

caca niquel 777

<p>Foto de uma máquina de pinball.</p>
<p>O jogador está à esquerda e pode-se ver todo o gabinete ao la
do direito.</p>
<p>Pinball, flipper,[1]💸 fliperama,[2] ou flíper[3][4] é
um jogo eletromecânico onde o jogador manipula duas ou mais 'palhetas&
' de modo a evitar que💸 uma ou mais bolas de metal (geralmente mais b) Tj T*

stente na💸 parte inferior da área de jogo.</p>
<p>A bola, quando entra em contato com certos objetos espalhados pela
5;rea de jogo, aumenta💸 a pontuação do jogador.</p>
<p>As primeiras máquinas eram mecânicas e ao longo das déca
das foram se sofisticando.</p>
<p>Na segunda metade dos anos💸 70, incorporaram importantes avan&#
231;os, passando a apresentar painéis de pontuação digitais (disp) Tj T* B

plexidade de jogo.</p>
<p>No início dos anos 80, passaram a incorporar fala sintética.&
lt;/p>
<p>A Taito foi uma notável fabricante de💸 máquinas de pi
nball.</p>
<p>São exemplos Shock (1979), Meteor (1980), Fire Action e Cavaleiro
Negro (1981), Sure Shot, Hawkman, Oba Oba, Titan,💸 Vortex, Rally, em mei
o a tantas outras.</p>
<p>Outras fabricantes importantes foram a Gottlieb, a Williams, a Flipperm
atic, LTD, Data East (que💸 mais tarde tornou-se Sega Pinball), Capcom e
a Stern.</p>
<p>Nos anos 80, os chamados fliperamas (casas de jogos eletrônicos) e
ram uma💸 coqueluche nos centros das grandes cidades.</p>
<p>Aos poucos, a reputação destas casas (outrora ruim) foi melho
rando e elas invadiram os shoppings💸 centers e endereços mais nobre
s.</p>
<p>Hoje, no início do Século XXI, ainda que com menos glamour, a
s máquinas ainda existem e💸 têm seus adeptos, mesmo com a conc
orrência dos jogos de computador.</p>
<p>No bairro do Tatuapé em São Paulo, na Rua Coelho💸 Lis
boa, próximo à Praça Silvio Romero e Metrô Tatuapé, h&#
225; um Fliperama em pleno funcionamento.</p>
<p>É o famoso há dé cadas Lords💸 Tatuapé.</p
>
<p>Funciona todos os dias de manhã até à noite.</p>
<p>Aos Sábados à noite pode-se ver Famílias inteiras, v
5;rias gerações incluindo as💸 meninas que também curtem F