doelen en de banen beginnen bij elke nieuwe bal weer bij nul (1X). Een hoge multiplier is dus het meest waard als je de bal daarna nog lang in leven houdt.

10 De zes missies



Er zijn zes missies, die je **altijd in dezelfde volgorde** speelt. Alleen de huidige missie telt; de DMD laat zien welke dat is en hoe ver je bent (bijvoorbeeld **M3 SPINNER 23/40**). Elke afgeronde missie levert **5.000 × niveau** punten en 2.000 bonus op, de melding **MISSIE KLAAR!**, een brandende missielamp en een beloning.

#	Lamp	Missie / hint	Wat telt	N1	N2	N3	N4	Beloning
1	B	BONK RAAK ALLE 3 DOELEN	alle 3 doelen plat	1	2	3	4	KICKBACK weer aan
2	K	KRAAN SCHIED IN DE KRAAN	KRAAN-schoten	3	4	5	6	MULTIBAL (2 ballen)
3	S	SPINNER LAAT SPINNER DRAAIEN	spinner-draaien	40	60	80	100	EXTRA BAL
4	P	BUMPERS RAAK DE BUMPERS	bumper-tikken	20	30	40	50	MULTIBAL (2 ballen)

5	C	COMBO SPINNER DAN KRAAN	combo's (spinner/orbit, dan KRAAN)	1	2	3	4	KICKBACK weer aan
6	L	BANEN ALLE 3 BANEN AAN	keer alle 3 banen aan	1	2	3	4	NIVEAU OMHOOG + MULTIBAL (3 ballen)

N1-N4 = hoeveel je nodig hebt op niveau 1 t/m 4. Formules: BONK = niveau, KRAAN = 2 + niveau, SPINNER = 20 + 20 × niveau, BUMPERS = 10 + 10 × niveau, COMBO = niveau, BANEN = niveau.

11 De missies één voor één

1 BONK — “RAAK ALLE 3 DOELEN”

Leg alle drie de doelen in het midden plat, op niveau 1 één keer, op niveau 2 twee keer, enzovoort. Beloning: de **KICKBACK** gaat weer aan.

2 KRAAN — “SCHIET IN DE KRAAN”

Schiet de bal 3 keer de KRAAN in (niveau 1; daarna 4, 5, ...). Beloning: **MULTIBAL** met 2 ballen. Dat is het moment voor jackpots!

3 SPINNER — “LAAT SPINNER DRAAIEN”

Laat de spinner 40 keer ronddraaien (niveau 1; daarna 60, 80, ...). Elke omwenteling telt, dus één harde bal kan zomaar 8 of meer opleveren. Beloning: een **EXTRA BAL** (hoofdstuk 17).

4 BUMPERS — “RAAK DE BUMPERS”

20 tikken tegen de BONK-bumpers (niveau 1; daarna 30, 40, ...). Een bal die tussen de bumpers heen en weer stuitert doet het werk voor je. Beloning: **MULTIBAL** met 2 ballen.

5 COMBO — “SPINNER DAN KRAAN”

Raak de spinner (of de orbit) en daarna **binnen 4 seconden** de KRAAN. Op niveau 1 hoeft dat één keer. Beloning: de **KICKBACK** gaat weer aan.

6 BANEN – “ALLE 3 BANEN AAN”

Zet alle drie de bovenbanen aan (op niveau 1 één keer). Beloning: je gaat een **NIVEAU** omhoog, met een bonus van $25.000 \times (\text{nieuw niveau} - 1)$ punten en een **MULTIBAL met 3 ballen**. Daarna begin je weer bij missie 1, en alle missielampen gaan uit.

GOED OM TE WETEN

Missies lopen door over je ballen heen: verlies je een bal halverwege een missie, dan ga je met de volgende bal gewoon verder waar je was.

12 Niveaus & moeilijkheid

Je begint op **NIVEAU 1**. Na missie 6 (BANEN) ga je een niveau hoger: de DMD meldt **NIVEAU 2!**, je krijgt $25.000 \times (\text{nieuw niveau} - 1)$ punten plus 5.000 bonus, en er start meteen een **multibal met 3 ballen**. Daarna begin je weer bij missie 1.

