

Traité de Flipper théorique

BEN,CHW,FIF,GRE,R,THC,TIT,VAU,ARV

11 septembre 2003

Table des matières

I	Introduction	7
1	Généralités	9
1.1	Le plateau de jeu	9
1.2	Phénoménologie sémiotique du flipper	11
1.2.1	Le statut ontologique	11
1.2.2	Le Livre de la Voie	11
1.2.3	«A world in a nutshell» : aspect microsocial	11
1.2.4	Conclusion provisoire	12
1.3	L’Ambiance sonore du flipper	12
1.3.1	Le Bruit interne	12
1.3.2	La Musique externe	12
1.3.3	Le Bruit humain	13
2	Historique de la machine	15
2.1	L’histoire mythique	15
2.1.1	Le temps des grands anciens	15
2.1.2	Les générations suivantes	15
2.2	L’histoire moderne	16
2.2.1	Notre conscritude	16
2.2.2	Les temps modernes	16
II	Méthode	19
3	Méthodologie du flipper : Comment jouer ?	21
4	Les règles, les points	23
4.1	Les principes de l’Amazon	23
4.2	Les points et les scores	23
4.2.1	Les points	23
5	Les bases de la défense	27
5.1	Quelques coups à éviter	27
5.2	Le bourrage simple	28
5.3	La baffe de base	29
III	Un peu de technique	31
6	La table	33
6.1	Les différentes entrées	33
6.1.1	De l’importance cruciale de l’entrée	33
6.1.2	Généralités	33

6.2	Les sorties	34
6.3	Le specos	34
6.4	Les bumpers	34
6.5	La bille est coincée...	34
6.6	Elastiques, pouic, piou...	34
7	Le coup de flip	35
8	Les cibles	37
9	Les couloirs	39
9.1	Les Unders	39
9.1.1	Généralités	39
9.1.2	Aspects théoriques	39
9.1.3	Résultats expérimentaux au premier ordre	41
9.1.4	Effets non-perturbatifs	42
9.2	Les overs	42
9.3	Coups à B	42
9.3.1	Introduction	42
9.3.2	Théorie de la position canonique	43
9.3.3	La théorie probabiliste	45
9.3.4	Le B du haut	47
9.4	L'extra-ball	47
10	La défense	49
10.1	Le Gargor	49
10.2	Le contrôle	50
10.2.1	Une petite leçon	50
10.2.2	C'est bien joli tout ça, mais pourquoi?	50
10.2.3	Réalisations	50
10.3	Le changement de flip	53
10.3.1	Quand changer de flip?	53
10.3.2	Les différents changements de flip	53
10.4	Les -chettes	56
10.4.1	La four-chette	57
10.4.2	La catapulte	59
10.4.3	La levrette	59
10.4.4	La mono-chette	59
10.4.5	La tri-chette et le réanimateur	60
10.5	Le cocu	60
10.5.1	Généralités, état d'esprit	60
10.5.2	Intéret	60
10.5.3	Motus Operandi	61
10.5.4	l'auto-cocu	64
10.6	La "branlette"	64
11	Le bourrage	67
11.1	La bourrade verticale élémentaire	67
11.1.1	Le bourrage-spécos	67
11.2	Le shift	68
11.2.1	Le petit coup de pied	68
11.3	Le Twist	69
11.3.1	mini-, micro-twists et shifts	69
11.4	Le coup de Serge	69

11.4.1 le Coup de Sergeï 69
 11.4.2 Le Coup à Serge 69
 11.5 Les Baffes 69
 11.6 Le Tilt 71
 11.6.1 Définition 71
 11.6.2 Avantages 71
 11.6.3 Inconvénients 71
 11.6.4 Manifestations 71
 11.6.5 remarques complémentaires 72

12 Niveau supérieur 73

12.1 Quelques stratégies 73
 12.1.1 Le jeu à la française 73
 12.1.2 Le jeu à l'italienne 73
 12.1.3 Le jeu à la polonaise 74
 12.2 Les combos 74

IV Annexes 75

13 Premiers secours : Que faire avant d'appeler le réparateur ? 77

13.1 Je répare les pannes moi-même 77
 13.2 J'apprends à jouer malgré les pannes 78
 13.3 Les sept problèmes du millénaire du flipper théorique 78
 13.3.1 Les deux conjectures de Masa 78
 13.3.2 Conjecture du coup de merde 79
 13.3.3 Conjecture de l'infinité de coups de merde... 79
 13.3.4 Conjecture des cinq millions 79
 13.3.5 Conjecture du coup cyclique 80
 13.3.6 Conjecture dite de l'ontologie du flipper 80

14 Exercices techniques 81

14.1 Pour commencer 81
 14.2 Le shift 81
 14.3 Le flipper asymétrique 81

15 Tentative de notation / formalisation du flipper 83

15.1 Introduction 83
 15.2 La notation 84
 15.2.1 l'entrée 84
 15.2.2 la sortie 84
 15.2.3 la bille à proprement parler 84
 15.3 Remarques conclusives 85
 15.4 exemples de parties 85

V Glossaire 87

Avant-propos

Dans cet opus, nous disserterons du Flipper. Si d'éventuels béotiens nous lisent, qu'ils sachent que par *Flipper* nous entendons bien sûr l'*Amazon Hunt II*, unique représentant sérieux de son espèce. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive de tous les coups, techniques, trucs et astuces. Une telle énumération est tout à fait hors du domaine de cet présentation. Il s'agit au contraire de préciser quelques points de vocabulaire, et d'indiquer les coups de base, briques élémentaires des stratégies que chacun saura développer. Nous n'aurons cesse de répéter que parallèlement à l'étude poussée de ce *Traité de Flipper théorique*, une osmose totale avec le Flipper est absolument indispensable.

Première partie

Introduction

Chapitre 1

Généralités

Le premier *Flipper* a pu être aperçu au cours du mois d'août 1983. Sa première apparition à l'École remonte à septembre 1990. Il se place par conséquent en monument, en pilier fondateur de la *K-fêt*. On peut encore l'apercevoir dans la première pièce.

Sa caisse bleu turquoise ornée de rayons rouge orangé s'impose à la vue du quidam. A une hauteur moyenne pour un billard électronique, elle est surmontée d'un panneau d'affichage de la même couleur, solidement posé sur quatre magnifiques tiges métalliques, qu'on appelle habituellement *pieds*. Un décor de jungle y est dessiné, duquel un bel archer se détache. Le titre *Amazon Hunt II* s'y étale en lettres de feu. La table elle-même est décorée de motifs de jungle, dans le même esprit.

Cette unité confère d'emblée au *Flipper* un côté mystérieux, presque mystique. On ne peut que rester humble devant cette discrétion, devant une sobriété aussi exemplaire. Les quelques lumières clignotantes, loin d'être vulgairement racoleuses, sont plutôt une invite à la communion, un appel. Qui saurait résister à un sapin de Noël par une nuit de pleine lune ? C'est la sensation qu'un joueur potentiel peut éprouver en passant devant lui, un *pound* en poche.

Le *Flipper* est, par opposition aux Fun Machines plus récentes, très simple, mais non simpliste comme de nombreuses mauvaises langues aimeraient le faire croire. Ses trois *couloirs* et ses fameuses *cibles noires* offrent en fait un éventail de stratégies qui permet à des joueurs aguerris de progresser encore et toujours.

Ils rêvent tous d'entrer puis de progresser à l'**AJAP**, *Association des Joueurs d'Amazon Professionnels*. Certains jouent même pour battre le mythique record du monde. Il est situé aux alentours de **4 975 000** points.

1.1 Le plateau de jeu

Il est composé de deux parties organisées verticalement. La partie supérieure s'organise autour des trois *bumpers* et des trois *couloirs*, portant les lettres *A*, *B* et *C* (de gauche à droite), en lumière verte. Un espace subsiste entre chacun des guide-bille externes et la paroi extérieure du plateau (la caisse), si bien que la bille peut «descendre» sans éteindre de *couloir*. Les positions respectives des *bumpers* et des *couloirs* supérieurs sont telles que les *bumpers* peuvent envoyer la bille dans un *couloir*. Ils peuvent aussi l'envoyer heurter l'une ou l'autre des quatre cibles *Add Bonus*, ou «cibles Pouic», qui cernent les *bumpers* externes.

Un peu plus bas se trouvent, dans un décrochement qui facilite leur fonctionnement, les deux compartiments *Special*, que nous appelleront *Spécos* par la suite, de type «lock» - un de chaque côté, cela va de soi -, occasionnellement portés à l'attention du joueur par une pastille lumineuse rouge, et la mention *Special when*

lit, pour chacun d’entre eux.

Puis (toujours en suivant le trajet de la bille lors de son entrée) l’on trouve, au centre du plateau, trois pastilles lumineuses indicatrices, *A*, *B*, *C*, qui s’allument lorsque les *couloirs* correspondant sont éteints. C’est très légèrement en-dessous de ces pastilles que se situent les *cibles* les plus hautes. Les *cibles* sont au nombre de dix, cinq de chaque côté, rangées régulièrement le long des parois. De chaque côté, celle du milieu est démarquée par un aspect différent : elle est de style variable : parfois noire avec ou non une petite mire dessinée dessus en rouge, parfois blanche avec un ‘Q’ ou une étoile rouge - suivant les disponibilités du réparateur, souvent mis à contribution, jamais capable de régler définitivement les nombreux problèmes -, mais porte toujours le nom canonique de *cible noire*; les quatre autres sont jaunes, portant parfois le dessin d’un singe.

En-dessous des pastilles vertes, au milieu du plateau, et verticalement, se situent les pastilles blanches qui indiquent, à chaque instant du jeu, les bonus que possède le joueur (par multiple de 10000), chaque pastille correspondant à une lettre du nom *Amazon Hunt II* inscrit verticalement. À gauche et à droite de cet indicateur, on trouve les *couloirs* inférieurs, *A* et *B* à gauche, *B* et *C* à droite, là encore illuminés en vert. Le guide-bille extérieur gauche est rouge, l’extérieur droit est blanc, les guides-bille intérieurs sont plus larges et verts, comme leurs homologues supérieurs, et portent ici le nom canonique de “*bidules verts*”. Encore en-dessous viennent les *flips* eux-mêmes, et les couloirs de sortie *Add bonus* où choient les billes tombées à gauche du *couloir A* ou bien à droite du *couloir C*.

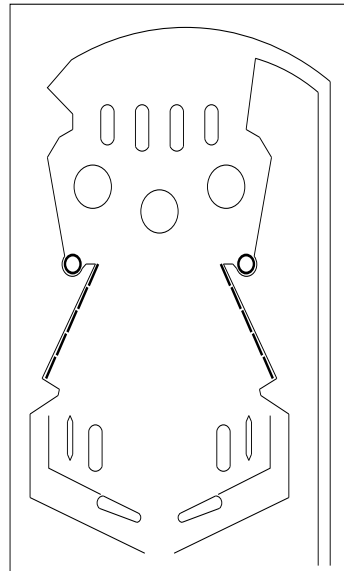


FIG. 1.1 – Le plateau de jeu

1.2 Phénoménologie sémiotique du flipper

1.2.1 Le statut ontologique

Le flipper n'est pas un jeu comme les autres. À vrai dire, ce n'est pas un jeu. Le flipper est une activité *sui generis*, ni sport, ni distraction, ni philosophie, ni ascèse, mais bien tout cela à la fois. N'ayons pas peur des mots : le flipper donne à penser. Le but de ce propos n'est certes pas de prétendre donner au flipper, et singulièrement à l'Amazon Hunt II une valeur épistémologique, ou une force ontologique excessive, que, trop souvent, lui prêtent les néophytes. Certes, Socrate n'aurait certainement pas désavoué cet art, qui plonge le «joueur» dans une véritable contemplation anagogique, mais sans aller si loin, nous ne voulons ici, modestement, que donner un bref compendium de l'éthique du flipper, un épitomé du pratiquant (oserons-nous dire du praticien ?) de l'Amazon Hunt II.

1.2.2 Le Livre de la Voie

L'Edf repose principalement dans un concept, un objectif simple et pourtant gros de sens et lourd de conséquences : il s'agit d'atteindre, non une ataraxie de type stoïcien, mais bien un *équilibre parfait*, équilibre *quasi* taoïste, qu'un «joueur» confirmé peut seul atteindre durablement. Ici, le *Yang* est le jeu violent (le «bourrage»), le *Yin* est le jeu (trop) statique (qui, bien souvent, débouche sur la «lose» /lu :z/ - ces termes techniques seront explicités en leur temps). Mais la suprémacie du Flipper - nous osons ici la majuscule dans l'idée qu'on a affaire, pour parodier l'illustre Athénien, à «l'essence du flipper» - sur l'ascétisme de la Voie, c'est que chaque impétrant à l'Edf peut atteindre *son* équilibre, dans un dosage *ad hoc* des deux principes fondamentaux. Alors, le flipper comme «titisme de l'ascétisme»? Boutades mises à part, c'est bien, nous semble-t-il (Cf. bibliographie), cette diversité des voies vers l'équilibre qui fait non seulement la valeur axiologique du flipper, mais aussi l'intérêt qu'il suscite chez le «joueur» et (surtout) chez les «spectateurs».

Par ailleurs, cet équilibre n'est jamais définitif : il est sans cesse à reconquérir, à ré-instaurer; la lutte permanente entre l'aspiration à l'ordre de l'Instance Joueuse (IJ) et les forces entropiques de la Machine (M), tendant vers le Chaos. L'art du flipper est donc une image, un reflet dans le microcosme, toujours représentée, du conflit originel entre le Démonstrateur et le Néant - rapport double que l'on peut formaliser ainsi :

$$M \longleftrightarrow I J$$

Ou, mieux, si l'on veut rendre compte de l'interaction avec le «public» (P) :

$$\begin{array}{ccc} M & \longleftrightarrow & I J \\ & \swarrow \quad \searrow & \\ & P & \end{array}$$

Cette figuration symbolique de l'Origine, nul flipper n'en est plus le canal que l'Amazon Hunt II, de par sa simplicité, sa presque-nudité adamique.

1.2.3 «A world in a nutshell» : aspect microsocial

Quête de l'équilibre, donc, mais aussi équilibre de la quête : la répétition, à chaque «partie» (chaque acte/offrande flippérale, en fait), des mêmes recherches, des mêmes objectifs, donne en effet un caractère rituel au jeu, un aspect de cérémonie renforcé par le don réciproque du jeton, avatar du *potlatch*, entre les joueurs. On atteint un réseau interrelationnel propre au cercle des joueurs/artistes/adeptes, réseau parasocial, certes, mais aussi intersocial et microsocial. Groupe fermé? Non :

loin d'être une société secrète, la communauté est agglutinante ; groupe hiérarchisé, cependant : hiérarchie méritocratique (les scores), hiérarchie «esthéticocratique» (la beauté des gestes, l'originalité des coups).

Cette microsociété, par ailleurs, est structurée par tout un complexe sémiotico-signifiant : jargon technique (chaque coup, chaque mouvement porte son nom, comme en un métalangage hiératique), codification des discussions entre participants (une sorte de liturgie), «répons» des regardants appelés par tel stimulus du jouant, etc. *ad infinitum*

Comme toute société possédant une organisation et une détermination éthique, les cercles flippériens ont aussi une morale : le permis («gras») et l'autorisé (le «sale») sont abscons pour le profane, mais nettement obvie pour l'initié.

1.2.4 Conclusion provisoire

Cette brève esquisse d'un discours raisonné du flipper encore à écrire n'a pas la prétention d'épuiser son sujet. Pourtant, il nous a permis de mettre au jour l'aspect para-religieux de cette pratique, ses similitudes, assez nombreuses en fin de compte, avec le complexe symbolique Religion/Église.

Sans vouloir à proprement parler théoriser un *da-Sein* du flipper, il nous semblait nécessaire, à l'orée de ce traité théorique, de préciser la fonction symbolico-sociale du flipper auprès de ceux qui le pratiquent. Pour finir, qu'il nous soit permis d'évoquer ici Fritz Lang : la lutte métaphorisée entre l'Homme et la Machine n'est-elle pas aussi forte dans le Flipper que dans *Metropolis*? Mais ici, le combat possède aussi une valeur que l'on peut, faute de mieux, qualifier de *ludique*, aspect que le présent traité tente de mettre en lumière.

1.3 L'Ambiance sonore du flipper

Le flipper ne peut se jouer dans le silence. L'atmosphère, ou ambiance, sonore qui doit, pour que le jeu réussisse, régner autour de la machine, peut être décomposée en trois éléments : le bruit interne («musique» du flipper), le bruit externe (la musique de la K-fêt), et le bruit humain (la «musique» des spectateurs).

1.3.1 Le Bruit interne

L'*Amazon* émet, lorsque l'on joue (en fait, pour être précis, à partir du premier point marqué dans la bille), une sorte de musique, qui peut sembler désagréable à l'oreille du nophyte, mais qui est la musique la plus douce, la musique divine, la musique, pour le joueur habitué. Certains chuchotent que la «techno» a été inventée lorsqu'est apparu le flipper, d'autres spécialistes affirment qu'il s'agit plutôt de «house»... Bref, c'est chouette.

Le joueur qui a, oserons-nous dire, de la bouteille (achetée bien sûr sur sa carte K-fêt) reconnaît à l'oreille, sans rien voir, les différents bruits et sons produits par la machine : le fond sonore techno, les cibles abattues ou non, ou abattues sans donner les bonus, les Add Bonus, les pouics, les pious, etc. Bref, c'est tout un monde que ce fond sonore venant de la machine elle-même ; mais ce n'est pas tout.

1.3.2 La Musique externe

Le *Flipper* se joue à la K-fêt, c'est bien connu. Or la K-fêt possède, c'est bien connu aussi, de quoi jouer de la musique. Et à vrai dire, on ne peut jouer correctement au *Flipper* sans que la chaîne soit en marche. Cette musique constitue le deuxième élément du fond sonore du jeu. La musique doit être point trop forte,

point trop brutale (ainsi les scores sont-ils statistiquement moins bons le mercredi), point trop lénifiante, bref, elle doit être bonne. À la musique s'ajoutent les sons annexes, tels que le cri souvent réitéré «D., mets de la musique!!»

1.3.3 Le Bruit humain

Lors d'une partie de *Flipper* les spectateurs, s'ils sont eux-mêmes aussi joueurs, ce qui est souvent le cas, se doivent de ne pas rester silencieux. Leur présence peut se manifester de différentes façons, et avant tout par des cris inarticulés (semblables à ceux de l'ours blessé, du corbeau freux ou du wookie en frénésie). Incompréhensibles pour le profane, ces cris expriment admiration, indignation, surprise, peur et terreur, etc. Parfois, les exclamations du public prend la forme plus nette d'un langage, humain qui plus est; on peut alors entendre «Oh non!», «Comment ça, non?», «Craquage!!», etc.

Dans d'autres cas, le public est plus calme, et signale sa présence par des commentaires techniques à propos du jeu, principalement en nommant les coups joués. Il s'agit là d'une pure utilisation phatique du langage, car la nomenclature est connue de tous les spectateurs. Cependant il s'ensuit parfois quelque controverse à propos de tel ou tel terme non encore strictement dénommé.

Mais ne croyez pas que les amateurs de *Flipper* soient incapables d'une discussion sérieuse. Au contraire, une des constantes de l'environnement sonore du *Flipper* est la discussion mathématique. Elle s'engage généralement tard dans la nuit, et regroupe une large proportion du public. On y traite de séries entières, de groupes, de GAGA, et bien d'autres débats entre spécialistes.

À l'inverse, le fond sonore - nous nous enfonçons ici de plus en plus tard dans la nuit - est parfois rempli par du pur non-langagier : le cri du Bonobo en rut au fond de la forêt, chose terrible à entendre et à voir, spectacle qui a glacé les sangs de nombreux passants attardés, égarés, à leur grand dam, trop près de la *K-fêt* tard dans la nuit...

Enfin, pour conclure cette typologie, dont nous ne garantissons pas l'exhaustivité, il nous reste à parler d'un dernier élément de bruit humain : les conversations des gens alentour, des non-flippomanes. Il ne faut certainement pas négliger ces conversations, car elles ont une fonction capitale pour les joueurs de *Flipper* : elles sont un prétexte idéal, une justification parfaite pour excuser un craquage honteux et infâmant...

Chapitre 2

Historique de la machine

2.1 L’histoire mythique

2.1.1 Le temps des grands anciens

L’Amazon Hunt II est donc apparu à l’école en Septembre 1990, succédant alors à un flipper déjà mythique, mais désormais oublié...

Ce fut alors un succès immédiat, comme l’atteste la comptabilité d’alors (20 kF le premier mois...) Mais au-delà de cet aspect basement matériel, il suscita alors de nombreuses vocations, qui donnèrent naissance à la première génération des grands joueurs de flipper, que nous appellerons les “Grands Anciens”, faute de qualificatif plus précis. Citons parmi tant d’autres un certain Vincent Maillot, que nous pouvons toujours croiser dans cette école, Vincent Guedj (QTG puis MDB), célèbre pour sa régularité et qui n’a arrêté que depuis cette année, probablement découragé par la mise en place du système des jetons, ou encore Masa Tanaka, fondateur des tournois attachés à cet objet (et des “cadeaux bitures” qui les accompagnent) et énonciateur de la fameuse *double conjecture*. Notons enfin que cette génération atteignait déjà la barre des trois millions, assez peu fréquemment il est vrai (d’aucuns racontent des scènes d’hystérie collectives lors de tels événements).

Il semblerait qu’à cette époque indéfectiblement liée au jeu “à la française”, des coups tels que l’ *Under* étaient encore considérés comme difficiles, comme en témoigne des fragments religieusement conservés du premier traité :

“Il est majoritairement admis que les entrées A et C sont préférables, car ces couloirs sont difficiles à obtenir par la suite, cependant quelques joueurs préfèrent l’entrée B pour des raisons de symétrie.”

