

# copa do mundo casa de apostas

Foto de uma máquina de pinball.  
O jogador está à esquerda e pode-se ver todo o gabinete ao lado do direito.  
Pinball, flipper, fliperama, ou fliper; um jogo eletromecânico onde o jogador manipula duas ou mais palhetas de modo a evitar que uma ou mais bolas de metal (geralmente mais de uma)

existente na parte inferior da área de jogo.  
A bola, quando entra em contato com certos objetos espalhados pela área de jogo, aumenta a pontuação do jogador.  
As primeiras máquinas eram mecânicas e ao longo das décadas foram se sofisticando.  
Na segunda metade dos anos 70, incorporaram importantes avanços, passando a apresentar painéis de pontuação digitais (di)

complexidade de jogo.  
No início dos anos 80, passaram a incorporar fala sintética.  
A Taito foi uma notável fabricante de máquinas de pinball.  
Seus exemplos Shock (1979), Meteor (1980), Fire Action e Cavaleiro Negro (1981), Sure Shot, Hawkman, Oba Oba, Titan, Vortex, Rally, em meio a tantas outras.  
Outras fabricantes importantes foram a Gottlieb, a Williams, a Flippermatic, LTD, Data East (que mais tarde tornou-se Sega Pinball), Capcom e a Stern.  
Nos anos 80, os chamados fliperamas (casas de jogos eletrônicos) e ram uma coqueluche nos centros das grandes cidades.  
Aos poucos, a reputação destas casas (outrora ruim) foi melhorando e elas invadiram os shoppings centers e endereços mais nobres.  
Hoje, no início do século XXI, ainda que com menos glamour, as máquinas ainda existem e têm seus adeptos, mesmo com a concorrência dos jogos de computador.  
No bairro do Tatuapé, em São Paulo, na Rua Coelho Lisboa, próximo à Praça Silvio Romero e Metrô Tatuapé, há uma fliperama em pleno funcionamento.  
O famoso endereço das Lords Tatuapé.  
Funciona todos os dias de manhã à noite.  
Aos sábados e noite pode-se ver Famílias inteiras, várias gerações incluindo as meninas que também curtem