Wat wordt meer waard

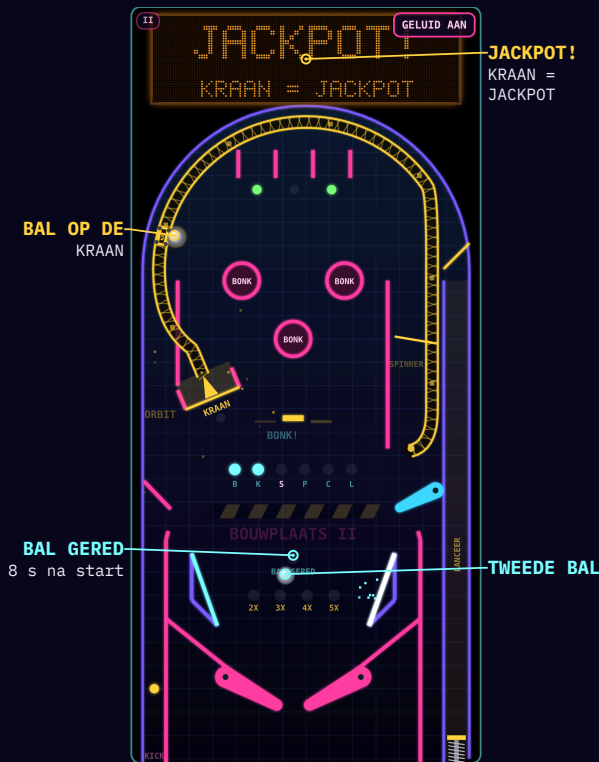
Onderdeel	N1	N2	N3	Formule
Missie klaar	5.000	10.000	15.000	$5.000 \times N$
Skill shot	5.000	10.000	15.000	$5.000 \times N$
Jackpot (extra)	10.000	20.000	30.000	$10.000 \times N$
Niveau omhoog	-	25.000	50.000	$25.000 \times (N-1)$

Wat wordt moeilijker

Wat	N1	N2	N3+
BONK (doelen-rondes)	1	2	3
KRAAN-schoten	3	4	5
Spinner-draaien	40	60	80
Bumper-tikken	20	30	40
Combo's	1	2	3
Banen-rondes	1	2	3
Bal gered na lanceren	7 s	5 s	3 s
Doelen weer omhoog na	2 s	2 s	1,2 s

Vanaf niveau 3 blijft de bal-gered-tijd op 3 seconden en de doelen op 1,2 seconde staan. De missies blijven met elk niveau groeien.

13 Multibal & jackpot



Tijdens multibal levert elke KRAAN een JACKPOT op.

Hoe start multibal?

- na **missie 2** (KRAAN): 2 ballen;
- na **missie 4** (BUMPERS): 2 ballen;
- na **missie 6** (BANEN, niveau omhoog): 3 ballen.

De extra ballen worden automatisch via de schietbaan ingeschoten. Bij de start krijg je **8 seconden bal-gered**: valt in die tijd een bal weg, dan komt er een nieuwe voor terug.

JACKPOT

Zolang er multibal is, is **elke KRAAN een JACKPOT**: 2.000 voor de KRAAN plus **10.000 x niveau** en 2.000 bonus, keer de multiplier. Het game-over-

scherm telt hoeveel jackpots je in totaal hebt gescoord.

Multibal eindigt zodra er nog maar **één bal** over is (**MULTIBAL VOORBIJ**). Je speelt dan gewoon verder met die laatste bal.

TIP

Tijdens multibal hoef je niet elke bal te redden. Houd één bal op een flipper gevangen en schiet met de andere op de KRAAN. Zo verlies je minder snel alles tegelijk.

14 Bonus



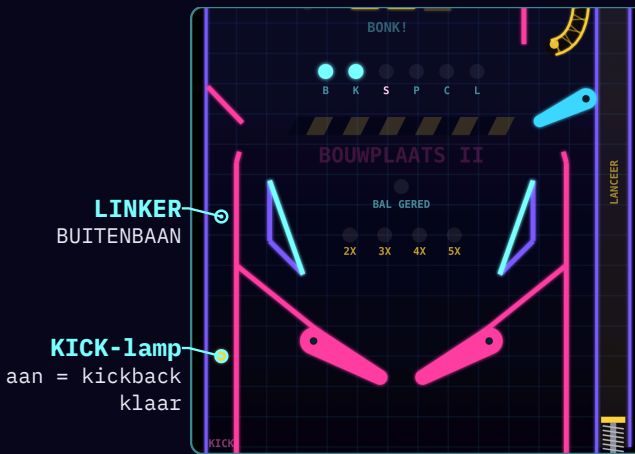
Na het wegvallen van de bal telt de DMD de bonus bij je score op.

Bijna alles wat je raakt levert, naast gewone punten, ook **bonus** op (zie de scoretabel). Die bonus spaar je tijdens de bal op. Valt de bal weg, dan telt de DMD de bonus **keer de multiplier** bij je score op.

- De bonus begint bij elke nieuwe bal weer bij 0.
- Bij **TILT** krijg je **geen** bonus.

Voorbeeld: 12.000 bonus op 4X = 48.000 punten bij het wegvallen.

15 Kickback



De KICKBACK zit in de linker buitenbaan.