Entendu également à la K-fêt des sentences du type :

“En ce temps-là, l’Amazon n’était pas aussi facile à jouer qu’aujourd’hui”

2.1.2 Les générations suivantes

Les experts s’accordent généralement pour distinguer ensuite deux autres générations avant leur conscritude (les experts en question sont de la promo 97). Une première regroupe des joueurs des promos 92 (Georges Racinet ou JOE, recordman du monde actuel avec 4.975.000 environs) et 93 (Jean-Marc Wächter que l’on ne présente pas, même aux plus conscrits d’entre nous, signant alternativement JMW et OMD, ainsi que de nombreux avatars tels BOB ; Vincent Pretini ou VIP, recordman du monde précédent avec 4.800.000 environs, effectués la même année scolaire 96/97, les mauvaises langues suggèrent que le *Flipper* était plutôt facile à jouer cette année-là ; également Sorin Cristescu ou CAS puis BLA sur la fin de sa carrière...). Cette génération aura mis en place un certain nombre de coups classiques

du flipper moderne tels l' *Under*, le *Coup à B...* Une deuxième correspondrait à la période suivante, à savoir les promos 94, 95, et 96, regroupant des joueurs tels que Martial Millet (TNX, un exemple de jeu complet et propre) ou Paul Zinn-Justin (PZJ, le contraire mais efficace) ou plus récemment Renaud Durand (RED, tout pareil), Grégoire Jean (GRG, pareil en plus physique) ou encore Julien Geitner (DEG comme Gros Dégueulasse, mais avec un jeu propre).

2.2 L'histoire moderne

2.2.1 Notre conscritude

C'est alors que les plus vieux parmi les rédacteurs de ce traité sont arrivés dans cette école. Les événements racontés à partir de cette ligne sont donc absolument véridiques, ou au moins de première main (diminuez légèrement les effets de gloriole des rédacteurs et vous obtiendrez un récit proche de la vérité.) La vie flipperistique de l'école, en l'année scolaire de grâce 97/98 s'alimenta de nombreux nouveaux joueurs.

Le premier d'entre eux fût Romain Denis, régulièrement hexajetonneur quotidien, qui mit pourtant plusieurs mois avant de pouvoir signer de son SCC (Super ConsCrit) (notons au passage qu'il devait changer de signature l'année suivante au profit de PTB, ou PeTit Bourrin); suivi de près par THomas Chomette, ou THC, ou encore Mathieu Pilot dit titoune (TIT), Ronan Lamy (signant d'un R centré qui veut dire RORO, RORO, RORO...) et Nicolas VicToir (NVT) qui firent également le bonheur du trésorier du COF de l'époque... Ce n'est que bien plus tard, aux alentours du mois de Janvier, que devait les rejoindre Gaëtan Chenevier dit Gaga (GAG puis FIF à partir de sa deuxième année, en hommage à son ami Fifi, Mathieu Finiasz, parti en stage loin dans ses pénates à Valbonne).

Le championnat commença alors par un affrontement entre TNX et CAS (voir ci-dessus), où TNX semblait l'emporter jusqu'à ce qu'il trouve une copine (...). Puis, alors que la domination de CAS était écrasante, voilà JMW qui revint des limbes de son service militaire et entama une remontée fulgurante pour arriver à la troisième place, accompagné de ses nombreux avatars tels BOB (à l'origine Denis Pétrequin, dit Pétrus) qui finit quatrième où encore OMD. Notons que THC devait finir cinquième, et de ce fait premier conscrit. Notons que 5 scores au-delà de 4 Millions furent atteints cette année-là : 2 pour JMW, 1 pour TNX, CAS et VIP.

Pour ce qui est des tournois de cette année là, l'Open devait être magistralement remporté par un JOE en pleine forme malgré ses nombreux pétards préliminaires, qui, bien que bénéficiant d'une Wild Card au deuxième tour grâce à la complicité du créditman d'alors (THC, qui succédait à TNX et précédait Mathieu Finiasz, que l'on ne peut pas affubler du qualificatif de joueur professionnel (cf AJAP), mais qui fût un kibitz de légende puisqu'il passa 5 heures sur un tabouret devant le flipper), devait s'imposer en finale grâce à un magnifique 2 millions sur sa dernière partie. Les Masters par contre furent remportés par THC, premier conscrit (et seul pour l'instant) de l'histoire du flipper à s'imposer en tournoi, à l'issue d'une finale bien menée face à un JMW surclassé ce jour-là 5 à 2 - notons que pour la première fois depuis longtemps, les prix furent relativement intéressants, instaurant une tradition d'alcoolisme chez les joueurs de flipper.

2.2.2 Les temps modernes

Nous évoquons ici les années 98/99 et 99/00 (en cours). L'année scolaire 98/99 fût marquée par une certaine baisse d'affluence devant le flipper... Pas d'apport nouveau de conscrits dans l'AJAP cette année-là, les deuxièmes années se battent

pour le classement : c'est THC qui l'emporte sur tous les tableaux puisqu'il remporte le seul grand chelem connu jusqu'à ce jour : AJAP, Championnat Du Monde, Open et Masters... A noter que cette année fût organisé un Open de double, remporté par JMW et OMD (dans le désordre, les deux joueurs correspondants ayant échangé leur signatures cette année-là.) Pas de 4 Millions cette année-ci, le flipper étant relativement difficile.

Cette année, 99/00, sont apparus les conscrits de cinquième génération. Citons parmi tant d'autres CHW, GRE (éternel conscrit), ou VIC, apparus dans la table cette année, et jugés assez prometteurs par les bientôt vieux cons... C'est l'année de FIF : loin en tête à l'AJAP devant THC, détenteur de deux scores au-delà de 4 Millions, peut-être nous réserve-t'il un record du monde pour bientôt...

Deuxième partie

Méthode

Chapitre 3

Méthodologie du flipper : Comment jouer ?

Afin d'atteindre une efficacité maximale, le joueur, débutant ou confirmé, cela importe peu, tant les bonnes bases font les bons jeux, devra se tenir en position verticale, posé sur ses pieds, qui seront, eux, horizontaux (ce qui se dit généralement «debout»), et se positionnant à quelques centimètres de la machine; la caisse doit à peu de choses près «effrôler» sa région pubienne. Les mains du joueur reposent négligemment sur les coins de la caisse, un doigt sur le bouton de contrôle du *flip*. Des controverses sont toujours vivantes entre les plus grands spécialistes au sujet de la préférence à donner au majeur ou à l'index pour manier le bouton : à vrai dire, c'est à chacun de déterminer ce qui lui convient le mieux, il s'agit avant tout d'être à l'aise, cela doit venir naturellement. Le joueur peut à sa guise être en contact avec la machine au moyen de sa zone pubienne, afin de bourrer le *Flipper* précisément avec cette zone, comme le préconise un fameux amateur, U. Eco, dans *Le Pendule de Foucault*, ou non, préférant alors bourrer avec les mains et les pieds uniquement. Là encore, on a affaire à deux écoles, mais l'école pubienne semble assez peu prisée des spécialistes dans le cas précis de l'*Amazon*. Les bras doivent tomber naturellement, décontractés, les épaules ne doivent pas être crispées. Sans négliger le jeu de jambes (son caractère indispensable a été superbement démontré par un joueur des plus autorisés : il est impossible de jouer au *Flipper* lorsqu'on est cul-de-jatte), on s'autorisera à dire ici que la position des jambes est plus libre et plus variable au cours du jeu.

La situation psychique n'est pas moins importante que la situation physique. Le joueur doit être concentré sans être stressé - que de billes l'on a vu perdues lors des *opens* du fait d'un mental mal géré! En bref, l'état mental du joueur de *Flipper* s'approche de celui du sportif de haut niveau. Mais il faut aussi garder l'élément ludique - nous y insistons - de cette noble activité : il faut aussi l'état mental du joueur, prêt à perdre sans rancœur ni mauvais esprit ou réactions violentes...

Chapitre 4

Les règles, les points

4.1 Les principes de l'Amazon

4.2 Les points et les scores

Voilà, vous avez acheté votre premier *pound* à la K-fêt, vous l'avez introduit tremblant d'émotion dans le monnayeur (en vérifiant que personne ne vous regardait), l'Amazon s'est réveillée de son sommeil en émettant un de ces doux sons si caractéristiques, et là, vous avez regardé votre première bille droit dans ses yeux métalliques en vous disant "Au fait, comment on fait des points sur ce maudit flipper?". À ce moment-là, le rouge vous est monté au front, une sueur glacée s'est répandue sur vos tempes, et vous vous êtes enfui en criant comme un damné lorsque vous avez aperçu un groupe de vieux cons s'approchant du Flipper.

Alors que si vous aviez lu ce qui suit, tout cela ne serait jamais arrivé...

4.2.1 Les points

Le Créateur, dans Son infinie sagesse, a harmonieusement varié la valeur des différents éléments de l'Amazon. Imaginez ce que serait l'Art du Flipper si tout avait la même valeur ou si, pire encore, on avait inversé la valeur des cibles et des bumpers! J'en ai froid dans le dos en y pensant. Loué soit Notre Gottlieb.

Plus sérieusement, voici la liste des valeurs en points des éléments du plateau de jeu. Cette liste est de fait en quelque sorte la "règle du jeu" de l'Amazon, si j'ose m'exprimer ainsi.

Exercice : Remarquez comme l'Art du Flipper est fondé sur la répartition des points sur le Flipper. Notez à quel point il est difficile de faire cinq millions. Faites une thèse avec vos observations. Revenez me voir dans trois ans.

- **Les trois couloirs** : Chaque couloir vaut 5.000 points plus une unité bonus la première fois que l'on passe dedans. Après, ça ne vaut plus que 500 points. Evidemment s'il s'agit du B du haut alors qu'on a déjà fait les trois couloirs ça donne aussi l'extra, qui *stricto sensu* ne vaut pas de points, juste une *potentialité* de points (les fortes têtes répliqueront que de toutes façons on ne fait jamais de points sur une extra, cf Théorème de l'Extra). Rappelons que compléter les trois couloirs déclenche un véritable Noël sur le Flipper : l'extra s'allume, le bonus passe à $\times 2$, voire $\times 3$ en troisième bille, et les spécós peuvent s'allumer (voir à spécós). D'où l'intérêt du jeu à l'italienne.

- **Les cibles** : Initialement chaque cible vaut 5.000 points plus une unité bonus. Vous me direz : quelle différence avec les trois couloirs ? Je vous répondrais : au début, aucune, d'où le terme générique d'*item*, englobant tout ce qui vaut 5.000 points plus une unité bonus. Cependant, une fois les dix cibles abattues, les cibles noires remontent, et là c'est carrément l'orgie : chacune vaut 50.000 points plus une unité bonus ! En plus c'est magique, dès qu'on a abattu les deux elles remontent, elles en veulent encore. D'où l'intérêt du jeu à la française.

Question piège : que vaut une cible (autre que noire) quand on l'abat pour la deuxième fois ? Réponse : normalement, une cible autre que noire ne remonte pas, crétin ! Si elle remonte, accompagnant une cible noire, il s'agit alors d'une *cible fantôme* qui comme son nom l'indique ne vaut rien. L'abattre relève alors soit :

- d'un parti-pris esthétique-philosophique (on abat la cible fantôme car on considère qu'elle ne devrait pas être là)
- d'une erreur de visée (cas le plus courant).

- **Les bumpers** : C'est simple : un bumper vaut 100 points s'il est éteint, 1.000 s'il est allumé (c'est-à-dire si on a fait le couloir qui lui correspond). En gros ça vaut que dalle. D'où l'intérêt du jeu à l'allemande.

Il y a quand même un piège : vu les contraintes auxquelles sont soumis les bumpers, ils s'usent très vite, et il arrive qu'un bumper, même allumé, ne donne plus rien. En général personne s'en rend compte parce que les bumpers, ça vaut *vraiment* que dalle.

- **Les spécós** : Là, ça se complique un peu, les non-mathématiciens risquent d'avoir un peu de mal. Soit n le nombre de couloirs faits, $n \in \{0, 1, 2, 3\}$. Soit V la valeur (exprimé en *points*) du spécós. Alors on a la relation suivante :

$$V = 10.000 + n \times 10.000$$

Mais ce n'est pas tout. Car si les spécós s'appellent ainsi, c'est qu'ils donnent le *special* (en anglais dans le texte), à savoir un crédit, quand ils sont allumés. Pour en allumer un, c'est facile : il suffit d'avoir fait les trois couloirs et abattu toutes les cibles du côté désiré. Alors, telle une supernova, une lumière rouge s'allume sur le flipper, donnant à celui-ci une indéniable allure de sapin de Noël, ce qui offre une excuse à certains joueurs lorsqu'il perde la bille ("Toutes ces lumières... Ça m'a déconcentré.").

- **L'Add Bonus** : L'immonde, l'infâme Add Bonus désigne les deux sorties latérales, hantises de tous les joueurs de flipper. Comme son nom l'indique ça vaut une unité bonus et 5.000 points (et le droit de laisser jouer le joueur suivant).

- **Le piou, le pouic et les cibles du haut** : Il s'agit des deux paires de cibles rondes non escamotables situés en haut sur les côtés du flipper. Dans chaque paire, même si ça ne se voit pas toujours à cause des lampes qui ne marchent pas, il y a toujours une cible éteinte : le *piou*, ou *pouic*, nommé ainsi à cause du bruit caractéristique émis par l'*Amazon* quand on tape dedans ; et une cible allumée : la *cible jaune*, dénomination certes ambiguë, qui initialement est en haut à droite et en bas à gauche. A noter que si à droite c'est la cible du haut qui est allumée alors à gauche c'est celle du bas, rompant ainsi la symétrie presque parfaite du plateau. Chaque tir sur un élastique (du haut comme du bas, voir plus loin) ou sur une cible jaune échange les piou et les cibles jaunes.

La cible jaune est en fait un Add Bonus, c'est-à-dire qu'il vaut 5.000 points plus une unité bonus. Cependant, par superstition, personne n'ose l'appeler ainsi, de peur que l'Add Bonus du bas succède à l'Add Bonus du haut.

Le piou, lui, est un vrai piège à con, puisqu'il ne vaut que 500 malheureux points.

- **Les élastiques** : Il y a sur l'Amazon deux types d'élastiques :

- les élastiques qui sont derrière les cibles, qui valent 100 points quand on tape dedans, c'est-à-dire quand on a raté les cibles ; l'Amazon se moque alors du joueur en émettant un son intranscriptible mais très énervant (comme si 100 points c'était pas suffisamment du foutage de gueule).

- les deux élastiques du haut, qui valent 10 points quand on tape dedans. J'entend d'ici ton exclamation, ô lecteur : "Quoi, 10 points ? Mais c'est vraiment grotesque !" Et bien certes, on n'a jamais vu quelqu'un claquer avec un élastique (déjà que la claque aux bumpers c'est rare alors...) ; cependant *primo* 10 points, c'est pas zéro points, comme le prouvent les billes à 10 points ; *deuxio* l'élastique prend toute son importance grâce au phénomène dit *de la loterie*, abrégé en lot', dont l'explication viendra en son temps.

- **Le bonus** : Le bonus, c'est tous les points qu'on marque après avoir perdu la bille, si on n'a pas tilté de dépit. C'est assez simple : chaque unité bonus accumulé vaut 10.000 points, fois 2 si on a les trois couloirs ou si on est en troisième bille, fois 3 si c'est les deux. Cependant il n'est pas possible d'avoir plus de 19 unités bonus : à ce moment-là, c'est *Max Bonus*, et les unités gagnées en plus sont tout simplement perdues. Ce qui se résume donc dans la formule suivante :

$$B = \min(n, 19) \times 10.000 \times (1 + \alpha + \beta)$$

où B représente la valeur du bonus, α vaut 1 si on a les trois couloirs, 0 sinon, et β vaut 1 si on est en troisième bille, 0 sinon. Vous remarquerez assez vite en jouant que le bonus est en général la source la plus importante de points, ce qui amène au sollipsisme suivant : pour marquer le bonus, il faut perdre la bille ; d'autre part plus on marque de bonus, plus on marque de points ; donc plus on perd la bille, plus on marque de points ! Limpide, non ?

L'état du bonus et du multiplicateur à un moment donné est indiqué par les pastilles $\times 2$, $\times 3$ et A-M-A-Z-O-N-H-U-N-T en bas au centre du plateau. A chaque lettre est associé un multiple de 10.000 (donc une unité bonus) ; au-delà de 10 unités bonus (donc de 100.000) la pastille du haut A reste allumé, quand A et M sont allumées c'est Max Bonus. C'est quand même une coïncidence extraordinaire qu'"Amazon Hunt" s'écrive pile-poil en dix lettres, permettant la correspondance avec l'écriture en base 10 ; certains n'hésitent pas à y voir une preuve de l'existence de Dieu.

L'intérêt principal de savoir où en est son bonus est de savoir à l'avance si "c'est claqué" ou si "ah ben c'est pas claqué". Les spectateurs comme le joueur peuvent ainsi à tout moment se livrer à l'exercice de torture mentale qui consiste à calculer le score potentiel du joueur et voir ce qui lui manque pour la claque (ou le triclague, ou le record du monde si c'est Gaga qui joue).

- **Mais les points ça sert à quoi ?** Si vous posez cette question c'est que vous êtes *vraiment* un conscrit. Car les points, tout le monde le sait, servent à faire le mariole parce qu'on en a fait plus que le voisin. Plus sérieusement, les points servent à *claquer*, c'est-à-dire (là je m'adresse vraiment aux conscrits des conscrits) gagner des crédits, en faisant le violent *clac* si caractéristique qui fait sortir les gens de l'infirmerie dès qu'il y en a trois à la suite. L'Amazon claque trois fois : une fois quand on dépasse 800.000, encore une fois à 1.300.000, une dernière fois à 2.000.000. Si en plus on dépasse le meilleur score actuel, l'Amazon *triclague*, mais c'est pas près de t'arriver si tu lis ça sérieusement. L'autre intérêt de faire des putains de gros scores est de mettre des points à l'AJAP, voire au championnat du monde.

Remarques : Si vous avez bien suivi jusque là, vous n'aurez pas manqué de

remarquer que le plus petit score possible est 10, et que tous les scores possibles sont divisibles par 10. D'où la question : mais alors à quoi il sert le dernier zéro, celui qui termine tous les scores ? La réponse est simple : à rien. Mais alors pourquoi il est là ? Et bien c'est un des grands mystères de l'existence, que la raison ne peut appréhender et auquel seule la foi apporte une réponse.

Exercice : Vérifier de visu sur vos parties ou celles des autres l'exactitude des renseignements ci-dessus.

- **La loterie** : Il fallait bien en parler quelque part et comme on savait pas où ça sera ici. La loterie à l'Amazon, n'ayons pas peur des mots, c'est une vaste fumisterie. Le néophyte croit bêtement que l'Amazon tire un chiffre au hasard entre 0 et 9, le multiplie par 10, et le compare aux deux derniers chiffres des scores des joueurs. Foutaises ! L'amateur confirmé vous apprendra que l'Amazon décide à l'avance si elle va claquer à la loterie ou pas, selon une probabilité fixée par le credit-man (en général entre 7 et 13%), puis tire un nombre au hasard parmi les chiffres finaux des scores des joueurs. Dans cette optique il est important d'*aligner* les scores des joueurs, en se servant des élastiques. Et bien tout cela c'est encore faux ! Les vrais joueurs savent que l'Amazon donne la lot' quand elle en a envie, punit ceux qu'elle n'aime pas, et la donne plus facilement quand on a tilté la dernière bille d'un coup de latte dans le pied (le célèbre "coup de pied qui donne la lot'").

Chapitre 5

Les bases de la défense

5.1 Quelques coups à éviter

Ben oui, quand on ne sait pas jouer, on appuie au hasard sur les flaps. Et on est vite puni par la machine, qui n'aime pas les amateurs. On passera très vite sur le réflexe «j'appuie sur tous les boutons quand la bille s'approche du trou», réaction anturelle, mais pas du tout efficace.

D'abord, il faut bien comprendre qu'en général, si on ne sait pas ce qu'on fait, on ne fait rien. Sauf cas particulier, bien sûr (la légende veut qu'alors, on soit puni dans sa vie sentimentale, mais n'insistons pas). Bref, il faut savoir ce qu'on fait.

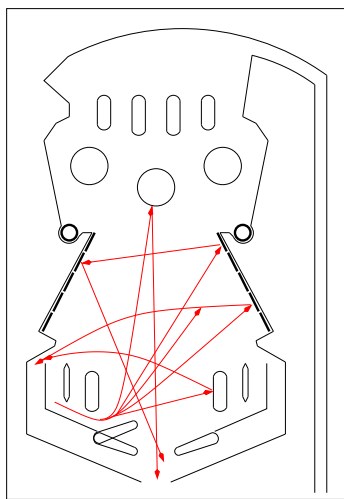


FIG. 5.1 – Quelques coups de merde

En général, on vise les cibles. Au moins au début. Ça a l'air facile comme ça, il y en a plein, et puis elles ne sont pas loin, et puis ce ne sont que des bouts de plastiques, et puis de toute façon, le Flipper, c'est un jeu d'attardé, ça ne doit donc pas être bien dur, tout ça. Les mauvais esprits sont bien vite remis à leur place, bien fait pour eux.

Au début, ils les ratent les cibles. Parce que mine de rien, c'est un coup de main, les cibles, et si on ne fait pas attention, on envoie brutalement la bille trois mètres

au dessus de la cible du haut. Mais ça, encore, ça n'est pas trop dangereux (sauf si vraiment on vise trop haut et qu'on heurte de plein de fouet le bumper central).

Quand on s'est fait à l'idée que *pour viser une cible, il faut viser en-dessous*, on est content d'abattre les cibles du haut, et on se retrouve avec les cibles du bas. Alors on fait un gros effort, et on vise très très bas. Si on ne fait pas un coulé (c'est-à-dire qu'on flippe ridiculement tard, quand la bille est déjà dans le mange-bille), on a encore toutes les chances de taper dans le bidule vert. Si on a de la chance, on fait une cible en chiotte, la bille rebondit et va taper une cible du côté du flip. Si on a moins de chance, on fait un Add-bonus en chiotte. Dur.

Un autre problème est la puissance du coup. Ah, on ne vous avait pas encore dit que, malgré les apparences, on pouvait doser ses coups. Et bien si. Quand on appuie longtemps sur le bouton, la bille part beaucoup plus vite. Et si on l'effleure seulement, on peut même faire un ϵ -coup, mais nous n'en sommes pas encore là. Bref, on tape trop fort dans la bille. Ah oui, on abat une cible, ou même deux ou trois. Et après ? Encore une fois, on vous a dit qu'il vaut mieux savoir ce qu'on fait, sinon on ne fait rien : la bille rebondit une ou deux fois, et hop, c'est la sortie.

Moralité : *il ne faut pas jouer trop fort.*

Evidemment, les *coups de merde*, ils y en a autant que des bons coups, et même beaucoup plus. D'ailleurs, c'est amusant (enfin si on veut), plus ce qu'on tente est difficile, plus la proportion de coups de merde est élevée. Le Flipper n'aime pas qu'on pète plus haut que son cul, en gros. Donc, restez raisonnables, et si vous arrivez déjà à éviter ces quelques exemples de base, ça ne sera pas mal.

5.2 Le bourrage simple

Et bien oui, quand on joue au Flipper, il faut aussi utiliser ses muscles. Certains vont même jusqu'à dire que l'Amazon apprécie, ou en tous cas que ça lui apprend à vivre. En tous cas, une chose est sûre, bourrer, ça aide à garder la bille.

Considérons un exemple : vous jouez tranquillement - enfin pas tant que ça, sinon vous ne liriez pas cette partie - ça marche plutôt pas mal, même, vous avez abattu 6 six cibles, et vous avez trois couloirs. Il y a même un Spécos allumé, c'est dire. Bien sûr, c'est tentant un spécoc.

Parce que, mine de rien, et quoi qu'en disent ces frimeurs de vieux cons, le Flipper ça coûte cher, et un crédit, ça fait toujours deux francs d'économisés. Un sou est un sou, sans même parler de la joie d'entendre la Flipper claquer.

Reprenons. Vous contrôlez la cible, par un moyen peu orthodoxe, mais de toute façon, personne n'est là pour vous faire la morale, vous en profitez. Vous inspirez un grand coup, relâchez le flip, et reflippez sauvagement. Comme bien sûr il ne vous est jamais venu à l'idée qu'on pouvait s'entraîner au Spécoc, vous le ratez. Pour être précis, vous le manquez, et après quelques rebonds, la bille revient d'elle même vers le trou à Spécoc. Votre sang ne fait qu'un tour, vous flippez un grand coup. Ça ne sert à rien, merci, vous êtes au courant, mais vous aviez envie de faire quelque chose. Bref. La bille rebondit sur le bord de la cavité, et se jette dans le trou central.

Zut alors.

Maintenant vous saurez qu'il faut bourrer quand la bille tape sur le bord de la cavité. Flipper, ce n'est pas mal, mais ça ne change pas grand-chose si la bille est à un mètre.

Comment on fait pour bourrer ? Pas de secret, on lâche les flips (oui oui), on plie les deux bras, et on les déplie pour taper sur les deux coins du Flipper. Pour une légère bourrade, il n'est pas nécessaire de lâcher les flips. Pour avoir un peu plus de puissance, on peut aussi utiliser ses épaules et son dos, d'ailleurs. Et ne vous inquiétez pas, à moins de vraiment y aller trop fort, ou que le Flipper soit en

mauvais état (un coté de la barre métallique de devant dépasse), ça ne fait pas mal.

Par contre, le tilt aime moins, lui. On prendra donc bien garde à ne pas bourrer trop fort. Ni trop souvent. Pour être précis, il faut bourrer tout le temps, mais pour ménager le tilt (après tout, vous avez beau faire une scène, c'est toujours lui qui a le dernier mot), il faut faire des pauses, en contrôlant la bille.

Vous allez demander «Quand est-ce que je bourre ?» Pour ne pas entrer dans les détails, bourrez tout le temps. Pas fort, sauf quand ça semble dangereux (et si vous demandez quand est-ce que c'est dangereux, je vous renvoie au chapitre technique sur le bourrage, ça vous apprendra). De toute façon, vous vous rendrez vite compte que le bourrage, ça aide tout le temps.

5.3 La baffe de base

La baffe, qu'est-ce que c'est ? C'est un grand coup appliqué sur le côté du Flipper, dans le but de dévier la trajectoire relative de la bille, pour la rapprocher d'un des flips.

Le principe est simple : quand on tape sur le Flipper, on le décale, mais la bille reste en place plus ou moins en place, comme nous l'apprennent les lois élémentaires de la physique. Le résultat est que, si on tape à droite, le Flipper va à gauche, et, par voie de fait, la bille *semble* aller à droite. Ce qui nous amène à la loi suivante :

Il faut taper du côté vers lequel on souhaite amener la bille.

Comme on tape en bas de la table (sauf dans le cas précis du *coup de Serge*, bien sûr), le haut du Flipper bouge moins, donc la baffe est moins efficace si la bille s'y trouve.

Evidemment, si on tape trop fort et trop souvent, on est puni par le tilt, mais il faut vraiment y aller comme un bourrin, la baffe ce n'est pas si dangereux.

On citera quelques situations où la baffe peut se révéler salutaire :

- La bille se dirige tout droit vers le trou central, mais pas tout à fait au milieu. Juste un peu trop loin des flips. Dans les cas plus désespérés, on préférera appliquer un shift ou un twist, plus radicaux mais plus dangereux.
- La bille s'approche dangereusement de l'Add-bonus. Il faut ramener la bille vers le centre, une baffe du côté opposé peut donc nous aider. Néanmoins, il faut vraiment «baffer» au bon moment, on préférera généralement une branlette soutenue.
- On recense quelques cas de baffe préventive. Si vous sentez que le Flipper cherche à vous sucer, une bonne baffe peut lui apprendre les manières : pour éviter un rebond sur le bidule vert, par exemple.
- Quand on se sent sûr de soi, on peut aussi appliquer une *baffe offensive*, pour aider la bille à faire ce qu'on aimerait bien qu'elle fasse (ce qui en général est très différent de ce que le Flipper lui fait faire). On citera le Spécos et les couloirs (surtout en bas).

Troisième partie

Un peu de technique

Chapitre 6

La table

6.1 Les différentes entrées

6.1.1 De l'importance cruciale de l'entrée

On appelle couramment “entrée” la partie du jeu comprise entre le lancer de la bille et le premier toucher sur un des *flips*. C’est une phase de jeu assez courte mais il vaut mieux éviter que ce soit la seule : une entrée rapporte assez peu de points (de 0 à 50000 dans les cas courants). Malgré cette apparente insignifiance, l’entrée revêt une importance capitale. C’est tout d’abord l’occasion de réussir un des trois *couloirs*, ce qui n’est pas toujours facile à gagner dans le bas du plateau de jeu, mais aussi d’éviter une sortie immédiate, sanction immédiate et particulièrement frustrante. Tout comme un bon repas, une bonne bille commence par une bonne entrée. On ne saurait compter le nombre de billes qui se sont bêtement terminées aux alentours de 15000 points, voire entre 0 et 1000 points. Il s’agit ici de se créer de bonnes occasions, par un tirage millimétré de la tige, et de se sortir de situations périlleuses, telles la hollandaise ou le sournois rebond sur les bidules verts.

6.1.2 Généralités

Tout d’abord, il faut signaler qu’une entrée n’est pas entièrement déterminée par le degré de tirage de la “tirette”. Sans mentionner les défauts de symétrie dont nous reparlerons plus longuement, il faut rappeler - ou apprendre - aux débutants que la façon de la lâcher, mollement ou brusquement, influe largement et que des bourrades bien senties alors que la bille se trouve au dessus des couloirs du haut peut changer du tout au tout son avenir immédiat.

Plus précisément, l’expérience, comme l’intuition, nous a montré que la bille part plus fort si la “tirette” est lâchée d’un seul coup, et au contraire qu’une subtile retenue lors de la libération du bitoniau.

6.2 Les sorties

6.3 Le specs

6.4 Les bumpers

6.5 La bille est coincée...

Damned ! Vous jouiez tranquillement, vous alliez - enfin - entrer à l' *AJAP*, vous alliez triclaquer, mais non, la machine vous le refuse. Et mesquinement, qui plus est : pas de grosse suce, pas de cibles qui ne se relèvent pas, non, la bille refuse de sortir du specs. C'est tout. Vous enragez, vous bourrez, vous tiltez. Pire : vous jouiez avec Serge, il y a mort d'homme. De toutes façons, vous auriez dû lire ce court paragraphe.

L' *Amazon* est en effet une machine assez farceuse : il n'est pas rare qu'elle refuse de rendre la bille à son légitime propriétaire, qui l'attendait, serein et sûr de lui, le trou central (vous croyiez vraiment que nous parlions de vous ?). Bref, vous ne pouvez plus jouer. On recense divers cas :

- le *Special* : c'est le cas le plus courant. La bille y est confortablement lovée, elle refuse de sortir. Une bonne bourrade s'impose, voire une double bourrade. Ne vous laissez pas emporter, cependant, le tilt est toujours proche - l' *Amazon*, telle l'araignée sur sa toile, pose ses pièges et attend l'erreur de sa proie.
- la bille est posée à un endroit invraisemblable : assez classique, lui aussi. Il suffirait de trois fois rien, d'un petit shift, pour que la bille roule gentiment vers un lieu raisonnable. Ne vous laissez pas aller, bourrez gentiment, cela devrait suffire. Si la bille est posée au bout du recoin à *Special*, une bourrade bien sèche est nécessaire, sans quoi la bille ira se jeter dans le trou central : bourrer mou, ça a toujours encouragé ses pulsions suicidaires, on vous l'a déjà dit. Les positions les plus courantes sont le bout du *Special*, sur un bumper HS, voire entre deux couloirs.

On notera que certains voient dans ce phénomène une parabole de la condition de joueur de flipper, toujours à la limite, en équilibre. Les moins subtils d'entre eux y voient même une loi : pour briser l'équilibre en sa faveur, il faut cogner, bourrer. D'autres, plus raffinés, aiment cette mise en abîme du flipper dans lui-même, et jouent de ce phénomène très baroque - ils le prétendent - pour des coups à *Spécos* minimaux.

Néanmoins, nous déconseillons les tentatives de mise en équilibre, les gains étant souvent nuls (à part, bien sûr, pour l'esthétique de votre jeu), et les risques grands. En tous cas, pas de démonstrations de ce genre en présence de Serge.

6.6 Elastiques, pouic, piou...

Chapitre 7

Le coup de flip

Chapitre 8

Les cibles

Chapitre 9

Les couloirs

9.1 Les Unders

9.1.1 Généralités

L'*Under* est, dans l'état actuel des recherches, considéré comme un des moyens les plus sûrs et les plus fiables pour obtenir les couloirs A et C ¹. Il serait toutefois réducteur de le limiter à cela car il possède de nombreuses applications parmi lesquelles nous citerons la passe, la mise en *position canonique* pour le coup à B (*voir cette section*), ainsi que le barbotage. D'autre part son étude théorique est particulièrement instructive car c'est un cas particulier de la théorie des coups dont les applications sont immédiates. Ceci posé, passons à une définition précise du problème.

Un *Under* est un coup effectué au moyen d'un flip et destiné à envoyer la bille dans le couloir inférieur opposé (i.e. dans le couloir A si l'on flippe avec le flip droit, et dans le couloir C avec le gauche). On appelle naturellement ces deux coups (symétriques au premier ordre) "*Under-A*" et "*Under-C*". Il est à noter qu'en raison de la brisure de symétrie miroir du flipper², ils ne sont pas strictement symétriques et, de plus, la flipperologie étant un problème hautement non-linéaire, il semble que la théorie de perturbations naïve donne des résultats faux ³. Ceci a une importance cruciale en ce qui concerne la stratégie des *Unders*.

Nous incluons également dans cette section des coups qui ne sont pas *stricto sensu* des *Unders*, mais qui ont les mêmes *raisons d'être* et de ce fait paraissent spéculativement appartenir à la même classe d'universalité : ce sont essentiellement les *accelerators*.

9.1.2 Aspects théoriques

Présentation - Etude simplifiée

Pour simplifier, nous nous placerons ici dans le cas de *courbure parfaite* (défini ci-après) de la rigole métallique, et nous négligerons les interactions de la bille postérieures à la validation du couloir⁴. La *courbure parfaite* correspond au cas où la rigole métallique possède une forme telle que la bille lancée tangentiellement à

¹Certains prétendent que l'*Under-C* n'est pas un coup fiable, mais nous affirmons ici qu'il n'en est rien, même s'il est certainement plus technique que l'*Under-A*.

²Le flipper n'est invariant par la symétrie miroir d'axe vertical passant par le milieu du plateau qu'au premier ordre d'approximation

³Le problème étant encore ouvert, nous n'en discuterons pas plus avant.

⁴Naturellement, dans cette approximation, le flipper est parfaitement symétrique. A toutes fins utiles, nous supposons que c'est l'*Under-A* qui est décrit, l'*Under-C* s'en déduisant par symétrie

celle-ci au voisinage de la jointure avec le flip avec une énergie cinétique suffisante valide avec certitude le couloir, sans “glou-glouter” entre la rigole et le bidule rouge au niveau de la rupture de pente⁵. Nous prendrons également comme conditions initiales à $t = 0$ une bille arrivant en bout de flip (baissé) avec un vecteur-vitesse tangentiel au flip, de norme faible (i.e. le temps caractéristique de roulage le long du flip doit être de l'ordre de la seconde). Nous ne préoccuperons pas dans cette présentation théorique de la trajectoire de la bille pour $t < 0$.

Dans ces conditions, l'*Under* parfait est réalisé en donnant un coup de flip, de préférence pas trop fort, lorsque la bille atteint l'extrémité du flip. Le moment précis t_f du flippage doit être déterminé expérimentalement, il dépend principalement des réglages, et plus particulièrement du degré de *mollesse*, du flip considéré (le droit pour l'*Under-A*). Notons également qu'il existe une certaine tolérance autour de t_f , qui n'a pu être calculée explicitement à ce jour, le domaine acceptable s'étendant essentiellement pour $t > t_f$ car si l'on flippe trop tôt, la bille vient interagir avec le bidule vert, ce qui se manifeste généralement par une réflexion sur celui-ci qui envoie avec une forte probabilité la bille dans le trou. Cependant, si l'on flippe trop tard, la bille perd son énergie cinétique dans une collision inélastique avec le flip opposé (i.e. gauche) et ne peut remonter dans le couloir ; toutefois, si l'objectif n'était pas de valider le couloir (A), un tel *Under* peut être tout à fait acceptable, il faut tout de même prendre garde au fait qu'en flippant vraiment trop tard, la bille vient frapper la partie inférieure de l'extrémité du flip opposé et rebondit dans le trou voire va directement dans le trou sans toucher l'autre flip. Un *Under* où la bille finit dans le trou central est dit “lousé” ou “polioté”.

Exercice :

- 1) Lancer la bille.
- 2) Contrôler avec le flip droit.
- 3) Tenter un *Under-A* (sans parade, cf. infra).
- 4) Si la bille tombe dans le trou, recommencer à l'étape 1
- 5) Si la bille ne valide pas le couloir A, recommencer à l'étape 2
- 6) Sinon, recommencer jusqu'à déterminer la hauteur maximale atteinte par la bille en sortant du A : vous avez ainsi mesuré t_f
- Déterminer l'incertitude expérimentale pour cette mesure
- Que faire pour la réduire ?

La parade

Pour augmenter (légèrement) l'acceptance de la validation du couloir et limiter (fortement) la section efficace de sortie par le trou central, il est nécessaire de pratiquer la *parade*. En fait, pour certains, dont le rédacteur de cette section, il n'est pas d'*Under* sans parade, bien que ce fait ne soit supporté par aucune évidence théorique indiscutable. L'expérience tend néanmoins à valider ce point de vue.⁶

La parade consiste à lever le flip opposé (gauche, toujours pour un *Under-A*) au moment exact t_p où la bille passe à l'aplomb du point de pivotement du-dit flip opposé, opérant ainsi un *accelerator* (cf. infra). Cependant, notons qu'initialement la parade servait uniquement à éviter la sortie, soit à *parer* la “louse”⁷, d'où le terme “parade”.

Là encore, il y a une forte dissymétrie temporelle : si l'on flippe à $t < t_p$, la bille a de fortes chances de rebondir sur le bidule vert, générant les conséquences

⁵de la rigole métallique

⁶La flipperologie étant une théorie par essence probabiliste, la probabilité de non-sortie est au moins aussi importante que la probabilité de réussite du coup, et faire tendre la première vers 1 est un passage obligé pour pouvoir faire augmenter sensiblement la deuxième

⁷qui finit généralement en sortie centrale

déplaisantes évoquées précédemment, à moins que ne se produise un *FM* involontaire, tandis que pour un flippage à $t > t_p$ le seul inconvénient est une absence de l'effet *accelerator* évoqué précédemment, à noter que dans ce cas, il est possible que l'effet de protection contre les rebonds sur le bidule vert disparaisse également, ce qui supprime grandement l'utilité de la parade.

Attention : la parade consiste bien à **lever** le flip, et non simplement à donner un coup de flip au moment où la bille passe, comme on le voit malheureusement trop souvent. **Si** les nécessités de la défense l'imposent, il sera toujours temps de le rabaisser, même un pouillème de seconde plus tard. Quoi qu'il en soit, il faut toujours prendre le temps (de l'ordre de 10^{-1} s) d'évaluer la situation. Rabaisser le flip immédiatement doit être l'exception et non la règle.

9.1.3 Résultats expérimentaux au premier ordre

La préparation

La première phase d'un *Under*, c'est évidemment de se placer dans les bonnes conditions pour le réaliser, pour cela, il faut, de préférence, que la bille arrive avec la bonne vitesse, ni trop vite, ni trop lentement. Si la bille arrive trop vite, on n'a pas le temps de viser correctement, et si elle est trop lente, la visée devient excessivement fine et tardive (à l'extrémité de la pointe du flip . . .). Pour quantifier un peu cela, disons que la situation idéale est à peu près celle où la bille vient du A ou du C, en s'étant arrêté au sommet de celui-ci : dans ces conditions, si l'on levait le flip au lieu de faire un *Under*, la bille viendrait à l'extrémité de celui-ci et tomberait dans le trou, ou toucherait l'extrémité du flip opposé.

Pour se mettre dans ces conditions, il y a plusieurs possibilités : soit la bille arrive lentement du A ou du C (cas usuel), ou alors rapidement du B, ou encore a été déviée le long de la rigole par le flip (et va assez vite), ou bien le joueur prépare lui-même l'*Under* en faisant un autre *Under*, qui n'atteint pas nécessairement le couloir. Il est également possible de faire un *Under* en *statique* i.e. en ayant contrôlé la bille, mais c'est un peu plus difficile dans ce cas. Toutefois, l'*Under* en statique ou la passe-*Under* (qui reviennent à peu près au même) permettent d'amorcer le mouvement décrit précédemment.

La réalisation

C'est pas compliqué, j'ai déjà tout expliqué dans la section précédente. Une remarque : le bon joueur de *Flipper* choisit de tenter l'*Under* ou non au moment où la bille arrive sur le flip, prête à être jouée, en fonction de sa vitesse et de considérations stratégiques.

Après le couloir

Une fois que le couloir a été validé, il y a de nombreuses possibilités :

Cas 1 : la bille n'allait pas très vite, ou s'arrête dans le couloir.

C'est parfait, elle peut être jouée à nouveau directement. Remarque : c'est aussi ce qui se produit quand la bille n'atteint pas le couloir.

Cas 2 : la bille dépasse le haut du couloir de quelques cm.

Moyennant quelques bourrages le cas échéant, la bille retombe dans le couloir : on se retrouve dans le cas précédent. Remarque : il est possible de choisir une autre voie de retombée (*Add Bonus*, B, contrôle, *gargor*, trou central, . . .)

Cas 3 : le *poirier*.

Là, la bille remonte dans le couloir, puis par un phénomène mystérieux roule sur le bidule blanc, et retombe dans le B. C'est idéal si on n'avait pas le B, et très bien

FIG. 9.1 – Trajectoire du “Phi” (φ)

sinon, puisque la bille est ensuite aisément contrôlable. A noter que ceci peut-être considéré comme un *coup à B*.

Cas 4 : *l’antipoirier*.

C’est le symétrique du *poirier* : la bille retombe dans l’*Add Bonus*. Alors que les Grands Anciens honoraient ce coup comme forçant le respect, il est généralement considéré de nos jours comme une sortie bête.

Cas 5 : la bille ressort *vite*. Le “phi”.

Dans ce cas, on n’a pas le temps de faire grand chose à la sortie du couloir : il vaut mieux se concentrer sur sa défense. Signalons, en particulier, une figure amusante : le φ . Son nom provient de la trajectoire de la bille, dans l’*Under*, puis effectuant une trajectoire parfaitement parabolique pour venir atterrir dans le trou central. On rapporte également l’existence d’un “ φ -*Add Bonus* opposé”, mais ce résultat n’a pas été reproduit avec une statistique suffisante.