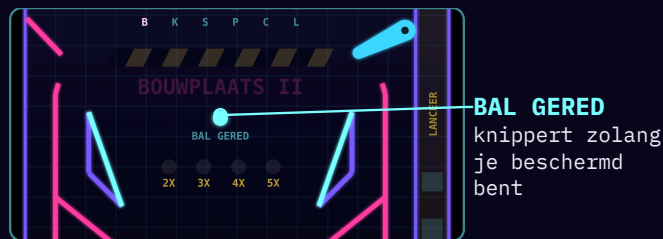
Valt de bal door de **linker buitenbaan** terwijl de **KICK**-lamp brandt, dan schiet de kickback hem met een klap weer omhoog (**KICKBACK!**). Dat kan maar **één keer**; daarna gaat de lamp uit.

Opnieuw aanzetten

- hij staat aan aan het begin van elk spel;
- alle 3 doelen plat (BONK!);
- beloning van missie 1 (BONK) en missie 5 (COMBO).

Bij TILT werkt de kickback niet. De rechter buitenbaan heeft geen kickback.

16 Bal gered



De BAL GERED-lamp knippert zolang de beveiliging actief is.

Vlak na het lanceren ben je even beschermd. Valt de bal binnen die tijd weg, dan krijg je hem terug in de schietbaan (**BAL GERED!**):

Niveau	Bescherming na lanceren
1	7 seconden
2	5 seconden
3 en hoger	3 seconden

Bij de start van een multibal krijg je **8 seconden** bescherming. Ballen die dan wegvallen worden opnieuw ingeschoten. Bij TILT werkt bal gered niet.

17 Duwen & TILT



Met het toetsenbord (**N** of **↑**) kun je de kast een duw geven. Alle ballen op de tafel krijgen dan een zet schuin omhoog. Handig als een bal net naar een buitenbaan rolt, maar het is riskant.

- Elke duw telt **1** op bij de tilt-meter; de meter zakt met **0,6 per seconde**.
- Boven 2: waarschuwing **LET OP!**
- Boven 3,2: **TILT**. De flippers werken niet meer, je scoort niets, bal gered en kickback werken niet en je krijgt **geen bonus** voor deze bal.
- Met de volgende bal begint de meter weer op 0.

TIP

Vier duwen kort na elkaar is altijd TILT. Wacht na een duw minstens 2 seconden voor de volgende: dan zakt de meter ver genoeg.

Op de telefoon kun je niet duwen en dus ook niet tilten.

18 Extra bal: TOK!

Normaal heb je 3 ballen. Je kunt er een **EXTRA BAL** bij verdienen:

- **één keer per spel** als je score **50.000 punten** passeert;
- **elke keer** dat je missie 3 (SPINNER) afrondt.

Je hoort dan een harde **TOK!**, net als het knocker-geluid van een echte flipperkast, en je telefoon trilt kort twee keer (als je toestel dat ondersteunt). De extra bal speel je als je huidige bal wegvalt: de DMD meldt **NOG EEN BAL!** en je balnummer blijft gelijk.

TRILLEN

Trillen werkt op de meeste Android-telefoons. Op de iPhone probeert het spel het via de systeemhaptiek, maar dat is niet gegarandeerd. Staat het geluid UIT, dan trilt het spel ook niet.

19 Pauze & geluid



Het pauzescherm.

Pauze

- Tik kort en bewust op **II** (zie hoofdstuk 2 voor de regels), of druk op **P / Esc**.
- Ga je naar een andere app of gaat het scherm uit, dan pauzeert het spel vanzelf.
- Tik op het scherm (of druk weer op P/Esc) om verder te gaan.

Geluid

De knop **GELUID AAN / GELUID UIT** rechtsboven (of toets **G**) zet het geluid aan of uit. Uit betekent ook: niet trillen. Op het titelscherm staat **TIK VOOR GELUID** : browsers laten pas geluid toe na een eerste tik.

20 Spel voorbij & top 10



Met een topscore mag je je naam invullen.

Is je laatste bal weg, dan verschijnt **SPEL VOORBIJ** met je score en een samenvatting: **NIVEAU x MISSIES y JACKPOTS z**.

Je naam invullen

Hoort je score in de top 10, dan verschijnt **NIEUWE TOPSCORE!** met je plek. Typ een naam van **maximaal 12 tekens** en tik op **OPSLAAN**. Met **OVERSLAAN** sla je niets op.

Twee lijsten

- **DIT TOESTEL**: de top 10 die alleen op jouw telefoon of computer wordt bewaard.
- **IEDEREEN**: de gedeelde top 10 van alle spelers. Ongepaste namen worden door de server tegengehouden.

Op het titelscherm en het game-over-scherm wisselen de twee lijsten elke **6 seconden**. Tik (of druk op Spatie/Enter) om opnieuw te spelen.