Exercice :

- Faire des *Unders*
- Observer tous les cas décrits précédemment
- Déterminer les rapports de branchement.

9.1.4 Effets non-perturbatifs

L’*Under-C*

Le flipper présentant la brisure spontanée de symétrie décrite en introduction, l’*Under-C* est plus difficile (dans l’état actuel) que l’*Under-A*. En effet, tandis que du côté du A, la bille ne présente pas de difficultés à remonter dans le couloir, il n’en va pas de même à droite. La nature exacte du problème n’est pas exactement déterminée, mais deux facteurs semblent importants : la force du flip gauche, et la courbure de la rigole métallique droite, qui présente un décrochement juste avant le raccordement avec le séparateur C – *Add Bonus*. Ce dernier effet paraît dominant. Pour espérer réussir l’*Under-C*, il est donc crucial de se placer dans les conditions idéales décrites précédemment.

Unders “exotiques”

9.2 Les overs

9.3 Coups à B

9.3.1 Introduction

Le coup à *B*, comme son nom l’indique, est un coup dont le but est d’obtenir le *B* (à ne pas confondre avec les coups de Bol, qui de toutes façons donnent toujours le *B*). C’est un coup très prestigieux, la gloire du mode Funky, le signe de la jeunesse qui joue au flipper. L’origine du coup est incertaine, il est joué au moins depuis 1995 (VIP, TNX, et peut-être d’autres avant). Il n’a été démystifié que depuis peu, la théorie classique des coups à *B* est maintenant à peu près achevée, la théorie probabiliste en est pourtant encore qu’à ses débuts..

Notons qu’il y a trois *B* sur l’amazone, d’où la nécessaire dissymétrie entre leur intérêt. Effectivement, deux catégories de coups à *B* se distinguent : ceux recher-

chant le B du haut, ceux recherchant ceux du bas. Les deux théories sont très différentes. Commençons par la seconde, la plus intéressante.

9.3.2 Théorie de la position canonique

Reprenons dès le début, la situation est simple, vous avez déjà allumé le A , le C , mais grrrrhh, il vous manque le B , et là, en vous rongant "mais comment diable vais-je donc faire pour avoir le B , ggrrrrrhhh???". C'est là qu'intervient la théorie. Nous allons tout d'abord classifier les coup à B que l'on peut faire, alors que la bille provient d'un couloir du bas (nous appellerons ça la position canonique). Soit donc la bille en position canonique, descendant du couloir, la première chose à faire est d'estimer la vitesse de la bille, nous sommes conduits aux définitions suivantes :

Définitions : Soit une bille en position canonique, nous dirons qu'elle va "vite" (resp. "un peu trop vite", resp. "lentement", resp. "au poil", resp. "louzer") si lorsque l'on laisse le (bon) flip levé, la bille retombe dans le trou (resp. sur le flip opposé, resp. dépasse la moitié du flip, resp. s'arrête juste en haut du flip, resp. ne dépasse pas la moitié du flip). Nous avons entendu par "bon" flip, celui du côté duquel la bille (en position canonique) descend.

Exercice : Vérifiez que toutes les possibilités ont bien été prises en compte. Soit une bille en position canonique, entraînez-vous à prédire sa vitesse sans avoir à la tester le flip levé. Remarquez qu'une bille en position canonique provenant du couloir B louze en général, c'est normal car vous avez déjà le B. Remarquez enfin que si on laisse le flip levé, il ne se produit pas de coup à B (ce qui justifie les considérations suivantes).

Une des étapes les plus importantes du coup à B est le dosage du coup de flip (si vous n'êtes pas encore sûr de l'utilité du coup de flip, jetez un oeil au dernier exercice). Nous sommes conduits à poser les définitions suivantes (et quelques rappels sur la théorie des coups) :

Définitions : Nous appellerons coup de flip "levé" un coup de flip exécuté alors que le flip est déjà levé. Plus précisément, le coup de flip levé se décompose en deux étapes : la relâche du flip, puis le coup de flip (le même). Un coup de flip levé est donc entièrement caractérisé par l'angle du flip au moment du reflippage. Rappelons que l'amplitude totale des flips est de 45 degrés. Nous appellerons α coup de flip levé, un coup de flip levé dont l'angle de reflippage vaut α que multiplie 45 degrés.

Remarques très importantes : Nous avons convenu dans ce qui précède que l'angle de reflippage est compté positivement à partir de sa position nulle correspondant au reflippage vide. Attention, cette convention est contraire à celle adoptée pour les epsilon coup, l'angle du coup étant compté pour ces derniers positivement à partir de sa position de repos, où il est nul. Veillez à vérifier régulièrement l'amplitude des flip, modifiez en fonction le 45 degrés dans la définition. De plus, la mollesse des flips varie fréquemment, ce qui modifie la vitesse à laquelle le flip retombe lors de coup de flip levé. Vous devrez de temps en temps prendre de nouvelles marques.

Exercice : Faites un $1/2$ coup de flip levé, puis un $1/3$ coup de flip levé, puis un $1/5$ coup de flip levé, puis un $1/7$ coup de flip levé. Alternez-les.

Nous en arrivons enfin aux résultats fondamentaux :

Les trois coups principaux

- Le direct en bout de flip. Soit une bille en position canonique qui va vite, dès qu'elle atteint son point culminant, sur le bout du flip (alors levé), attendez un peu qu'elle débute son basculement vers la sortie, exécutez un $1/7$ coup de flip levé. Admirez.
- Le bout de flip retourné. Soit une bille en position canonique qui va au poil, dès qu'elle atteint son point culminant, sur le bout du flip (alors levé), attendez

un peu qu'elle s'immobilise, (si vous désirez faire un combo, vous pouvez ici utiliser le "vent" pour la faire changer plus rapidement de direction), puis qu'elle bascule légèrement pour faire demi-tour, exécutez un 1/5 coup de flip levé. Admirez.

- L'autochiotte. Soit une bille en position canonique qui va au poil ou lentement, alors qu'elle descend et atteint le milieu du flip, exécutez un 1/3 coup de flip levé. Admirez.

Exercices : Vérifiez qu'une bille en position canonique qui va au poil ou lentement passe à son retour au milieu du flip avec une vitesse non nulle. Remarquez l'importance des nombres premiers dans la théorie. Soit une bille en position canonique qui va un peu trop vite, imaginez un coup à *C* (resp. à Add Bonus), modelé sur les coups ci-dessus. Expérimentez. Entraînez vous à faire un couloir par coup, en utilisant les techniques précédentes, par exemple : coup à B direct en bout de flip/ coup à B autochiotte/ coup à C/A direct en bout de flip/ coup à B bout de flip retourné/ coup à C/A bout de flip retourné etc...

Maintenant, vous devez vous dire "C'est bien beau tout ça mais comment je fais, moi, si je ne suis pas en position canonique ggrrrrhhh ???". Cela justifie le

Scholie : Pour se mettre en position canonique, récupérez tout d'abord la bille (méthode au choix), puis immobilisez là. Effectuez ensuite un under : la bille se place en position canonique. (Méthode alternative) Bloquez la bille sur un flip levé. Effectuez un "Earthquake" (nous rappelons que cela consiste à secouer le flipper, selon une branlette soutenue), la bille commence par sautiller puis finit par se mettre en position canonique. Si une bille en position canonique va louzer, remettez-la en position canonique.

Exemples : (Voir la figure) La position canonique est représentée en Bleu. Le direct en bout de flip est en Rouge, le bout de flip retourné est en Vert, l'autochiotte en Violet.

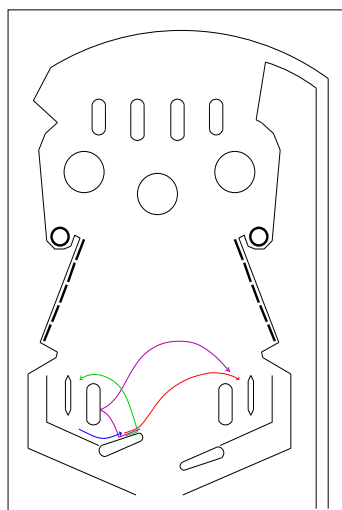


FIG. 9.2 – La théorie classique

9.3.3 La théorie probabiliste

Ensuite, il y a les coups à B ne nécessitant pas la position canonique. Les techniques suivantes relèvent, pour la plupart de la (non moins performante, c'est ce qui fait tout leur intérêt) théorie des probabilités, nous n'aborderons pas les aspects théoriques, qui ne sont pas encore bien compris.

- **Le cible noire coup à B .** Pour réaliser ce coup, il faut que la cible noire ne soit pas tombée, il est aussi préférable que celles qui l'entourent ne soient pas tombées non plus. Flippez alors en direct vers celle-ci. Avec une bonne probabilité, surtout si vous visez à droite, vous obtiendrez le B .
- **La reprise de volée du gargor epsilon-coup.** La bille arrive avec assez de vitesse sur le flip opposé, l'inclinaison de ce dernier dirige la bille en gargore vers votre flip, effectuez un $1/7$ coup de flip (dont la définition est évidente, cf. les fractions de coups). Avec une faible probabilité, vous obtiendrez le B . Admirez.

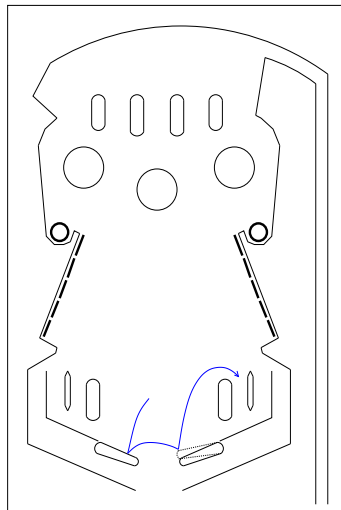


FIG. 9.3 – Le B de volée en epsilon-coup

- **La reprise de volée B d'en face.** Pour ce coup, nous avons besoin d'une définition : nous appellerons position X sur le plateau du flipper, les (deux) points ayant pour coordonnées celles qu'a l'extrémité d'un flip (cf définition précise de l'extrémité du flip) alors qu'il est levé. Décrivons maintenant le coup. La bille arrive vers votre flip par le haut, vous voyez bien qu'elle va passer par une position X . Vous devez alors flipper la bille de façon à la frapper alors qu'elle vient à peine de franchir la position X . Admirez. Attention, si vous frappez au moment précis où la bille est en position X , vous risquez de faire un aplati, et la bille s'arrêtera, pour ensuite s'engouffrer vers la sortie (à moins qu'elle ne soit pas suffisamment à l'extrémité du flip).
- **le tricotage.** Cette stratégie (cf. mode) consiste à faire circuler la bille dans le bas du tableau. Avec une bonne probabilité, vous passerez par le B . Il faut néanmoins signaler que cette technique conduit très souvent les moins expérimentés vers la sortie.
- **l'anti-poirier.** Bloquez la bille. Effectuez un under (celui avec la meilleure probabilité, de notre temps le A) de manière appuyée, c'est à dire que le coup

à under est total (1 coup). Si l'under est bien appuyé, la bille remontera le couloir pour retomber (modulo quelques bourrages) dans le *B*. Attention tout de même, ce coup n'est pas sans dangers. La remontée du couloir penche parfois vers l'add bonus, tragique issue de votre bel under, vous venez de faire un *Poirier*. Parfois encore pire, l'under est si bien appuyé que la bille ressort ejectée du couloir pour rejoindre la sortie par le centre du flipper, de cette manière : φ , d'où son terrible nom, le phi.

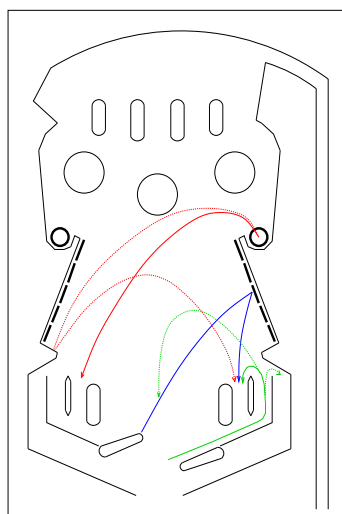


FIG. 9.4 – La théorie probabiliste I

Explications de la Figure : La ligne bleue représente le Direct Cible Noire. La ligne verte représente les diverses issues de l'Anti-Poirier. Les lignes rouges sont les retombées de Specos.

- **le specos coup à B**. Coups consistant à faire un specos (cf. coups à specos), puis bourrer au moment où ce dernier éjecte la bille. Modulo quelques réglages sur la violence de ce bourrage, la bille retombera à divers endroits du plateau : apprenez à viser le *B*. Attention, bourrer trop fort peut centrer la bille vers la sortie... Une seconde utilisation du specos pour le coup à *B* est de laisser la bille ressortir du specos, puis d'affiner le bourrage de l'atterrissage pour obtenir le *B*, là encore les variations des réglages de la bête font qu'il n'y a pas de méthode canonique.
- **le vol**. Méthode probabiliste consistant à se dire que "...de toutes façons, je finirai bien par l'avoir"... Très efficace.
- **le bumper central**. Principe consistant à appliquer les lois classiques de la réflexion d'un objet lancé sur un autre fixe. En principe la cible idéale est le bumper central. Il faut pourtant se méfier, en effet, à force de tirer sur le bumper central, ce dernier s'effrite, ce qui modifie sa surface, empiriquement il est très difficile de contrecarrer ce phénomène.

Explications de la Figure : La ligne Rouge décrit le *B* bumper central, la Bleue la reprise de volée *B* d'en face.

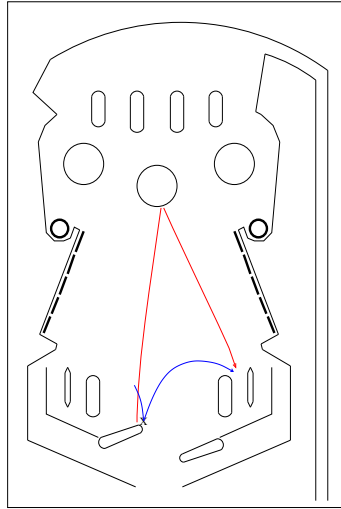


FIG. 9.5 – La théorie probabiliste II

9.3.4 Le B du haut

Pour clore le paragraphe, terminons avec le coup à B du haut. Comme on l'a dit, ce n'est pas ce coup que l'on entend en général par coup à B . La théorie du B du haut est en fait équivalente à la théorie de l'extra, à laquelle vous devrez donc vous reporter, pour en savoir plus. La deuxième théorie attachée au B du haut est celle des entrées (plus précisément, ici, de l'entrée B).

9.4 L'extra-ball

Chapitre 10

La défense

"

10.1 Le Gargor

Le gargor est un coup tout à fait particulier à l'Amazon Hunt II. Il est très simple : quand la bille arrive avec une vitesse suffisante sur un flip, on laisse le flip baissé pour qu'elle rebondisse vers l'autre flip.

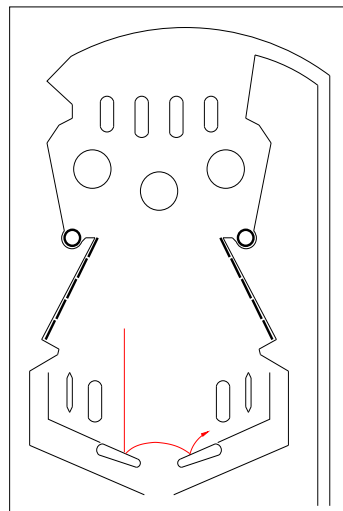


FIG. 10.1 – Le Gargor

Le Gargor est parfois dangereux : si la bille n'arrive pas assez vite, le rebond est trop court, et la bille sort, ou retombe trop près du bout du flip pour qu'un contrôle soit possible. Dans ce cas, plutôt que de jouer un coup en "reprise de volée" ou de tenter un contrôle, il est préférable de jouer le Gargor, mais d'aider le rebond avec une bourrade verticale, ou même un twist, au moment de l'impact. Il ne sert à rien d'être violent, un petit coup est en général suffisant.

On pourra signaler plusieurs Gargors particuliers :

- **Le Gargor canonique** : il s'agit de laisser rebondir la bille après une entrée

- A ou C. Ce coup est *très* souvent préférable à une reprise de volée acrobatique. Essayez, vous verrez. Si, si, vous verrez. De toutes façons, on ne discute pas.
- **Le Gargor de l'extrême** : vous voyez la bille s'approcher du flip, à grande, grande vitesse, mais tout cela va un peu trop vite pour vous. La preuve, la bille touche l'extrémité du flip, et après un rebond sur l'autre flip, suit dans une inquiétante trajectoire parabolique. Bref, une petite bourrade n'aurait pas été de trop. On remarquera la fréquence du *gargor de l'extrême*, qui finit au fond après un rebond. Pour être clair, *il faut toujours bourrer sur un gargor de l'extrême*.
 - **Le Gargor foireux** : la bille touche le bout du flip, elle l'effleure pour être plus précis, et elle se jette la tête la première - si je puis dire - dans le trou central. Cognez, bourrez, tiltez, cela ne vous la rendra pas. *Il fallait flipper*. Et pour une fois qu'on vous encourage à refuser les Gargors, profitez-en. Veillez cependant à éviter le penchant inverse, car un coup de flip sur un gargor de l'extrême peut finir en combo *bumper central-trou*, ce qui, avouez-le, n'est pas très agréable.

10.2 Le contrôle

10.2.1 Une petite leçon

*je contrôlerai,
tu contrôleras,
il contrôlera,
nous contrôlerons,
vous contrôlerez,
ils contrôleront.*

10.2.2 C'est bien joli tout ça, mais pourquoi ?

Vous jouez, vous jouez encore, vous bourrez comme on vous l'a appris, vous jouez, vous re-bourrez, vous tiltez. Ca vous apprendra à ne pas avoir répété avec nous la petite leçon : un petit contrôle, le temps de laisser le pendule exprimer toute sa colère, c'est la voix de la raison.

Vous jouez, vous faites un superbe under, vous jouez immédiatement la cible d'en face, que vous ratez immédiatement, et vous sortez par l'*Add Bonus*. Une fois encore, espérons que cela vous serve de leçon : une visée sans contrôle, c'est le ratage presque sûrement.

Vous jouez, vous jouez, c'est la folie, vous jouez toujours, vous jouez encore, vous jouez toujours, et c'est le combo trop connu *bumper central-sortie centrale*. Ah ah, on fait moins le malin ? Le tricot, c'est mal.

Combien de conscrits (dont une bonne partie de notre équipe) avons-nous vu se laisser emporter dans un rythme trop élevé, tricoter, et se précipiter la tête la première vers la sortie ? C'est un triste spectacle, et la volontaire équipe des rédacteurs a choisi de s'atteler à son éradication. Qu'on ne vienne plus dire «le jeu en dynamique, c'est mon style». C'est tout à fait hors de question ! Il ne s'agit pas de supprimer le mot «dynamique» du vocabulaire des joueurs de flipper, non, nous voulons seulement éviter que de nouveaux venus sur *Amazon* se laissent tenter par les sirènes de la vitesse.

10.2.3 Réalisations

Maintenant que tout le monde est bien convaincu de son utilité - au sus-cité contrôle - il est temps de s'attaquer à son exécution.

La bille vient des rigoles métalliques

Le contrôle le plus simple est le *contre-roulage par levaison du flip concerné par la trajectoire immédiate de la bille*. Autrement - et plus simplement - dit, il s'agit de lever le flip alors que la bille arrive le long de la rigole métallique. Attention, il faut que sa vitesse soit faible, sans quoi le KB est inéluctable : la bille monte, monte, monte (comme la p'tite bête) et tombe dans le précipice qui bée entre les deux flips.

Il existe plusieurs variantes, pour le cas où la bille arrive trop rapidement :

- La passe flip levé-contrôle : si la bille arrive vraiment vite, on peut faire un contrôle sur le flip opposé. On peut éventuellement l'aider d'un epsilon-coup (cf *le changement de flip*).
- Le contrôle avec bidule vert : alors que la bille arrive au début du flip baissé, flippez et **gardez le flip levé**. Après une série de rebonds chaotiques, la bille devrait se stabiliser. Ce coup est assez difficile, il faut flipper au bon moment, sous peine de voir une passe en autochiotte ou une série de rebonds chaotiques entre les deux bidules verts et une sortie.
- Le contrôle par epsilon-coup : environ au deux tiers du flip, un epsilon-coup renverra la bille vers le bidule vert. Un contrôle simple devrait ensuite suffire. On peut aussi jouer carrément le *B*, et enchaîner avec un contrôle simple.

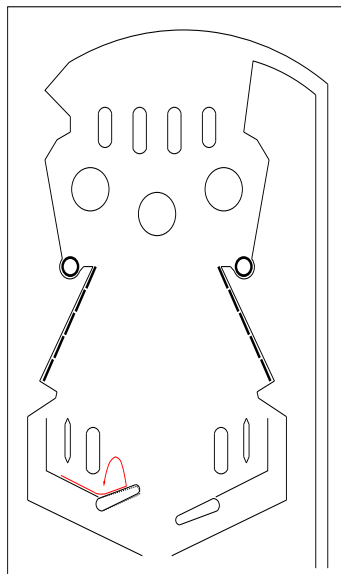


FIG. 10.2 – Le contrôle en epsilon-coup

Ce contrôle offre la possibilité de se combiner à une passe : ainsi, parmi les plus classiques, on relèvera le *gargor-contrôle*.

La bille arrive du haut

L'amorti : alors que la bille arrive du haut (un ascenseur, une entrée?), assez verticalement (ce coup est assez aléatoire sur les sorties de spécós), flippez juste avant l'arrivée de la bille, et laissez le flip levé. Elle arrivera alors sur le contre-coup et s'arrêtera net, ou rebondira très légèrement. Certains joueurs osent même le combo *amorti-reprise* : le coup commence comme un amorti, mais le flip ne doit

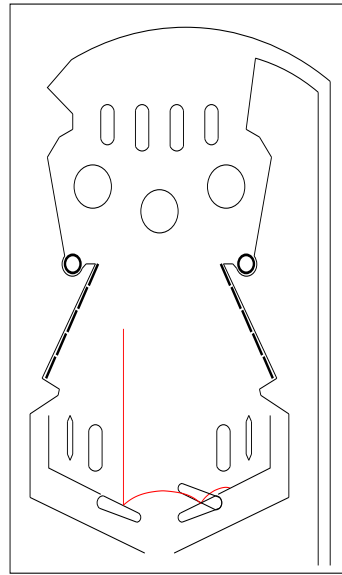


FIG. 10.3 – Le gargor-contrôle

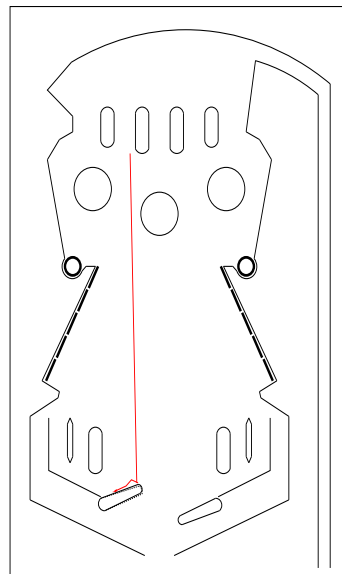


FIG. 10.4 – L'amorti

pas être laissé levé. Il faut relâcher, puis refliper au moment opportun (selon la cible visée, en général).

*Exercice (***) : Perdez la bille, relancez-la en faisant une entrée A. Faites tomber la cible du haut en amorti-reprise. Contrôlez - par un contrôle simple - renvoyez la*

bille dans le couloir A du haut par le moyen de votre choix, recommencez avec la deuxième cible, et ainsi de suite. Comptez au fur et à mesure le nombre de crédits nécessaires à la réalisation de cet exercice. Corrigez le nombre d'étoiles en conséquence.

Le contrôle en grand coup de flip : Alors que la bille arrive vers l'intérieur du flip, soigneusement baissé jusqu'ici, flippez franchement : une nouvelle série de rebonds chaotiques s'ensuit, qui devrait laisser place à un calme ma foi bien agréable. Ce coup est assez dangereux : si la bille est trop proche de l'extrémité du flip, il se transforme en un vulgaire reprise de volée. Ce contrôle peut même être détourné en accélérateur (cf *l'opportuniste*).

Le contrôle flip levé : la bille arrive un peu en diagonale? Levez le flip et admirez : selon le cas, on observe encore une série de rebonds chaotiques, ou bien une déviation de la bille qui la fait remonter en under - petit veinard! Attention cependant aux anti-poiriers : préparez la bourrade salvatrice pour éviter les *Add Bonus*. Ce contrôle est apparenté au contrôle en coup de flip, mais il est infiniment moins aléatoire. Ce coup est parfois préféré au gargar sur les entrées A et C. On ne lui reconnaît qu'un seul avantage : pas de risque de gargar métallique.

10.3 Le changement de flip

Il vous reste une cible. A gauche. Vous avez - après de nombreuses péripéties - réussi à contrôler la bille. A gauche. Que faire? Voler un specos, une extra-ball? Ce n'est que reculer pour mieux sauter. Il vaut beaucoup mieux s'attaquer au problème de face : apprenons à changer de flip.

Exercice : Interdisez-vous tout changement de flip. Chronométrez-vous, notez votre score. Permettez-vous de «gargariser», chronométrez, notez votre score. Concluez. Que peut-on espérer de la théorie des passes?

10.3.1 Quand changer de flip?

Vous avez décidé de jouer à la française, il ne vous reste qu'une cible, et elle est trop basse pour que le retourné soit envisageable. La solution de facilité - le coup en chiottes - est à proscrire : une légère erreur d'appréciation, et c'est l' *Add-bonus*. Il faut changer de flip.

Au contraire, vous jouez à l'italienne, il ne vous manque que le couloir C. Vous êtes du côté droit, justement, mais vous ne sentez pas cet ascenseur. Ou vous êtes du côté gauche, mais l'under C, non vraiment, ce n'est pas votre coup de prédilection. Le changement de flip *s'impose*.

Vous êtes devant vos amis néophytes du Flipper, vous voulez leur en mettre plein la vue. Après avoir abattu sept cibles en un seul coup de flip, et avoir volé un couloir, prenez l'air déçu «Zut, j'aurais voulu l'avoir sur le flip gauche!». Exécutez un changement de flip de votre choix (nous conseillons le changement en under pour ce genre de situations).

10.3.2 Les différents changements de flip

Il faut d'ores et déjà nous fixer une définition stricte du changement de flip. En effet, statistiquement, un coup sur deux au flipper est un changement de flip - au sens où, partant d'un flip, après une trajectoire que nous avons considérée aléatoire pour nos calculs (ce qui n'est parfois pas si éloigné de la vérité - cf *le tricot*), la bille atterrit sur l'autre flip.

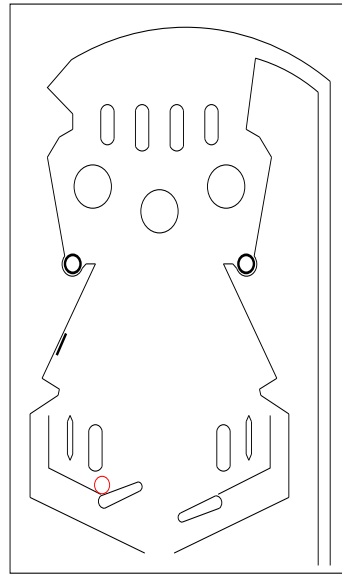


FIG. 10.5 – Une situation trop classique

Bien sûr, le changement de flip doit être *volontaire*. Il n'est pas question d'appeler changement de flip une tentative ratée de vol d'extra. Nous introduisons ici une distinction supplémentaire : un changement de flip sera dit *fort* s'il ne donne aucun point, et *faible* s'il heurte quelques obstacles.

La théorie des changements faibles est extrêmement délicate : il faut, point par point, examiner ce qui relève du changement de flip, et ce qui n'est qu'un coup à points qui, fortuitement, provoque le changement. Nous nous concentrerons donc sur le changement fort, en n'indiquant que quelques pistes de réflexion pour les changements faibles.

Le changement en auto-chiotte C'est le coup préféré des débutants. Il est très simple. La bille étant calée contre le guide métallique, il suffit de relâcher le flip un instant, et de reflipper immédiatement pour que la bille percute le bidule vert et s'enfuit de l'autre côté.

Néanmoins, ce coup peut-être assez dangereux : si vous flippez trop rapidement, la bille va percuter les deux bidules verts et finir au milieu, si vous flippez trop lentement la bille risque de ne pas repartir assez vite de l'autre côté, et finir encore une fois au milieu. Certains rapportent des sorties Add-bonus sur de genre de coup, elles restent toutefois très marginales.

La passe under Tentez un under - sans trop bien le réussir - et levez le flip : la bille s'arrête environ aux deux tiers du guide métallique, et après un ou deux allers-retours, se stabilise.

On remarquera que le contrôle n'a rien d'indispensable : ce changement de flip est tout à fait indiqué pour enchaîner un coup en dynamique. Il ne présente aucun danger majeur - à condition, bien sûr, de ne pas rater ses tentatives d'under. Il effraie les débutants, mais c'est la passe préférée des joueurs aguerris. Elle est plus souple que la passe en auto-chiotte, permet de jouer en dynamique avant et après,

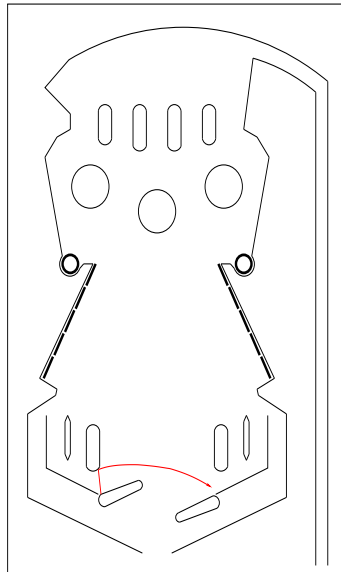


FIG. 10.6 – La passe en autochiotte

et, pour les opportunistes, elle offre parfois un couloir en under.

La passe *flip levé* La bille revient d'un des couloirs, très vite. Levez le flip et admirez.

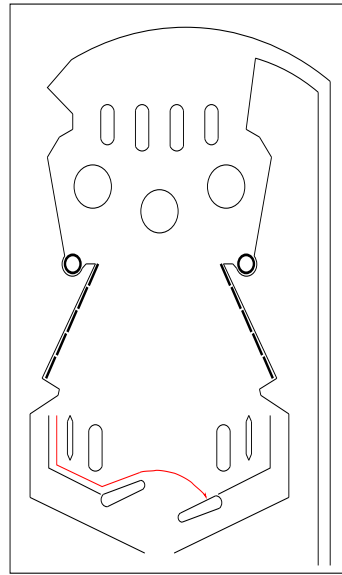
On ne relève qu'un seul risque : si la bille ne va pas assez vite, c'est la sortie immédiate.

Ce coup, nous reprocherons les puristes, n'est pas vraiment un changement de flip, puisque le contrôle est impossible. Nous avons choisi de l'inclure ici car, à notre avis, il s'agit véritablement d'une passe : le contrôle est possible (en auto-chiotte), et le joueur *choisit* de faire une passe, plutôt qu'un coup en dynamique.

Le gargar Sans commentaires. Ah si quand même, un bon bourrage s'impose, parfois. Et on peut signaler la passe en gargar du bout du flip : le flip levé, on laisse la bille heurter son extrémité pour qu'elle aille droit vers l'autre flip.

La passe epsilon Voilà la parade au danger de la passe *flip levé* : la bille arrive vite, mais pas assez pour arriver sur l'autre flip. Dans ce cas, un epsilon coup de flip, quand la bille arrive à l'extrémité du flip, lui redonnera assez d'énergie pour franchir le fossé d'un seul bond.

La passe géodésique C'est une variante de la passe under. Ici, le flip ne bouge presque pas, et la bille semble voler au dessus du vide. Sa trajectoire est minimale, d'où le nom du coup. Sa réalisation est très technique - R est d'ailleurs le seul joueur autorisé à faire ce coup par la machine - il faut effleurer le bouton du flip dans un mouvement longitudinal de la main, du fond de la caisse vers ses propres hanches. L'épsilon-coup doit être effectué au dernier moment, il doit juste donner l'impulsion nécessaire à la lévitation de la bille. Donné trop tôt, il serait désastreux : la bille décollerait du flip et se précipiterait dans le vide.

FIG. 10.7 – La passe *flip levé*

La passe *bumper central* C'est un coup extrêmement technique. Certains voudraient le placer dans la catégorie *passé-tricot*, mais sans être totalement déterministe, il reste réalisable.

La passe en coup à B Cf *coups à B*

Un changement faible : la passe-tricot La bille arrive de façon quelconque sur un flip. Vous ne savez pas quoi faire, vous aimeriez bien changer de flip, vous en avez assez d'enchaîner des coups techniques : faites n'importe quoi, lancez rageusement la bille vers le haut du flipper, jurez, insultez la machine. Vous avez maintenant environ une chance sur deux pour que la bille atterrisse de l'autre côté. C'est le premier exemple de passe non déterministe. Il est à rapprocher de tous les autres coup dont la description commence par «Faites n'importe quoi et priez».

10.4 Les -chettes

La -chette peut être considérée comme un terme générique désignant tous les coups de *Flipper* donnés avec les bras plus qu'avec les doigts ; c'est-à-dire nécessitant de l'élan de la part de la main (ou des mains) concernée(s).

En réalité, elle fait intervenir tout le corps du joueur, on pourrait ici dire de l'athlète puisqu'elle nécessite une condition physique irréprochable : une vue hors du commun pour pouvoir apprécier avec précision le mouvement de la bille, un cerveau d'une grande vivacité pour pouvoir prévoir en une fraction de seconde le déplacement ultérieur de ladite bille et réagir en déclenchant l'ensemble de l'arc réflexe aboutissant à la -chette adaptée. Enfin, le mouvement en lui-même nécessite bien sûr un complexe bras/épaule/pectoral en bon état ; et une collection d'abdos Kronenbourg peuvent contribuer à stabiliser l'ensemble.

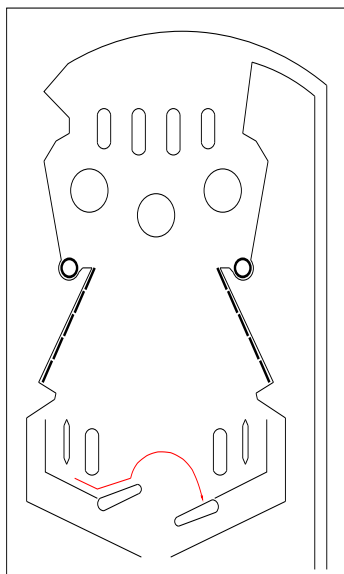
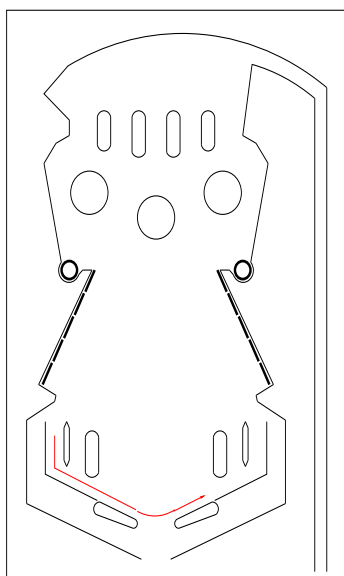
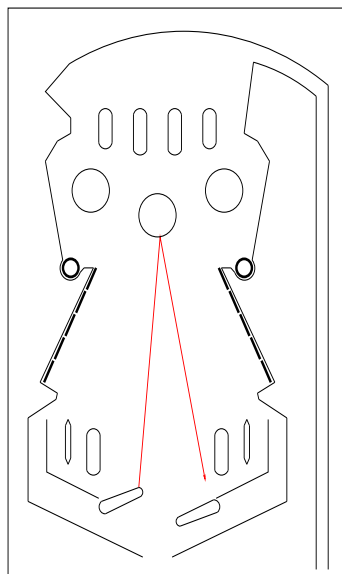
FIG. 10.8 – La passe en *epsilon* coup de flip

FIG. 10.9 – La passe géodésique

10.4.1 La fourchette

Grand coup de *Flipper* s'il en est lorsqu'elle est bien effectuée, la fourchette est même connue des joueurs de Fun-Machine, c'est dire si ce geste est universel. La situation canonique appelant la fourchette est celle où la bille arrive presque

FIG. 10.10 – La passe *bumper central*

centrée et à grande vitesse en direction du trou central. Dans ce cas, le *shift* n'est plus possible faute de temps, seule reste la fourchette. Si la bille arrive plutôt du côté droit, il faut alors choisir la fourchette droite/gauche. Si au contraire la bille est quelque peu sur le côté gauche du *Flipper*, il convient de choisir une fourchette gauche/droite. Nous ne traiterons ici que le cas de la fourchette gauche/droite, la précédente s'en déduisant par symétrie axiale.

Remarque : Si la bille arrive centrée, vous avez le choix. Il convient alors de choisir celle de vos fourchettes qui est la plus efficace. Un léger *shift* peut alors l'accompagner, celui-ci ayant pour but de décaler la bille par rapport au plateau, la décentrant ainsi et la ramenant dans la situation canonique que nous venons de décrire. Pour ce qui est du *shift*, nous renvoyons le lecteur à la rubrique afférente de ce traité.

Revenons à notre fourchette gauche/droite. Elle se décompose en deux mouvements consécutifs : coup de *flip*' gauche immédiatement suivi d'un coup de *flip*' droit. Le coup de *flip*' gauche a pour fonction, au moment où il atteint la bille, de modifier la trajectoire de celle-ci pour la diriger horizontalement vers l'autre *flip*'. Le second a un effet inverse : il transforme une trajectoire latérale en une trajectoire ascendante. Dans la mesure du possible, mieux vaut que celle-ci ne soit pas parfaite, sinon la bille est alors appelée à rebondir sur le bumper central et à revenir immédiatement, appelant alors une seconde fourchette, et ainsi de suite. À ce rythme, les points ne montent guère vite, tout au plus de 1000 points à chaque fourchette si l'on a eu la bonne idée de valider le couloir B auparavant.

Une fourchette vraiment réussie, dans une situation particulièrement critique pourra être qualifiée de *à la VIP*. Nous renvoyons ici le lecteur au chapitre "bourrage", dans laquelle cette fourchette très particulière est décrite.

Terminons cette rubrique par quelques citations :

"La fourchette symétrique, c'est sale!" (anonyme)

"La fourchette symétrique, c'est un coup de conscrit..." (anonyme)

“Ben quoi ?” (conscrit anonyme)

NB : Notons au passage le raccourci syntaxique : la fourchette symétrique n'existe pas. La notion à laquelle renvoie cette locution, c'est l'idée saugrenue qui consiste à appuyer simultanément sur les deux boutons du *Flipper*. C'est absurde car un minimum de sens de l'observation vous apprendra que la bille ne peut pas toucher simultanément les deux *flips*’, quelles que soient leur position (pour les quelques matheux pratiquants, la distance de Hausdorff entre les deux convexes formés respectivement par l'ensemble des positions possibles du *flip*’ gauche et du *flip*’ droit est strictement supérieure au diamètre de la bille). Ce coup est au mieux un geste de désespoir, au pire une atteinte au bon goût et à la quiétude des spectateurs.

10.4.2 La catapulte

Si la catapulte se décompose exactement de la même façon que la fourchette, sa fonction est toute autre. Tandis que la fourchette est avant tout un coup de défense, la catapulte est quant à elle un coup d'attaque : c'est en quelque sorte une *émulation de fourchette*.

La catapulte consiste, lorsque la bille roule dans la goulotte (disons la goulotte gauche, l'autre cas se traite là aussi par symétrie), à attendre suffisamment pour que la bille arrive en tout bout de *flip*’, puis à déclencher la fourchette à ce moment précis. En résumé, le geste commence comme un under et se termine comme une fourchette.

Quel intérêt, me direz-vous ? Et bien, il est triple : d'abord, tout les endroits du *Flipper* ne sont pas accessibles en directe à partir de chacun des *flips*’. La catapulte permet de remédier en partie à ce problème. Ensuite, lorsque le *Flipper* est dans une période molle, c'est l'une des seule solution pour faire l'ascenseur, et par extension le coup parfait et le coup idéal. Enfin, c'est une ruse mainte fois éprouvée pour déstabiliser psychologiquement la machine et parvenir ainsi à maintenir le contrôle de la situation. Notons que ce dernier point s'applique également vis à vis du partenaire lorsque l'on joue en double : il peut tenter un under, mais pas sans votre permission.

Attention : ne pas confondre la catapulte et la parade d'under.

10.4.3 La levrette

Fourchette lente, la levrette se caractérise par le fait que la bille passe par un stade où elle se situe en dessous du niveau des *flips*’. Elle est alors remontée grâce à un effet de spin : le premier coup de *flip*’ de la fourchette brosse la bille, lui donnant alors suffisamment d'effet pour que, lors du rebond sur le second *flip*’, elle remonte d'elle-même. Elle peut ensuite avoir une trajectoire assez variable, qui dépend en fait de l'intensité du spin.

Attention : on pourrait s'imaginer que le deuxième coup de *flip*’ est ici inutile. Grave erreur : il sert à ce que la bille touche le *flip*’ en question à l'endroit propice, c'est-à-dire en pleine course. Un *flip*’ immobile en position haute ou basse vouerait irrémédiablement cette opération à l'échec.

10.4.4 La mono-chette

La mono-chette est bien plus qu'une demi-fourchette : c'est un geste élevé à un art de vivre par certains grands joueurs, tels Bip, Bonni, Ronan ou encore Serge. La mono-chette est encore désignée par le terme de baffe, nous renvoyons le lecteur à la section bourrage pour plus de détails.

Notons tout de même la gradation en puissance dans les différentes sortes de baffes : Par ordre croissant : Bi-chette (du nom de Bip, à ne pas confondre avec la

fourchette, la Bi-chette étant effectivement une mono-chette)/Ronan-baffe/Coup de Serge(nous arrivons dans la zone tiltogène)/Bonni-baffe (parfois non tilteuse, mais c'est rare)/Coup de Sergueï (nécessite l'appel immédiat du réparateur).

10.4.5 La tri-chette et le réanimateur

Nous terminerons cette étude des -chette par un autre faux-ami : la trichette n'est pas une tactique honteuse, mais bien une -chette triple, que l'on pourrait qualifier de combo fourchette/monochette. Elle trouve en effet son utilité lorsque la fourchette initiale a produit un effet intermédiaire entre le renvoi de la bille dans les bâches et la perte par trou central (et manque d'attention). En substance, il arrive que la bille traîne sur l'un des *flips*' à l'issue de la fourchette, il est alors urgent de *Flipper* une dernière fois, pour éviter que la bille ne retombe quand même.

Du point de vue des -chettes, le réanimateur n'est alors rien d'autre qu'une répétition indéfinie de -chettes, jusqu'à ce que la bille sorte, si possible par le haut, de la zone d'entre les deux *flips*'.