TIK VOOR GELUID

TIK VOOR GELUID

TIK OM TE STARTEN

TOP 10 - DIT TOESTEL

FLIPPER! II

KRAAN-EDITIE

LINKS/RECHTS TIKKEN: FLIPPERS LANCEER: HOUDEN

6 MISSIES - MULTIBAL - SKILL SHOT - JACKPOT

BLAUWE MINI-FLIPPER GAAT MEE MET RECHTS

1. WILLEM	BAL GERED	4.102.510
-----------	-----------	-----------

TOP 10
DIT TOESTEL

TIK OM TE STARTEN

TOP 10 - IEDEREEN

FLIPPER! II

KRAAN-EDITIE

LINKS/RECHTS TIKKEN: FLIPPERS LANCEER: HOUDEN

6 MISSIES - MULTIBAL - SKILL SHOT - JACKPOT

BLAUWE MINI-FLIPPER GAAT MEE MET RECHTS

1. WILLEM	BAL GERED	5.308.390
2. WILLEM		4.455.180
3. WILLEM		3.548.690
4. WILLEM	3X 4X 5X	3.441.720
5. WILLEM		2.790.890
6. WILLEM		1.606.220
7. WILLEM		1.477.450

TOP 10
IEDEREEN

21 Scoretabel

Wat	Punten	Bonus
Slinger	10	20
BONK-bumper	100	50
Doel (per stuk)	500	500
Alle 3 doelen (BONK!)	5.000	1.000
Bovenbaan (per stuk)	250	200
Alle 3 banen + multiplier	1.000	500
Orbit	250	500
Spinner (per draai)	100	20
KRAAN	2.000	1.000
JACKPOT (KRAAN in multibal, extra)	10.000 × N	2.000
COMBO (spinner/orbit → KRAAN < 4 s, extra)	5.000	1.000
Skill shot	5.000 × N	1.000
Missie klaar	5.000 × N	2.000
Niveau omhoog	25.000 × (N-1)	5.000

N = niveau. Alle punten **en** de bonus bij het wegvallen gaan keer de multiplier (1X-5X). Bij TILT scoor je niets.

Rekenvoorbeelden

- Jackpot op niveau 1, 1X: $2.000 + 10.000 = \mathbf{12.000}$.
- Jackpot + combo op niveau 3, 5X: $(2.000 + 30.000 + 5.000) \times 5 = \mathbf{185.000}$.
- Missie 6 afronden op niveau 1, 2X: $(5.000 + 25.000) \times 2 = \mathbf{60.000}$.

22 Tips & tactiek

- 1. Vang de bal.** Houd een flipper omhoog en laat de bal tot rust komen. Een stilliggende bal kun je veel preciezer mikken.
- 2. Mini-flipper = KRAAN.** Bijna elke KRAAN-missie loopt via een korte tik rechts op het moment dat de bal langs de blauwe flipper rolt.
- 3. Skill shot op MIDDEN.** Ongeveer een halve seconde vasthouden; het venster is daar het breedst. Op hogere niveaus is de skill shot meer waard ($5.000 \times \text{niveau}$).
- 4. Eerst de multiplier, dan de jackpots.** De multiplier geldt voor álles, ook jackpots en de bonus. Zet vroeg in de bal de banen aan.
- 5. Spaar je multibal niet op, maar benut hem.** Elke KRAAN tijdens multibal is een jackpot. Mik op de KRAAN; de 8 seconden bal-gered bij de start geven je ruimte om te gokken.
- 6. Combo's zijn goedkoop.** Spinner of orbit, dan binnen 4 s de KRAAN: 5.000 extra én voortgang voor missie 5.
- 7. Gebruik de bal-gered-tijd.** Op niveau 1 heb je 7 seconden: dat is het moment voor een riskant schot. Vanaf niveau 3 nog maar 3 seconden.
- 8. Houd de kickback brandend.** Na een gebruikte kickback: leg de 3 doelen plat om hem terug te krijgen.
- 9. Missie 3 = extra bal.** Harde ballen door de spinner leveren veel draaien per doorgang op.
- 10. Duw met beleid** (toetsenbord): hooguit een duw per 2 seconden. Na **LET OP!** niet meer duwen.
- 11. Bonus groeit mee.** Doelen (500), orbit (500) en KRAAN (1.000) leveren veel bonus op. Valt de bal op 5X, dan telt die bonus vijf keer.
- 12. Pauzeer bewust.** De II-knop reageert alleen op een losse tik zonder flippers. Toch even weg? Wissel gewoon van app; het spel pauzeert vanzelf.

23 Colofon



FLIPPER! II — KRAAN-EDITIE

willemvroom.nl/flipper2/

Een spel van Willem Vroom. Speelbaar in de browser op telefoon, tablet en computer.

Deze handleiding is gemaakt op basis van de spelcode zoals die online staat (oktober 2026). De schermafbeeldingen komen uit het echte spel op een iPhone-scherm.

**GAME OVER? TIK OM TE
STARTEN**