10.5 Le cocu

10.5.1 Généralités, état d'esprit

Le cocu est certainement l'un des coup les plus spectaculaire du Flipper, spécifique à l'Amazon (essayez donc sur une fun-machine!) il consiste à permettre sous certaines conditions à la bille, passée au dessous du niveau des flips de rebondir afin de revenir dans l'aire de jeu. Il a longtemps été considéré que le cocu n'était pas un coup volontaire mais simplement un coup de chance, c'est-à-dire le choix de l'Amazon de vous laisser continuer la bille. En l'état actuel des chose bien qu'aucune théorie solide n'ai été edifiée, des recherches avancés on permis d'élucider certaines questions sur ce phénomène que nombre de mystiques continuent a tenir pour magique.

Délaissant l'approche spirituelle que seul un esprit droit et une ame pur serait a meme d'aprehender, nous traitons ici de l'aspect physique de ce coup qui requiert de la part de son executant une parfaite coordination, une grande maîtrise de soi et un courage peu commun...

10.5.2 Intéret

Le cocu est bonheur, le cocu est joie! Voici en effet un coup qui est par essence positif, afin d'exploiter au maximum tout son potentiel, il est indispensable d'avoir toujours en memoire sa double utilité :

caractere pratique

Tout betement, recuperer un bille qui est à-priori perdu, c'est quand meme interessant, surtout lors d'un open ou lorsque l'on est a un item de de la claque, ca fait toujours plaisir!

caractere erotique

Elegant et raffiné, c'est le coup sensuel par excellence. Il troublera la jeune fille, depuis un moment deja vous observe avec une admiration difficilement dissimulée. Bien executé, il induira meme chez la charmante sus-cité un emoi perceptible au niveau du bas ventre, il ne vous reste plus qu'a executer avec brio une sortie artistique donc vous avez le secret pour tranformer les discrettes convulsions de la demoiselle

en micro-bourrage publiens. Un conseil toutefois : Veillez a etre seul avec la dame ou entouré de neophytes lors de la réalisation du coup car le cri guerrier de "Cocu !" qu'émettra un autre joueur serai du plus mauvais effet, risquant d'effrayer, voir d'induire en erreur du fait de son nom equivoque votre pretendante.

10.5.3 Motus Operandi

Maintement c'est clair, vous n'y tenez plus, vous voulez savoir faire le cocu. voici donc comment on procede :

Le cocu de type A

C'est le cocu le plus classique et le plus simple a réaliser, la bille arrive dangereusement vers la sortie mais avec une inclinaison vis a vis de la verticale qui est d'au moins trente degré et legerement décalé par rapport au centre du mange bille (c'est qui va vous sauver), au lieu de tenter un shift désespéré qui n'aurai d'autre resultat que celui de vous confisquer vos bonus, flippez sans hésiter du coté inverse a celui ou arrive la bille, ce qui lui permettra apres rebond sur le bord du mange-bille d'aller ce poser délicatement sur le flip opposé, libre a vous d'effectuer ensuite un control ou une reprise de volée.

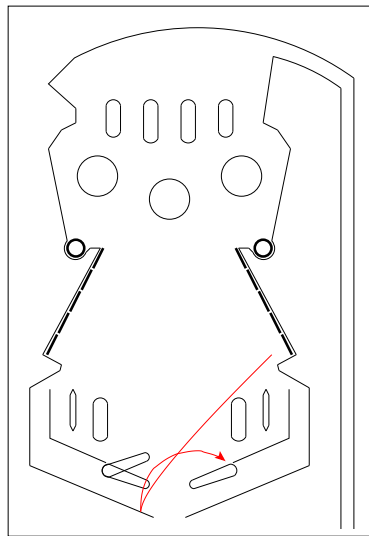


FIG. 10.11 – cocu de type A

Le cocu de type B

On appelle cocu de type B tout cocu ou la bille effectue deux rebond sur les bords du mange-bille, et de preference un de chaque coté. Remarquons que la bille revient dans ce cas sur le flip opposé par rapport au cocu du premier type. Bien plus délicat a réaliser, ce cocu est d'une certaine maniere un cocu de l'extreme, il ne peut en effet etre réalisé que si la bille arrive suffisamment près du mange bille pour effectuer le magique "double-rebond". Son execution est relativement simple puisque la plupart du temps, il suffit de ne rien faire... Ô combien de merveilleux cocu de type B ont été refusé par un coup de Flip inoportun ! pour mieux comprendre, regardez la figure, *c'est de toute beauté.*

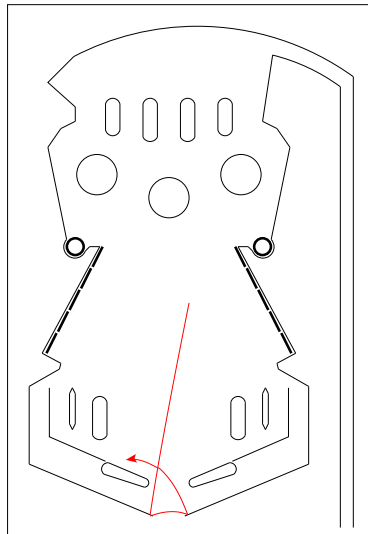


FIG. 10.12 – cocu de type B

les dérivées

Il existe d'autre type de cocu qui dérivent des types A et B, il sont donc très logiquement nommés A' et B' (comme quoi il y a une certaine coherence dans la terminologie). Il sont caractérisé par un contact avec l'un des flaps précédent le cocu proprement dit. Ainsi, l'un es plus classique consiste a transformer une bête Danoise en un magnifique cocu de type A'.

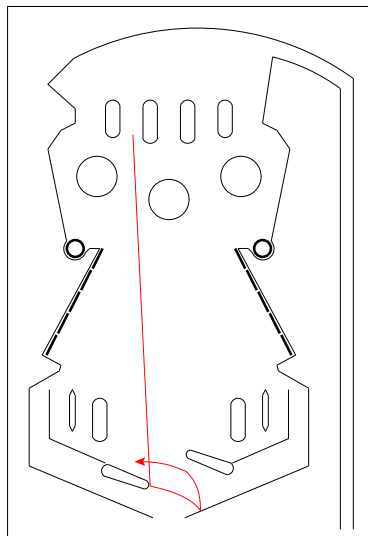


FIG. 10.13 – cocu de type A'

Le divin cocu

Il existe encore deux autre sorte de cocu recensés mais dont la fréquence d'apparition est si faible que peut de joueurs, même parmi les plus assidu peuvent prétendre les avoir déjà réalisé ou même simplement vu de leur propre yeux, beaucoup ne connaissent que de ces cocus exotiques que des histoire déformés que leur

ont transmise leur aînés. Voici en exclusivité les représentations de ces deux coups légendaire : Le cocu de type C et le cocu de type D.

Le cocu de type C se réalise lorsque la bille après un premier rebond ne peut revenir sur le plateau de jeu car le flip betement levé est sur la trajectoire de cette dernière, la théorie préconise alors de lâcher le flip, ce qui avec beaucoup de chance permettra de heurter la bille avec suffisamment de force pour lui permettre de rebondir une seconde fois et s'échapper enfin vers un lieu plus clément.

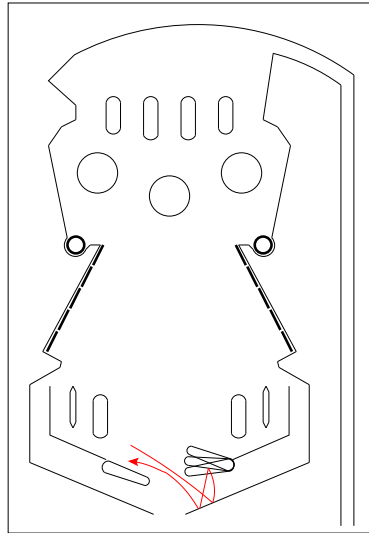


FIG. 10.14 – cocu de type C

Soyons honnête le cocu que nous abordons maintenant est rarissime et ne peut pas réellement être considéré comme un coup de défense puisqu'on ne connaît à ce jour aucune manière de prévoir ni d'effectuer cette séquence. Décrivons-la tout de même : la bille s'engouffre à toute vitesse dans le mange-bille et plus aucun espoir ne semble permis, pourtant, après avoir disparu une fraction de seconde elle réapparaît et retourne dans la zone de jeu... Un miracle vient de se produire!

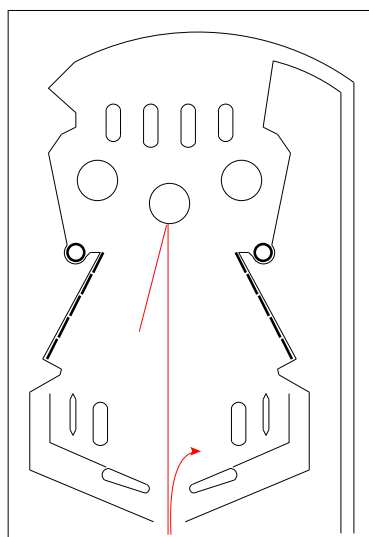


FIG. 10.15 – cocu de type D

10.5.4 l'auto-cocu

Le joueur sérieux, maintenant rodé à la théorie axiomatique du cocu cherchera bien évidemment à mettre immédiatement en pratique ce bel enseignement. Mais comment faire pour mettre une bille en position canonique de cocu vous demandez-vous ? C'est ici que le concept de l'auto-cocu acquiert tout son intérêt.

par le bidule vert

Ce coup n'a d'autre but que de réaliser un cocu de type A (bien que se soit un changement de flip lorsqu'il réussit). Il est très simple en théorie puisqu'il suffit de viser le bas du bidule vert et de maintenir le flip en position haute. Le spécialiste remarquera que cela ressemble furieusement à un under loosé (et sans parade parce que sinon ça marche pas).

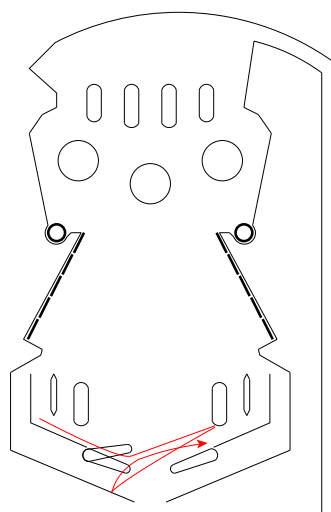


FIG. 10.16 – auto-cocu par le bidule vert

par le chiotte

L'auto-cocu décrit ci-après est une parade à effectuer après un très classique "cible du bas par le chiotte" (cf les cibles), sa réalisation se décompose donc en deux parties distinctes et non commutatives.

- faire la cible du bas par le chiotte de manière à la faire revenir en position canonique de cocu.
- effectuer le cocu.

Pour les puristes qui trouvent injustifiable de glaner des points lors d'un auto-cocu, précisons qu'il est également possible de réaliser ce coup la cible du bas préalablement abattue.

Lors de la réalisation d'un auto-cocu pur (ie a but non lucratif) il est vivement conseillé d'être seul.. ou infallible.

10.6 La "branlette"

Ce coup au nom certes assez exotique est néanmoins parfois d'une efficacité étonnante. Il s'agit, s'il faut le décrire, d'une oscillation rythmique du *Flipper* selon un axe d'avant en arrière, d'une fréquence de l'ordre de 200 à 300 Hz. Ce mouvement

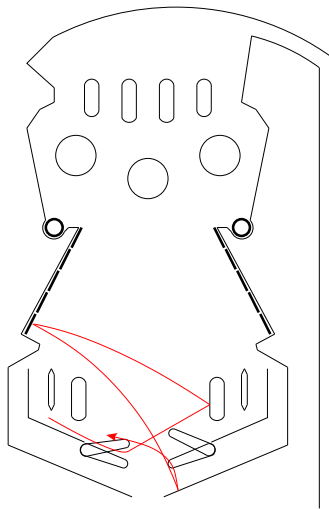


FIG. 10.17 – auto-cocu par le chiotte

peu orthodoxe a un usage qui peut sembler restreint, à savoir d'empêcher la sortie en *Add Bonus*, surtout lorsque celle-ci s'en approche avec une vitesse réduite. Ne nous en arrêtons pas là : cette situation est assez fréquente pour faire de la *branlette* un must des coups de bourrage. Il est à noter qu'à l'occasion, le processeur de l'Amazon refusera d'enregistrer l'abatement d'une cible ; là encore, la *branlette* est salvatrice.

Chapitre 11

Le bourrage

Malgré les mœurs relativement non-violentes des Normaliens en général, et donc des joueurs de *Flipper* en particulier, un constat s'impose : le bourrage (*i.e.* la façon de pousser, frapper ou même déplacer la caisse du *Flipper*) compte presque autant dans le jeu des «Grands» que leur habileté à viser les différents éléments. De plus, le bourrage s'applique dans toutes les situations à risque (du moins celles qui ne sont pas désespérées), aussi faut-il lui consacrer une explication préalable avant de pouvoir se lancer dans le vif du sujet. Le bourrage se décompose classiquement en plusieurs éléments, que nous allons énumérer et expliquer brutalement.

11.1 La bourrade verticale élémentaire

Il s'agit comme son nom l'indique d'un coup porté d'arrière en avant. Pour être un peu plus explicites nous dirons qu'il doit s'agir de faire comme si l'on voulait pousser la caisse du *Flipper* vers l'avant, mais sans y parvenir. Ce coup présente une difficulté variable selon le réglage du *Tilt*, mais son but est toujours de modifier la trajectoire de la bille après un rebond, ou encore de provoquer un rebond salutaire qui n'aurait pu prendre place sans intervention. Le joueur expérimenté prendra garde à "bourrer sec", plutôt que de "bourrer mou" ; le bourrage mou se caractérise par un temps d'action sur la caisse trop long, qui fera souvent ployer les pieds du *Flipper*, voire même le fera se déplacer. Le bourrage sec se doit d'être précis à la fois temporellement et spatialement, et ne doit pas *a priori* faire bouger la caisse ; un joueur exceptionnellement sûr de lui-même, ainsi que des réglages du *Tilt* pourra à l'occasion rapprocher légèrement le *Flipper* du mur qui se trouve derrière lui. On peut déjà signaler quelques situations d'ordre général dans lesquelles ce coup est canonique : lorsque la bille s'approche d'une sortie *Add Bonus* latérale, lorsqu'elle vient toucher le rebord du *Spécos*, ou encore lorsqu'elle touche le haut du "*bidule vert*".

11.1.1 Le bourrage-spécos

Combien de joueurs se lamentent encore d'avoir perdu la bille parce que celle-ci, après avoir léchouillé le *Spécos* est retombée n'importe comment, et en général en grosse suce ? Pour ça, le *coup de Serge* n'est pas la seule solution, ne désespérez pas : on peut aussi, souvent, forcer la bille dans le *Spécos* par une bourrade verticale bien appuyée. Merci qui ? On peut aussi décoincer la bille en équilibre au bord du *Spécos* en direction de celui-ci à l'aide d'une double grosse bourrade bien sentie...

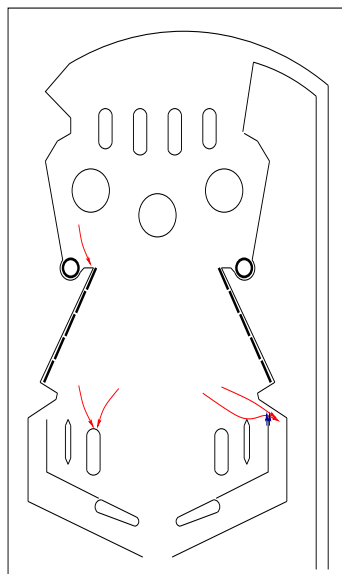


FIG. 11.1 – Quand appliquer la bourrade verticale ?

11.2 Le shift

Nous entrons avec le *shift* dans la catégorie des bourrages qui déplacent véritablement le *Flipper*, et qui sont donc à utiliser avec la plus grande précaution, et surtout, le moins souvent possible (dans le but d'éviter le *Tilt* du moins). Pour effectuer un magnifique *shift*, il faut pousser le *Flipper* latéralement, à l'aide de ses mains qui garderont leur position aux coins de la caisse. On ne le dira jamais assez : **il ne faut jamais lâcher les *flips*' lors d'un *shift***, même au prix d'un grand sacrifice artistique (cf. les poses à la CHW). Il faudra aussi prendre garde à ne pas déplacer trop brusquement le *Flipper*, sans quoi les heurts des pieds sur le sol de la *K-fêt*, qui est localement assez granuleux, provoqueront des oscillations alarmantes du *Tilt*. Au contraire, un *shift* trop doux ne produira que peu d'effet, sauf bien sûr s'il est prolongé (à la J.Lévy) ; là encore, gare au *Tilt* ! Pour ceux qui comprennent mal, le *shift* causera une inflexion de la trajectoire de la bille dans le sens opposé à celui du déplacement du *Flipper*. Il est à noter qu'il peut être remarquablement utile de flipper à l'arrivée de la bille après le *shift*, car s'il est réussi, la situation peut être encore dangereuse. Si le *shift* est suivi d'un *gargor*, c'est qu'il était beaucoup trop violent, bourrin de conscrit, va!! On prendra toutefois garde à deux détails importants : tout d'abord, et nous le disons car l'observation des joueurs montre de toute évidence que ce conseil n'est pas suivi, il ne faut pas shifter du mauvais côté, ça ne sert à RIEN, ensuite, il faut noter une certaine asymétrie des réactions du *Tilt* au *shift* : de droite à gauche, ça tilte moins... A bon entendeur, salut !

11.2.1 Le petit coup de pied

Un coup qui ne peut pas s'employer en sandalettes, le petit coup de pied - C'EST MAL- permet (théoriquement) de réaliser un *shift* violent, mais très court en frappant le pied de l'*Amazon* adéquat de l'intérieur vers l'extérieur. De temps en temps, ça ne tilte pas, et donc ça marche. On conseille déjà plus le micro-coup de

pied combiné à une défense en *flip' levé* pour rattraper des situations scabreuses mais pas désespérées. Contrairement à son gros bourrin de grand frère, le micro-coup de pied peut s'employer sur un flipper fixé au sol.

11.3 Le Twist

C'est un coup cousin du *shift*, mais potentiellement beaucoup plus noble. Alors que ce n'est qu'une brutalité d'une grossièreté sans nom lorsqu'il est pratiqué par le conscrit moyen, le *twist* d'un maître comme Gaga est d'une finesse incomparable. Le mouvement est assez similaire à celui du *shift* si ce n'est qu'il faudra rajouter au mouvement de déplacement latéral un mouvement de cisaillement, *i.e.* la main qui poussait simplement lors du *shift* doit aussi soulever ce côté du flipper, alors que l'autre main maintient l'autre côté au sol. Il s'en suivra un mouvement de torsion du *Flipper*, pendant lequel celui-ci ne doit pas glisser sur le sol. Le *twist* est un mouvement beaucoup plus rapide que le *shift*, et se joue mieux fourchetté, ou suivi d'une *passee-under*.

11.3.1 mini-, micro-twists et shifts

Il va de soit que les deux coups précédemment cités peuvent être agréablement variés sur le mode de l'atténuation, afin de soulager le *Tilt* tout en gardant une qualité de défense appréciable. De rares exemples de *nano-shift* ou de *nano-twist* ont été enregistrés ; à cette échelle il est impossible de les distinguer. C'est sans doute là un des nombreux phénomènes d'unification de la Physique.

11.4 Le coup de Serge

Ce coup est le fait exclusif de Serge Bellaïche, joueur de la promotion 99. Il s'agit d'un bourrage en place extérieure, c'est à dire qu'il est joué par votre copain Serge pendant que vous jouez. D'un naturel hautement tiltogène, il s'agit d'une baffe sur le côté de la caisse, le plus souvent pour forcer la bille à entrer dans le spéc. Personne n'a jamais réussi à expliquer à Serge que son coup est malpoli, voire inutile.

11.4.1 le Coup de Sergeï

Quand on a répété trois ou quatre fois à Serge que son coup, on voudrait bien qu'il arrête, s'il te plait, il s'énervé et devient Sergeï, c'est à dire que non seulement il continue, mais en plus il tilte à chaque fois. C'est vache!

11.4.2 Le Coup à Serge

Quand on en a marre des *coups de Serge*, une seule solution, le coup à Serge, qui, bien placé entre les deux yeux, met Serge hors d'état de nuire pour un ou deux crédits.

Eh, Serge, c'est pour rire, va pas t'énervé, ça nous embête pas *tant que ça*.

11.5 Les Baffes

Avant tout la baffe est une sanction affligée à l'*Amazon*, on ne doit l'utiliser qu'en cas de nécessité absolue. La baffe (classique) est une technique permettant de concentrer sa force en la répartissant sur toute sa main et non pas sur son seul

majeur/index (qui rappelons le sont les seuls doigts avec lesquels il est raisonnable de flipper, le majeur étant préférable à l'index, pour des raisons évidentes). Le joueur doit resserrer ses doigts de façon à les faire se coller selon leur longueur, tout en conservant l'ordre naturel de leur disposition sur la main, afin qu'ils soient finalement côte à côte, tels les rondins de bois constituant un radeau.

Exercice : En resserrant au maximum vos doigts, rendez vous compte que :

- Vos doigts n'ont pas tous la même longueur, qu'en conclure? (penser à la symétrie du problème)
- Comparer votre main à la surface latérale du flipper, voyez comme elles se superposent à merveille.
- Détendez votre main afin qu'elle reprenne une position naturelle. Essayez de mettre la maximum de doigts sur un flip (ce qui semble raisonnable, pour optimiser la puissance du coup), voyez comment naturellement vous vous retrouvez en mode baffe.

Le résultat est un flip plus puissant permettant de shifter légèrement la bête et de rattrapper ainsi la bille qui s'enfuyait vers la sortie. C'est particulièrement efficace lorsque la bille n'est pas totalement au centre (sinon, on lui préférera le shift), l'intérêt par rapport au shift est que la baffe tilte beaucoup plus rarement que ce dernier.

Attention, il faut bien prendre garde à flipper avec les phalanges, non pas avec la paume de la main, et ceci pour au moins deux raisons : tout d'abord, nombreux parmi nous sont ceux qui ont la main creuse au niveau de la paume, vous risquez seulement recouvrir le flip, sans l'appuyer, ce qui est souvent fâcheux ; deuxièmement, la région inférieure de la paume est très osseuse et puissante, elle servira à frapper le flipper avec violence, afin de le forcer à se déplacer.

En ce qui concerne les variantes, il y a tout d'abord la *baffe du Ronan*, elle débute par un léger recul, presque instantané, en fléchissant très légèrement les jambes, alors que la main (originellement la droite), déjà en mode baffe, s'élance vers l'extérieur, pour déjà revenir en direction du flip, tremblant, et le frappe. L'autre main reste immobile, prête à bondir pour récupérer la bille. Cette baffe fait partie des baffes dites *monochettes*, en ce sens que la seconde main ne baffe ("baffer" est le verbe dont l'action est la baffe) pas. Elle conduit souvent à des déviations, dans l'under d'en face, ou en *gargor*. Une deuxième technique de baffe redoutable est la baffe fourchettée. En général, la première baffe est moins violente, pour laisser de l'énergie pour la seconde qui frappe juste après. C'est un coup médiocre, on l'utilise alors que la bille n'est pas tellement centrée, de sorte qu'un twist, ou un bourrage poussé vers l'avant aurait suffi, nous mettant ensuite en position de *gargor*, nettement plus agréable. Mais c'est alors que la baffe à la *VIP* (du nom de son prestigieux inventeur), fût inventée. Sa réalisation est très difficile, elle ne s'utilise qu'en cas de centrage désespéré qui, s'il on ne fourchette pas, n'est pas suffisamment dévié par une monochette et finit vers le bout du flip d'en face, alors impuissant. Décrivons ce coup : tout d'abord, on prépare une baffe du Ronan, mis à part qu'il faut mettre beaucoup plus l'accent sur le fléchissement des jambes (qui nécessite une position plus reculée), les deux mains s'élancent vers l'extérieur, la seconde epsilonesquement décalée par rapport à la première, le premier choc doit être terrible, shiftant la bête vers la droite pour atteindre la bille, puis le second encore plus sauvage, afin de reshifter à contresens pour finalement fourchetter la bille. Il est très important pour baffer/shifter efficacement de bien appliquer toute la main sur le flipper, pas seulement les phalange.

Exercice : Entraînez vous à fléchir les jambes devant l'*Amazonsans* vous cogner les genoux contre le monnayeur.

Il y aurait des nouvelles techniques de multibaffes qui consisteraient à réitérer la *VIP*, lors de cas (malheureusement journaliers) où cette dernière ne suffirait pas. Il faut alors se méfier du tilt, qui ne tarde jamais trop pour sévir.

11.6 Le Tilt

«Méfiez-vous du Tilt!» (Anonyme)

«Putain, j'ai encore tilté!! J'vais m'pendre...» (Vince)

« En vérité je vous le dit : le Tilt est le meilleur ennemi du joueur de flipper. Il faut le plus tôt possible apprendre à l'éviter, à le dresser, ou à l'appivoiser.»
(Évangile selon saint Gottlieb)

11.6.1 Définition

Le tilt est un mécanisme démoniaque installé sur *tous* les flippers par des constructeurs vicieux qui voulaient, onne sait pourquoi, éviter que quelques joueurs un peu trop violents (un tout petit peu, je vous assure, trois fois rien...) ne fracassent les machines à tort et à travers... Le principe est simple : un balancier pervers est fixé à la caisse, à l'intérieur du flipper, et se balance donc avec une amplitude à un poil de cul de chameau près proportionnelle à la violence du joueur. Lorsque ce balancier touche un petit anneau de métal qui le cerne, un phénomène magique d'ordre maléfique (d'autres disent bêtement électronique) se produit : le flipper *tilte*! Cela signifie que la bille en jeu est immédiatement perdue — tous les circuits sont bloqués, y compris donc les flips' — et surtout, enfer et damnation, horreur et désolation, LES BONUS DE LA BILLE SONT ANNULÉS! Il va de soi, dans la logique impitoyable de ce système satanique, que c'est alors au suivant de jouer... Ce n'est que justice, direz-vous, ô profanes! Mais le Tilt (que Dieu nous en préserve) a plus d'un tour dans son sac à coups foireux, et ce n'est pas si simple que ça...

11.6.2 Avantages

Ça c'est facile : Y EN A PAS!

11.6.3 Inconvénients

Ça non plus, c'est pas très difficile, les inconvénients du Tilt se résument en une phrase : JPEUXPUJOUER!!!

11.6.4 Manifestations

Si le principe du Tilt est simple, la réalisation l'est moins... On peut distinguer trois avatars du tilt de base, ou trois types de Tilts paranormaux/anormaux.

La première de ces formes subverties peut être appelée «Tilt-j'airienfait»; elle regroupe tous les cas où un joueur se voit priver d'une bille jouée avec sérénité par un Tilt lent, pour ne pas dire nettement et méchamment retardataire, qui aurait dû sanctionner le joueur précédent. Le joueur tilté aura beau étrangler le fautif, cela ne lui rendra pas sa bille, même si un trophée de chasse sanguinolent sera du plus bel effet au-dessus de l'*Amazon*.

La deuxième déviation du Tilt est, à l'inverse, le Tilt absent, en vacances... On aura beau secouer la caisse dans tous les sens, faire les plus sales *shifts*, etc., il ne se passera rien, certains jours c'est comme ça. Dans de telles conditions, on a vu prendre deux Extra sans même toucher les flips', tout en soulevé...

Enfin, la troisième variante est celle où le Tilt punit d'autres joueurs que le coupables, lui y compris ou non... Il arrive en effet qu'un joueur particulièrement mauvais joueur secoue sordidement le flipper pendant que celui-ci lui donne ses bonus, et que le Tilt se déclenche alors que c'est déjà au suivant de jouer : le joueur tilte alors la bille du suivant, ce qui est déloyal et proscrit par tous les joueurs honnêtes. Mais il y a encore pire : le tristement célèbre *Tilt- porte* ou *Tilt-étoile*. D'après

les techniciens, celui -ci n'a rien à voir avec un Tilt ; n'empêche que ça revient eau même pour le joueur moyen, mais en beaucoup plus méchant. Le Tilt-porte a en effet ce raffinement dans le sadisme qu'il annule *toutes* les billes restantes... C'est affreux, n'est-ce pas ? Signalons que le Tilt-porte de l'*Amazon* est un phénomène étrange : même mis hors-service par des réglages *ad hoc*, il se manifeste quand même parfois ; différentes explications ont été avancées (corde cosmique, gremlin-Némésis du flipper, etc.), sans réussir à mettre fin à ce mystère : on a bien affaire à une question ouverte...

11.6.5 remarques complémentaires

Remarquons que certains joueurs sont des habitués du Tilt, pour ne pas dire des accros, alors que d'autres ne tiltent presque jamais.

Signalons aussi les adjectifs «tiltogène» et «tiltophile», attesté chez certains.

Chapitre 12

Niveau supérieur

"

12.1 Quelques stratégies

12.1.1 Le jeu à la française

Il part d'un constat simple : ce qui donne des points au Flipper, ce sont les cibles. Ainsi, le joueur se concentre exclusivement sur le bas du tableau, et méprise superbement tous les couloirs, extra-balls et specials qui s'offrent à sa vue - ou, pour être plus précis, il laisse le sort décider de leur obtention. De toutes façons, dira-t-il, les cibles finissent toujours par donner les couloirs, après quelques rebonds bien ordonnés.

Cette technique devrait être la préférée des débutants... qui ne sont malheureusement pas toujours très sages : elle ne présente aucun danger majeur. Les joueurs aguerris y ont également recours lorsqu'ils doivent faire des points - le manque de crédits (dû bien sûr à la présence de conscrits autour du flipper) se faisant parfois cruellement sentir.

De plus, il permet de s'entraîner à la visée des cibles noires, ce qui n'est jamais inutile. Le but ultime de cette stratégie est la mise en défaut de la *conjoncture de Masa* : on ne peut pas faire 30 cibles noires sans avoir les trois couloirs, ni 50 cibles noires sans extra-ball. La première constante a été expérimentalement repoussée à 22. Poussé à son comble, ce style de jeu ouvre la voie au *challenge cibles noires*, qui consiste à enclencher le mode cibles noires sans aucun couloir. C'est évidemment très technique, puisque les rebonds de la bille sur les cibles sont hautement prévisibles : ils finissent toujours par redescendre dans les couloirs du bas.

12.1.2 Le jeu à l'italienne

Au contraire, ce style de jeu, beaucoup plus impressionnant, utilise au maximum les unders et les ascenseurs pour obtenir le multiplicateur et l'extra-ball. Ensuite, le joueur peut se concentrer sur les cibles. Certains puristes considèrent même qu'on joue à l'italienne au premier *coup à extra* - ils sont souvent adeptes, d'ailleurs, du jeu à la française.

Le Flipper devient du même coup beaucoup plus amusant : qui n'a jamais rêvé d'impressionner ses amis avec un double under (aussi appelé *gondole vénitienne*) exécuté avec brio ? De vaincre la dure loi des trois billes, en en jouant quatre, cinq ou même six ? De faire craquer les jolies blondes de la K-fêt avec un ascenseur aussi fluide que plein de sous-entendus - même si le Flipper a la mauvaise réputation d'un jeu de scientifiques frustrés ?

A ce propos, il nous semble bien nécessaire de corriger quelques contre-vérités sur les joueurs de Flipper. Qui n'a jamais touché un flipper de sa vie a beau jeu de les mépriser - même si, après cette phrase alambiquée, nous ne nous permettrons pas de nier que beaucoup d'entre eux sont bien incapables de s'exprimer dans une langue précise et correcte. Certes, le Flipper est une activité majoritairement masculine, mais cela ne nous empêche pas de le déplorer. C'est pour cette raison, d'ailleurs, que beaucoup de coups ont des noms assez misogynes, voire de mauvais goût.

Le jeu à l'italienne peut bien sûr être enrichi de diverses poses : hors des lunettes noires - qui pourraient nuire à la vue - on pourra citer le jeu funky, où chaque coup de flip est accompagné d'un grand déhanchement, le jeu acrobatique, où les mains ne touchent le Flipper qu'occasionnellement, lors de coups très subtils, loin des grandes baffes et autres bourrades, ou encore, pour compenser l'absence de lunettes noires, la pause cigarette à chaque contrôle... Les possibilités sont illimitées, le seul mot d'ordre est "jouer pour de faire plaisir, jouer pour la frime, jouer pour le plaisir des yeux", ce qui fait tout de même trois mots d'ordre.

12.1.3 Le jeu à la polonaise

Ici, on jouera plus physique : les considérations de stratégie sont à proscrire. On se concentrera sur l'avant du Flipper, sur la bourrade sous toutes ses formes. Les grandes claques remplacent les shifts et autres twists, et le bourrage en continu (y compris quand la bille est au beau milieu du plateau)

La finesse revient tout de même sous la forme des *visées laser* : penché sur le coté, le joueur aligne son oeil sur la bille et le couloir du haut, pour exécuter un magistral ascenseur. Plus qu'un gadget, cette technique permet d'augmenter son pourcentage de réussite, et surtout d'éviter les ascenseurs dangereux qui, après quelques rebonds contre les bumpers, renvoient la bille droit vers la sortie du milieu.

12.2 Les combos

Quatrième partie

Annexes

Chapitre 13

Premiers secours : Que faire avant d'appeler le réparateur ?

13.1 Je répare les pannes moi-même

1. *Le flipper ne marche pas, aucune lampe n'est allumée, il ne se passe rien quand j'introduis un jeton (voir rubrique) dans la machine...je suis désespéré.*

C'est que le flipper est éteint. Un petit facétieux a voulu te jouer un tour ou bien économiser l'électricité de notre chère école. Tu dois donc impérativement le rallumer si tu veux t'adonner à ton activité favorite.

2. *Cette fois, le flipper est allumé, j'ai introduit un jeton dans la fente prévue à cet effet, j'ai joué et perdu, mais il ne compte pas mes bonus et ne me donne pas la bille suivante.*

Et bien, c'est que le détecteur de bille est coincé. Tu peux le décoincer par une bourrade un peu sèche (voir rubrique). Si d'aventure cela ne suffit pas, recommence.

3. *J'ai abattu toutes les cibles, on m'avait dit que les cibles noires (dites "du milieu") remontaient et valaient beaucoup de points, or là, elle ne veulent pas remonter.*

Le flipper n'a pas comptabilisé une des cibles (probablement celle d'en haut à droite), c'est à dire qu'il ne s'est pas rendu compte que tu l'avais abattue. D'ailleurs, tu n'a pas entendu le petit cri si caractéristique d'un singe que l'on trucidait sauvagement au moment où elle est tombée. Là encore une légère bourrade te sortira de ce pas difficile.

Cela dit, il se peut aussi que ce soit une des cibles qui n'était pas remontée en début de bille et qu'il n'a donc pas pu comptabiliser (là, plutôt celle d'en bas à gauche). Dans ce cas, tu n'y peut rien et tu dois te résoudre à jouer l'extraball et le spécós jusqu'à ce que mort s'ensuive.

4. *Un des flips reste coincé en position relevée, que dois-je faire ?*

On t'a dit de bourrer, connard!!! Si ça ne marche pas, flippe de l'autre flip, il est arrivé que ça le décoince.

5. *Cette fois, je suis en panne de bon coups...*

Là, on ne peut plus rien pour toi, cher conscrit. Entraîne-toi très fort, et attend ta deuxième année.

13.2 J'apprends à jouer malgré les pannes

1. *Un des flip ne marche plus.*

C'est le moment de découvrir les délices du monoflip. Pour corser le tout, invite un joueur patenté de monoflip (FIF, NVT, R, THC, TIT) à un challenge. Lorsque la bille roule du mauvais côté, tu peux la récupérer sur le bon flip par une bourrade puissante. A noter que les joueurs patentés susnommés préfèrent le monoflip droit (même le gaucher d'entre eux). En effet le coup précédemment décrit (grosse bourrade de changement de flip) foire légèrement dans le sens droite → gauche à cause du petit bidule métallique qui décolle la bille.

2. *Un des bumpers ne marche plus.*

Ben tant pis. Si c'est un des bumpers latéraux, ça te permet de réaliser assez facilement la mythique "entrée 0", puis de barboter en simulant le "neurone" (voir rubrique). Lorsque c'est le bumper central, c'est plus embêtant car handicapant pour le vol d'extra ainsi que pour le "coup idéal". En revanche, cela limite les risques d'"avion"

3. *Le tilt ne marche plus.*

Ben profite, ducon. (*Là, c'est la seule occasion où tu pourras prouver ta droiture d'esprit en prévenant le creditman, au lieu de triclaquer comme un porc*)

Il existe une pléthore d'autres pannes, mais par trop bénignes ou occasionnelles pour être mentionnée dans ce traité.

13.3 Les sept problèmes du millénaire du flipper théorique

Bien qu'essayant dans ce traité d'offrir une description la plus complète possible, force nous est d'avouer que de gros points d'ombre subsistent. Nous vous en livrons ici sept parmi les plus fameux, dont nous pensons qu'ils pourraient fournir des sujets porteur pour le millénaire qui commence dans le domaine de la recherche fondamentale flipperistique.

13.3.1 Les deux conjectures de Masa

C'est l'hypothèse de Riemann du Flipper.

Grand ancien parmi les grands anciens, le mythique Masa formula les deux premières, et, nous pouvons ici le dire, les deux plus fameuses auprès du grand public, conjectures du flipper.

13.3. LES SEPT PROBLÈMES DU MILLÉNAIRE DU FLIPPER THÉORIQUE 79

La première consiste en le fait empirique que :

*Tout joueur d'Amazon abattant la trentième "cible noire" possède à ce moment là les trois couloirs. Il a de ce fait avancé le multiplicateur de bonus (*2 s'il en est à sa première ou deuxième bille, *3 s'il joue sa troisième bille).*

Tout joueur de Flipper digne de ce nom s'est attaqué à cette conjecture. Il est de ce fait naturellement apparu la notion de «constante de Masa», qui qualifie le nombre de cibles noires nécessaires à l'obtention des trois couloirs. Une réflexion un peu poussée permet en effet au scientifique moyen (et au joueur médiocre) de se rendre compte que, presque sûrement, le nombre de cible noire nécessaires à l'obtention du troisième couloir est fini. La conjecture consiste alors dans l'idée que ce nombre est borné.

Le rôle que se fixe le joueur de Flipper qui s'attaque à cette conjecture est alors de «repousser la constante de Masa». Cette opération consiste évidemment à abattre le maximum de cibles noires sans avoir les trois couloirs. Jusqu'ici, la constante n'a été repoussée que jusqu'à 22 cibles noires (THC).

La deuxième conjecture de Masa, qui vient compléter la première, affirme que :

Au bout de cinquante "cibles noires", tout joueur d'Amazone à l'Extra(ball). L'on s'aperçoit assez vite que cette conjecture constitue un renforcement de la première, attendu que l'obtention de l'Extra nécessite les trois couloirs.

En ce qui concerne cette conjecture, rares sont les joueurs qui s'y sont frottés. En effet les cinquante cibles noires en une seule bille constituent un phénomène assez rare. Conjugué avec le comptage des dites cibles, il devient exceptionnel... Toujours est-il qu'elle n'est à ce jour pas infirmée de manière certaine. Cependant, il est à craindre que cette conjecture-ci ne résiste que beaucoup moins bien au temps que la précédente, et peut-être même ne doit-elle encore la vie qu'à la flemme de compter les cibles d'uncertain FIF un soir d'hiver... Elle n'en garde pas moins un intérêt historique certain...

13.3.2 Conjecture du coup de merde

Dans l'ordre historique, il s'agit sans conteste de l'hypothèse la plus ancienne après celles de Masa. Elle se formule pourtant en une phrase on ne peut plus simple :

Toute suite de coups de merde converge vers le trou central...

Sans commentaires.

13.3.3 Conjecture de l'infinité de coups de merde...

A mettre en relation avec la précédente. Elle s'énonce de la façon qui suit :

Toute suite infinie de coups de merde branche le mode immortel.

Cette conjecture semble exprimer une tautologie, néanmoins il est intéressant de la rapprocher du fait empirique suivant : il semblerait que la proportion de coups de merde augmente de façon vertigineuse avec la durée de la bille. Il serait alors pratiquement impossible de mener une bille longue qui ne soit pas majoritairement constituée de coups de merde (reste certes à définir la longueur d'une bille...), ce qui justifie a posteriori notre conjecture.

13.3.4 Conjecture des cinq millions

Cette conjecture constitue elle aussi une branche majeure et pleine de promesses dans la recherche flipperistique actuelle. Tout comme le nombre π en mathématiques semble être bien plus que le rapport entre le périmètre et le diamètre du cercle puisqu'on peut le retrouver de manière inattendue dans de nombreux domaines, il semble qu'il existe au flipper un phénomène inexpliqué autour du nombre 5000000, celui-ci ayant un caractère en quelque sorte absolue.

Cette conjecture exprime donc l'idée que 5000000 constitue la limite théorique absolue de tout joueur de flipper. Plusieurs explications à ce phénomène : d'une part le nombre d'opérations nécessaires à l'obtention d'un tel score est probablement supérieur aux possibilités d'un seul homme, aussi fort fût-il, et d'autre part il nous est rapporté par d'anciennes chroniques des phénomènes étranges à l'approche de la barre fatidique. Il semblerait en effet qu'alors les cibles vaillent de moins en moins de points, le tilt devenant de plus en plus sensible, comme si la machine protégeait ce territoire encore vierge...

13.3.5 Conjecture du coup cyclique

Se penchant sur un phénomène empirique inexpliqué, les meilleurs experts ont récemment conjecturé l'existence de coups «cycliques» infinis, même si malheureusement l'observation ne permettra peut-être jamais d'infirmer ou de confirmer une telle hypothèse. Il semblerait en effet que le flipper possède des trajectoires cycliques pour la bille qui soient physiquement stables, chose étrange s'il en est puisque hautement contraire à l'intuition du profane.

Bien sûr, les observations actuelles ne relatent que des cycles finis, mais leur nombre impressionne. Outre le phénomène de spécôs infinis, dont la preuve, bien que non encore établie, n'est de l'avis des spécialistes plus qu'une question de mois voire de jours, on conjecture également l'existence de trajectoires cycliques de type bumper-bumper, flip-élastique-cuicui ou encore le fameux ghargorh infini.

Notons encore que cette conjecture est bien sûr consistante avec l'axiome d'éternité du flipper !

13.3.6 Conjecture dite de l'ontologie du flipper

En apparence d'une moindre importance que les précédentes, aux yeux du néophyte tout du moins, mais après tout nous nous adressons ici surtout à eux, cette conjecture revêt pour les plus grands spécialistes la plus haute importance. Elle s'appuie sur une constatation on ne peut plus simple : le flipper est une machine qui parvient à utiliser au mieux les moyens techniques de son temps, il constitue un équilibre parfait entre l'austérité excessive des toutes premières machines et l'exubérance navrante de la plupart des suivantes. Il offre des possibilités sans cesse renouvelées. Bref, il correspond on ne peut mieux à l'idée que l'on se fait de la machine idéale.

Dès lors, une question s'impose : comment un esprit humain, aussi brillant soit-il, pourrait être capable de concevoir une telle machine ? Sans rentrer dans l'éternel débat de savoir s'il fût inventé ou découvert, l'on peut tout de même s'interroger sur la personne qui lui a donné vie. L'on s'accorde donc généralement pour lui prêter des pouvoirs surnaturels, conjecturant par là même qu'un phénomène surnaturel est à l'origine de l'apparition sur terre du flipper. Certains fondamentaliste vont même jusqu'à y voir un nouveau prophète, mécanique.

Chapitre 14

Exercices techniques

14.1 Pour commencer

Pour observer les susdites qualités nécessaires à tout joueur de *Flipper* :

- Introduire un jeton dans la machine.
- Repérer dans les parages un joueur de *Flipper* expérimenté.
- L'inviter à jouer les crédits rendus disponibles par l'étape 1.
- Lorsqu'il a fini, recommencer.

14.2 Le shift

- Faire rouler la bille sur un des *flips* par le moyen de votre choix.
- Donner un léger coup de *flip* afin d'effectuer un recentrage parabolique.
- Shifter pour sauver la bille.
- Recommencer.

14.3 Le flipper asymétrique

Pour un jeu corsé, riche en trajectoires venues d'ailleurs et en bourrage :

- Bourriner le pied arrière droit de l'Amazon jusqu'à ce qu'il descende de trois bons centimètres.
- Mettre un crédit
- Lancer la bille. Faire une entrée A par le moyen de son choix (chance, bourrage éhonté, etc.). Constater la belle infaillibilité très déterministe de la Danoise.
- Lancer la bille. Faire une entrée C par le moyen de son choix (chance, bourrage éhonté, etc.). Constater la belle infaillibilité très déterministe du bidule vert suivi d'une suce artistique.
- S'énervier. Tilter la troisième bille. Regarder son beau 30000 (ou 45000 pour les veinards qui ont glané un Add Bonus).
- Recommencer.

Chapitre 15

Tentative de notation / formalisation du flipper

15.1 Introduction

De façon générale, on peut dire que la présente étude se donne pour objectif de créer un outil de *notation flippéristique*. Mais il nous faut être plus précis. Ce projet présente en effet une dimension triple : une dimension **structurale**, une dimension **de formalisation**, et une dimension **de notation**. Il s'agit donc d'un *outil multifonctionnel*, dont les applications nous semblent à la fois intéressantes et nombreuses. Détaillons :

1. Une dimension *formaliste* : Mon projet est de ce point de vue identique à celui de Vladimir Propp sur le sujet du conte populaire russe (*Morphologie du conte*, références exactes démerdez-vous). Il s'agit donc d'établir une « morphologie » du flipper, c'est-à-dire de dégager les fonctions — dont le nombre doit être limité — auxquelles peut se réduire toute bille d'une partie de flipper, et leurs différents avatars le cas échéant. Inutile de préciser que la notation que nous proposons ici est librement inspirée de celle de Propp.
2. Une dimension *structurale* : Nous allons ici un peu plus loin dans le détail, nous éloignant de l'approche formaliste générale. Partant de l'adage selon lequel un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, il s'agit de mieux faire apparaître quelques grandes classes de coups, le rôle structurel d'éléments tels que la symétrie du flipper, etc.
3. Une dimension de *notation* : De la même façon qu'on peut, en quelques lignes et au moyen de quelques lettres, décrire de façon exhaustive une partie d'échecs, notre notation doit permettre de décrire une bille (donc une partie) de flipper. L'intérêt de la démarche est pluriel : intérêt pédagogique (études, exercices, etc.), intérêt théorique (dans le cadre de l'OuFliPo : l'épuisement de l'univers flippéristique sera plus immédiatement appréhendable par une méthode quasi-cabbalistique), intérêt pratique, communicationnel, etc.

Précisons d'ores et déjà qu'il serait possible d'adapter sans obstacle majeur cette notation aux *fun machines*, par l'ajout de conventions pour noter les rampes, etc. qui font la différence entre le flipper et ses avatars modernes.

Bla bla encore du pipô comme on l'aime...

Avant de détailler la notation elle-même, il me faut rappeler deux principes fondamentaux qui ont guidé notre travail, et que beaucoup de joueur ont trop souvent tendance à oublier ou négliger :

- une partie de flipper (un crédit, pour utiliser le jargon technique) se compose de plusieurs billes. Structurellement, sinon stratégiquement, ces différentes billes ont le *même statut* ;
- de même que, selon Aristote, une histoire se compose d'un début, d'un déroulement et d'une fin, une bille de flipper se compose d'une entrée, d'une bille proprement dite, et d'une sortie.

15.2 La notation

↑ note l'entrée proprement dite, ie. le lancer de la bille, depuis le plongeur. Parallèlement, ↓ note la sortie proprement dite, ie. le moment où la bille rentre dans le mange-bille.

15.2.1 l'entrée

Du point de vue formaliste général, l'entrée est notée α .

- α_0 marque la bille à rien (0 points, same player shoot again).
- α_A , α_B , et α_C désigne l'entrée qui donne le couloir A, B et C respectivement.
- α_1 , α_2 et α_3 peuvent marquer une entrée dans laquelle la bille rebondit une, deux ou trois fois sur les bidules verts en haut (*double con*, *triple con*). Précisons toutefois que cet événement n'est pas *structurellement* pertinent, et se rapporte au niveau notationnel uniquement.
- autres cas ?

15.2.2 la sortie

La sortie est génériquement désignée par la lettre ω .

- ω_M note la sortie par le trou central.
- ω_{B1} et ω_{B2} dénotent les sorties par les *add bonus* de gauche et de droite.
- Par ailleurs, un phénomène — ou plutôt une classe de phénomènes — s'apparente structurellement à la sortie, puisqu'il s'agit là aussi, de manière irrémédiable, de la fin de la bille : le tilt.
- τ marque donc le tilt.
- τ^* désigne le « tilt étoile » ou « tilt porte ».
- enfin, $\tau?$ indique le tilt imprévisible, la panne, le gros bug qui vient faire chier, tout ça, quoi...

15.2.3 la bille à proprement parler

Il s'agit bien évidemment de la plus complexe, la plus dense et touffue, des trois parties constitutives d'une bille.

- F marque un coup de flip'. Si l'on s'avance en précision, F_1 et F_2 désignent respectivement un coup du flip' gauche et un coup du flip' droit.

F_0 est un gargor. F_ϵ , F_A , etc. etc. y en a plein

F_p la passe, avec plein de sous-catégories.

+ le contrôle

- B dénote la bille qui touche le bumper, avec évidemment B_A , B_B et B_C . Parallèlement, et avec les mêmes subdivisions, b marque le bumper éteint. Dans le cadre d'une description exhaustive (non structurelle), on peut admettre b_0 le bumper cassé.

- les couloirs : C du point de vue structurel, avec C_A , C_B et C_C . C'_A etc. pour les couloirs d'en bas, avec C'_{B1} et C'_{B2} .

C_{B+} indique l'extra ball.

- c un couloir éteint.
- + unders.
- K : le cocu, avec toutes ses variétés.
- T est la notation générale de la cible. $T_{i\dots x}$ pour préciser laquelle. T' la cible noire, avec dans une description précise T'_1 et T'_2 pour gauche et droite.
- S marque bien sûr le Spécos. Une fois de plus, on pourra préciser le côté avec S_1 et S_2 , tandis que s désignera le spécoc éteint.
- J est le symbole générique désignant les « cibles jaunes » ou « cibles rondes » en haut du plateau lorsqu'elles sont allumées, j lorsqu'elles sont éteintes. Les différents pouics et tout ça seront donc notés J_1, J_1' , etc.
- N est un coup à rien. Par nature, il ne possède aucune sous-catégorie.
- E : les élastiques. Y en a plein, avec chacun sa jolie petite lettre ou son joli petit numéro. $E_{i\dots x}$: les trous (entre les cibles abattues).
- On peut imaginer R pour marquer les différents types de rebond (gargor exclus bien entendu) : bidules verts, vers le trou à spécoc, au bord de l'add bonus, etc.
- \times : avance multiplicateur, ie. multiplicateur fois deux à la première occurrence, fois trois à la deuxième.
- $!$ la claque, $!'$ et $!''$ les deuxième et troisième claques. $!^3$ désigne la triclague.

15.3 Remarques conclusives

- Ne donnons qu'un exemple de notation de bille : la danoise. Celle-ci se notera $\uparrow \alpha_A \downarrow$ (ou, jouée par certains : $\uparrow \alpha_A \downarrow \tau$)
- Une partie de flipper se notera donc (en vertu du principe rappelé en introduction) :
 - $\uparrow \alpha \dots \omega \downarrow$
 - $\uparrow \alpha \dots \omega \downarrow$
 - $\uparrow \alpha \dots C_{B+} \dots \omega \downarrow$
 - $\uparrow \alpha \dots \omega \downarrow$
 - ou mieux :
 - $\uparrow \alpha \dots \omega \downarrow \uparrow \alpha \dots \omega \downarrow \uparrow \alpha \dots C_{B+} \dots \omega \downarrow \uparrow \alpha \dots \omega \downarrow$
- Donnons aussi ici une illustration des différents niveaux auxquels cette notation peut être mise en œuvre. Pour ce faire, nous prendrons l'exemple du coup à rien ou pas grand-chose.
 - Au niveau *structurel*, celui-ci ne sera probablement pas noté du tout (puisqu'il peut être considéré comme structurellement non-pertinent).
 - Au niveau « *formel* », il sera ici désigné par N , ou (par exemple) par FE , à la grande rigueur par F_1E .
 - Au niveau proprement notationnel, on désirera être plus précis : F_1R_4 par exemple, ou bien $F_2E_{vi}F_0$. On pourrait même, pourquoi pas, dans un usage pédagogique (étude technique, exercice) utiliser la formule $F_1R_4(N)$, qui précise l'enchaînement tout en insistant sur la condition de coup de merde / à rien.

15.4 exemples de parties

Cinquième partie

Glossaire

- Actarus :
V. Coups supérieurs.
- Add Bonus :
Façon de la part de la machine de rendre certaines sorties* moins désagréables ; peu efficace.
- Amazon Hunt II :
Nom du flipper le plus bête qui soit, couramment baptisé *Amazon*. Le flipper par excellence...
- Ascenseur :
Coup consistant à envoyer la bille verticalement depuis un flip pour prendre un couloir.
- Avion :
Forme de suce* par laquelle la bille arrive verticalement et à grande vitesse entre les flips. Seul le shift* peut, mais trop rarement, y remédier.
- Bidules :
Objets en plastique de forme assez indéterminée quoique oblongue (d'où leur nom), ils servent à séparer les couloirs en haut et en bas (Voir Description du plateau de jeu *supra*). Les plus tristement célèbres sont les bidules* verts.
- Bidule vert :
Outre l'objet lui-même, cette expression désigne la suce* dans laquelle la bille, en descendant des hauteurs du plateau, heurte un bidule vert inférieur et tombe dans la sortie*.
- Bourrage ou bourrade :
Type de coups extrêmement habituel et efficace consistant à donner un coup de la main ou des mains sur la caisse du flipper, verticalement ou horizontalement, afin de modifier la trajectoire de la bille. Généralement défensif.
- Bourrin
Polonais, Allemand ou simplement bourreur fou.
- Branlette :
Proche de la bourrade*, la branlette consiste en une série de secousses sur la caisse du flipper ; elle permet en particulier d'empêcher la bille de tomber dans la sortie *Add Bonus**.
- Bumpers :
Au nombre de trois dans l'*Amazon**, il sont ridiculement peu payants et parfois très méchants. Le phantasme de la claque par les bumpers a pu être observé chez certains joueurs.
- Casimir :
V. Coups supérieurs.
- Cibles :
Au nombre de dix, il faut les abattre pour marquer des points. Elles sont numérotées de haut en bas de chaque côté.
- Cibles noires :
Elles apparaissent lorsqu'on a abattu les dix autres. Chacune d'elle, abattue, vaut alors 50 000 points. Leur couleur apparente peut varier, mais les vrais habitués savent qu'elles sont de toute façon noires.
- Cocu :
Sorte de coup assez rare, et surtout assez rarement volontairement voulu de la part du joueur, le cocu est plutôt un choix du flipper. Il s'agit du phénomène étrange au cours duquel la bille, une fois passée derrière les flips', rebondit sur les coins du mange-bille et remonte dans l'aire de jeu ; elle peut alors être récupérée par le joueur et remise en jeu. Il existe des techniques pour favoriser le cocu, mais non pour le provoquer délibérément. Les cocus peuvent être de type A, A', B et B'.
- Combiné nordique :

Suédoise suivie d'une hollandaise, ou réciproquement : un mode plutôt qu'un coup, puisqu'il nécessite deux billes.

- Conjurations :
Sortes de formules magiques censées, pour certains joueurs, favoriser la réussite de certains coups lorsqu'on les prononce. Chaque joueur possède son propre répertoire de conjurations, son idiolecte conjurationnel.
- Contrôle :
Consiste à garder la bille à l'arrêt sur l'un des flips, afin de mieux viser, de gagner du temps ou de prendre une courte pause (pour voir qui arrive, remonter sa manche ou réfléchir au problème mathématique qu'un spectateur vient de poser). KBgène* lorsqu'il est raté.
- Couleurs :
Couloirs*, dans l'idiolecte du mythique Serge. Permet de parler d'un «voleur de couleurs».
- Couloirs :
L'*Amazon* présente en tout sept couloirs, associés aux trois lettres A, B, C. Une lettre s'éteint lorsque la bille passe dans le couloir. Éteindre les trois couloirs permet d'avancer le multiplicateur*. On peut éteindre les couloirs par l'entrée*, par ascenseur*, par les coups* supérieurs, par under*, ou par upper*.
- Coup à B :
Consiste à envoyer (volontairement) la bille dans le couloir* B, à partir d'un contrôle* le plus souvent. Il en existe différentes variantes.
- Coup à Spécos :
Envoi volontaire de la bille dans le spécoc allumé. Plus rarement involontaire dans un spécoc éteint.
- Coup de Serge :
Prétendument très utile lorsque la première cible* droite est refusée* ou lorsque la bille hésite à aller dans le Special*, il s'agit d'un coup porté sur le côté de la caisse, à la hauteur de l'élément concerné, par un participant, traditionnellement prénommé Serge (on s'interroge encore sur l'origine mythique de ce prénom...). Tiltogène* en diable.
- Coup à Serge :
Se manifeste parfois lorsque le coup de Serge a été trop «efficace».
- Coup idéal :
V. Coups supérieurs.
- Coup parfait :
V. Coups supérieurs.
- Coups supérieurs :
Dénomination non conventionnelle de tous les coups à couloirs* supérieurs. On y trouve le Casimir (couloirs C puis A), l'Actarus (A puis C), le coup parfait (A ou C retombant dans le B), le coup idéal (coup parfait suivi d'un rebond sur le bumper* central donnant l'extra*), le McDonald (A, B redoublé par un bumper central, C, ou réciproquement), le Bisounours (B en haut), le Bioman (aussi, mais pas pareil), l'Albator (A), le Capitaine Flamm (C) et les ascenseurs*.
- Craquage :
Erreur du joueur -souvent surprenante et venant d'un joueur confirmé- qui entraîne la sortie*.
- Danoise :
Avion* venant du couloir* A supérieur.
- Défense :
Désignation générique des coups permettant d'éviter une sortie *in extremis* : *shifts**, *twists**, etc.

- Entrée :
Se travaille. Les plus belles entrées donnent plusieurs couloirs. Une bonne entrée en donne un; une mauvaise n'en donne pas.
- Extra ball :
Souvent appelée Extra. Située dans le couloir* supérieur central, elle s'allume lorsque les trois lettres ont été prises.
- Finlandaise :
Avion* venant du couloir * B principal... Assez rare, le terme n'a pas encore reçu l'aval officiel de la Commission de Terminologie (ou Nomenklatura).
- Flipper acrobatique :
Le flipper acrobatique est, n'ayons pas peur des mots, un mode de jeu des plus bôt, des plus recherchés, et des plus difficile...mais aussi des plus inutiles. Il s'agit ici de pratiquer le jeu le moins orthodoxe possible; pourtant, le jeu acrobatique n'en est pas pour autant anticonformiste : il est en effet presque aussi bien décrit et classifié que le jeu «classique». Voici quelques types de flipper acrobatique :
 - monoflip' : Il consiste tout simplement à jouer avec un seul des deux flips', déterminé à l'avance.
 - monomain : Ici, il s'agit de jouer avec une seule main, qui peut cependant se perter sur les deux flips' à sa guise. Une combinaison du monomain et du monoflip est cependant possible.
 - croisé : Ou «jeu croisé» : la main gauche sur le flip' droit et réciproquement.
 - mode Glass : Du nom de l'archicube Glass, ce mode consiste à s'agiter en tous sens en criant, avec de nombreux coups en lâché (c'est-à-dire que la main lâche le flip'). Il est utile d'être petit.
 - mode funky : Tout joueur qui gesticule, se déhanche et — osons le mot — déconne en jouant, de manière à ce que ce soit bôt, peut être dit en mode funky.
 - jeu pubien : Il consiste à bourrer non avec les mains, mais avec le pubis, comme décrit par U. Eco. Peu efficace d'après les spécialistes, ce jeu est néanmoins pratiqué par quelques éléments, féminins la plupart du temps.
 - coup de cul : Est-il vraiment besoin d'une explication ? Il s'emploie presque exclusivement à l'entrée.
 - entrée braguette : Il s'agit là d'une entrée acrobatique des plus appréciées : on coince le lance-bille dans la braguette de son pantalon, et un mouvement de type coïtal met la bille en jeu.
 - autres entrées : Toute entrée originale, baroque et flamboyante sera prisee...
- Fuck : À prononcer de préférence /fyk/. Un fuck est un accident au cours duquel la bille sort par l'*Add Bonus* après avoir touché une cible*, ou d'ailleurs un trou*, ce qui est plus vicieux. Overtopmortel...
- Gargor :
On a pu considérer le Gargor comme le «coup numéro zéro» du flipper. Le fait est qu'il s'agit d'un des coups les plus fondamentaux. Il consiste à laisser rebondir la bille sur le flip' lorsqu'elle arrive, de façon à ce qu'elle rebondisse et puisse être contrôlée sur l'autre flip'. Le gargor a de nombreuses fonctions et utilités; voir le corps du *Traité*.
- Hollandaise :
Avion* venant du couloir* C supérieur.
- Islandaise :
Ce terme a été proposé pour désigner un avion* venant d'en haut, sans couloir*, sans avoir jusqu'ici reçu l'aval officiel de la Nomenklatura.
- Jeu à l'allemande :
Jeu à base de coups dans les bumpers* et les Specials* éteints, agrémenté de nombreuses défenses* musclées; illustré avec panache à l'Ecole par Paul

- Zinn-Justin (promo 94).
- Jeu à la française :
Considéré comme le plus pur par beaucoup, il consiste à viser les cibles* avant tout.
 - Jeu à l'italienne :
Assez mal vu. Il s'agit de jouer avant tout les couloirs* et l'extra*.
 - Jeu à la polonaise :
Se lancer des défis héroïques. Bourrer* très fort. Jurer.
 - KB :
Dénomination de la forme de suce* ou de craquage* dans laquelle la bille refuse de se laisser contrôler et roule vers la sortie* centrale..
 - Multiplicateur :
Eteindre les trois couloirs donne le x2. La troisième bille est toujours en x2. Les trois couloirs en troisième bille donnent le x3.
 - Over :
Contraire de l'under*. Il s'agit de prendre un couloir inférieur par en-haut. Cas général dont le coup* à B est un avatar.
 - Refus :
S'emploie lorsque le flipper refuse d'accorder au joueur des points qu'il mérite manifestement. Nom allégé d'un cas particulier de vol*.
 - Shift :
Consiste à déplacer latéralement le flipper pour dévier la bille, qui retombe alors sur l'un des flips au lieu de sortir au milieu. Tiltogène.
 - Sortie :
Moment douloureux où la bille sort du plateau de jeu...fin de toute bille et destin annoncé du joueur, même le meilleur. Ainsi va la vie, ainsi va la Force...
 - Special :
Trous situé à mi-hauteur de la caisse sur les côtés, s'allument lorsque les trois couloirs* ont été éteints.
 - Spécos :
Dénomination familière du Special*.
 - Suce :
Toute manoeuvre déloyale de la part de la machine.
 - Suédoise :
Autre nom proposé (et soutenu par d'éminents spécialistes) pour l'Islandaise*.
 - Tilt :
Procédé infâme inventé par les fabricants de flippers pour punir les joueurs bourrins* : annule les bonus de la bille lorsque la machine a été trop secouée. Il en existe ds variantes plus vicieuses, qui annulent toute la partie. le verbe tilter (provoquer un tilt) est attesté.
 - Triple con :
Entrée* (la plupart du temps) dans laquelle la bille rebondit sur les trois bidules* verts supérieurs, ne donnant ainsi aucun couloir*.
 - Trou :
Espace laissé vide par l'abattage d'une cible*. Le toucher ne rapporte que la satisfaction d'un son des plus amusants (du genre vaisseau d'un Cadet de l'espace en cours de crash après avoir été touché par un méchant Zorg; ç a marche aussi avec une Aile X et un chasseur TIE)x... ou un fuck* !
 - Twist :
Le twist a le même objectif que le shift*, et s'en approche ; mais il s'agit plutôt d'une torsion du flipper, au cours de laquelle seul un des pieds de la machine quitte le sol, et encore pas toujours. Moins efficace dans les cas extrêmes mais aussi moins dangereux que le shift.
 - Under :

Coup assez technique mais travaillable consistant à prendre un couloir inférieur depuis le flip opposé par le chemin le plus bas.

– Vol :

1) Tout coup couronné de succès mais immérité de la part d'un joueur (prise d'un couloir*, de l'extra*, abattage d'une cible*...).

2) De la part de la machine, refus caractérisé et évidemment illégitime d'accorder au joueur tel ou tel coup.