

**Herzliche Einladung zum Besuchertag im August
2025**



Am 09.08.2025 öffnen wir wieder unsere Tür für euch.

Ab heute könnt ihr euch anmelden und Plätze sichern. Bitte schreibt eine kurze Mail mit eurem Namen und der Anzahl der Personen, die zu unserem Besuchertag kommen wollen, an

info@flippereck.de

Ihr solltet euch kurzfristig entscheiden, da wir nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen vergeben können.

Falls euch spontan doch etwas dazwischenkommt, gebt uns bitte kurz Bescheid. Wir pflegen eine Nachrückerliste und freuen uns, wenn wir den Platz weitergeben können. Danke euch!



Ich setze meine Serie fort und stelle euch einen weiteren Flipper von Pat Lawlor vor.

"Twilight Zone"

Veröffentlicht wurde der Flipper im April 1993 von Bally
(unter dem Midway-Label).

Aktuell steht er bei www.pinside.com auf dem 13 Platz!



Auch bei diesem Gerät wurde ein Knopf auf dem Backglass versteckt und sollte leicht zu finden sein.

Nach dem kommerziellen Erfolg seines Vorgängers „The Addams Family“ hatte Lawlor bei der Entwicklung freie Hand – was sich in der beeindruckenden technischen Komplexität und Detailverliebtheit des Geräts deutlich widerspiegelt.

Die Vorlage des Flippers ist die legendäre TV-Serie The Twilight Zone, eine US-amerikanische Produktion, die von 1959 bis 1964 ausgestrahlt wurde und als Klassiker des Mystery- und Science-Fiction-Genres gilt.

Jede Episode erzählt eine eigenständige Geschichte mit übernatürlichen, phantastischen oder unheimlichen Elementen. Eingeleitet wird jede Folge durch Rod Serlings ikonische Worte über die „fünfte Dimension“, die jenseits von Zeit und Raum liegt – die Twilight Zone.

Die jüngere Generation würde sagen, das sei ja wie bei Love, Death & Robots oder Black Mirror, nur eben in Schwarz-Weiß.



Einzelne Folgen aus der damaligen TV-Serie, die man im Flipper wiederfinden kann:

„[Living Doll](#)“

„Talking Tina“

„[A Most Unusual Camera](#)“

Die Kamera, die in die Zukunft schauen kann.

„[A Piano in the House](#)“

Ein Klavier, das das Innerste der Menschen zeigt.

„[The Hitch-Hiker](#)“

Die grandiose Folge mit der Fahrerin,
die einen mysteriösen Anhalter trifft.

Klickt auf die Links, um auf die Folgen bei YouTube zu gelangen.

Wenn man eins braucht, um all die Spielzeuge auf dem Spielfeld unterzubringen, dann ist es Platz. Somit ist es ein SuperPin-Gerät mit breitem Gehäuse und interessanten Spielzeugen auf dem Spielfeld geworden.

Die interessantesten sind:

Gumball-Maschine:

Hinten links auf dem Spielfeld befindet sich ein funktionierender Kaugummiautomat, der die Kugeln speichern und ausgeben kann.



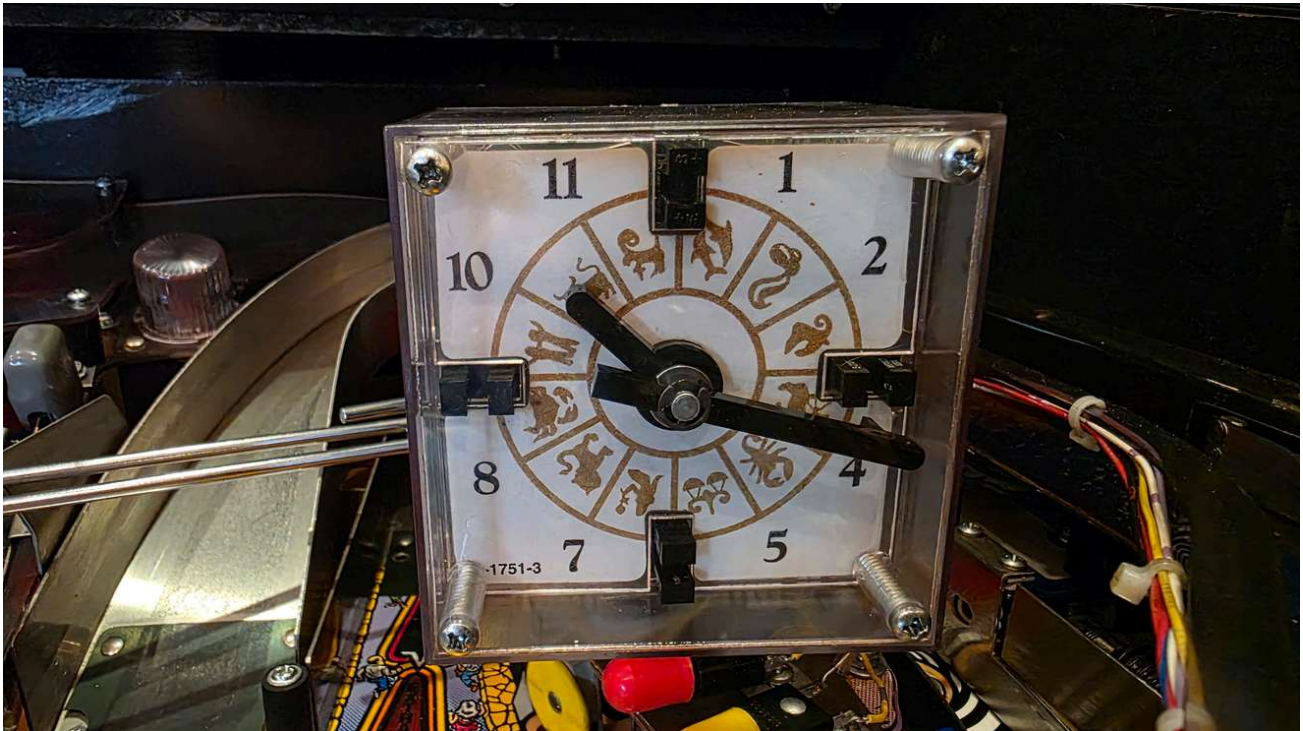
Powerfield:

Unter diesem Minispielfeld sind zwei Magnete versteckt, die als Flipperfinger dienen (Magna-Flips). Manövriert ihr die Kugel in das obere Loch („Battle the Power“), gewinnt ihr den Battle und erhaltet das nächste Door-Panel. Fällt die Kugel hingegen ins untere Loch, erntet ihr nur hämisches Gelächter.



Analoguhr:

Eine echte Analoguhr, die im Spiel die verbleibende Zeit für verschiedene Modi und außerhalb des Spiels die aktuelle Uhrzeit anzeigt. Um den Druck auf den Spieler zu erhöhen, dreht sie sich während des Spiels mit variabler Geschwindigkeit.



Powerball:

Der „Powerball“ aus Keramik ist leichter und dadurch deutlich schneller als eine normale Flipperkugel. Sobald er im Spiel ist, wisst ihr, was ich meine: Man kämpft fast nur noch darum, diesen rasenden Ball unter Kontrolle zu bringen, um mit ihm den Kaugummiautomaten zu füttern.



Die Spielregeln dieses Geräts sind so umfangreich, dass es den Rahmen sprengen würde, sie hier auch nur ansatzweise zu erklären.

Daher möchte ich nur kurz auf den Powerball eingehen:

Diese weiße Keramikugel ist ein Alleinstellungsmerkmal dieses Flippers. Es gibt zwei Sensoren im Spiel (sogenannte Proximity-Sensoren), mit denen das Spiel feststellen kann, ob der Powerball (nicht magnetisch) oder eine Stahlkugel (magnetisch) über den Sensor gelaufen ist. Wird der Powerball als einzige Kugel im Spiel erkannt, wird „POWERBALL“ am rechten und linken Orbit-Eingang beleuchtet und der Ausruf „Powerball!“ ist zu hören.



Das Spiel fordert den Spieler in regelmäßigen Abständen mit markigen Sprüchen auf, den Powerball zurückzugeben. Es kommen Sprüche wie „I want it back!“ oder „Send the Powerball back!“.

Nun heißt es, den Powerball unter Kontrolle zu bekommen, was aufgrund seiner Schnelligkeit nicht einfach ist, und ihn in den rechten Orbit zu befördern. Hier wird er zurück in den Kaugummiautomaten geladen, und ein Multiball mit drei Bällen („Powerball Mania“) wird gestartet. Nun könnt ihr Punkte machen, bevor zwei der drei Bälle das Spielfeld verlassen. Das Spiel fordert euch auf, über die rechte Rampe auf das Minispielfeld zu kommen und die Battle zu gewinnen – bei drei Kugeln im Spiel keine leichte Aufgabe.



Eine detaillierte Spielbeschreibung auf Deutsch findet ihr auf:

[Jens Goering's Pinball Page](#)

Ich habe auf YouTube ein sehr interessantes Video gefunden, in dem das Gerät kurz in seine Einzelteile zerlegt und die Regeln anschaulich erläutert werden:

[Twilight Zone Pinball Deep Dive](#)

Easter Eggs:

Zitate aus älteren Pat Lawlor-Pins sind während „Fast Lock“ in umgekehrter chronologischer Reihenfolge zu hören:

- o **The Addams Family:** Cousin It blabbing. Hitting lock: Cousin It: "Aaaah!"
 - o **Funhouse:** "Hey, it's only pinball!". Hitting lock: Rudy: "Gulp...ptooey!"
- o **Whirlwind:** "Return to your homes!". Hitting lock: "Do not panic"
- o **Earthshaker:** "It's sunny drive time!". Hitting lock: "Ooh, Gimme shelter!"
- o **Banzai Run:** "Welcome race fans!". Hitting lock: "Go for the hill!"

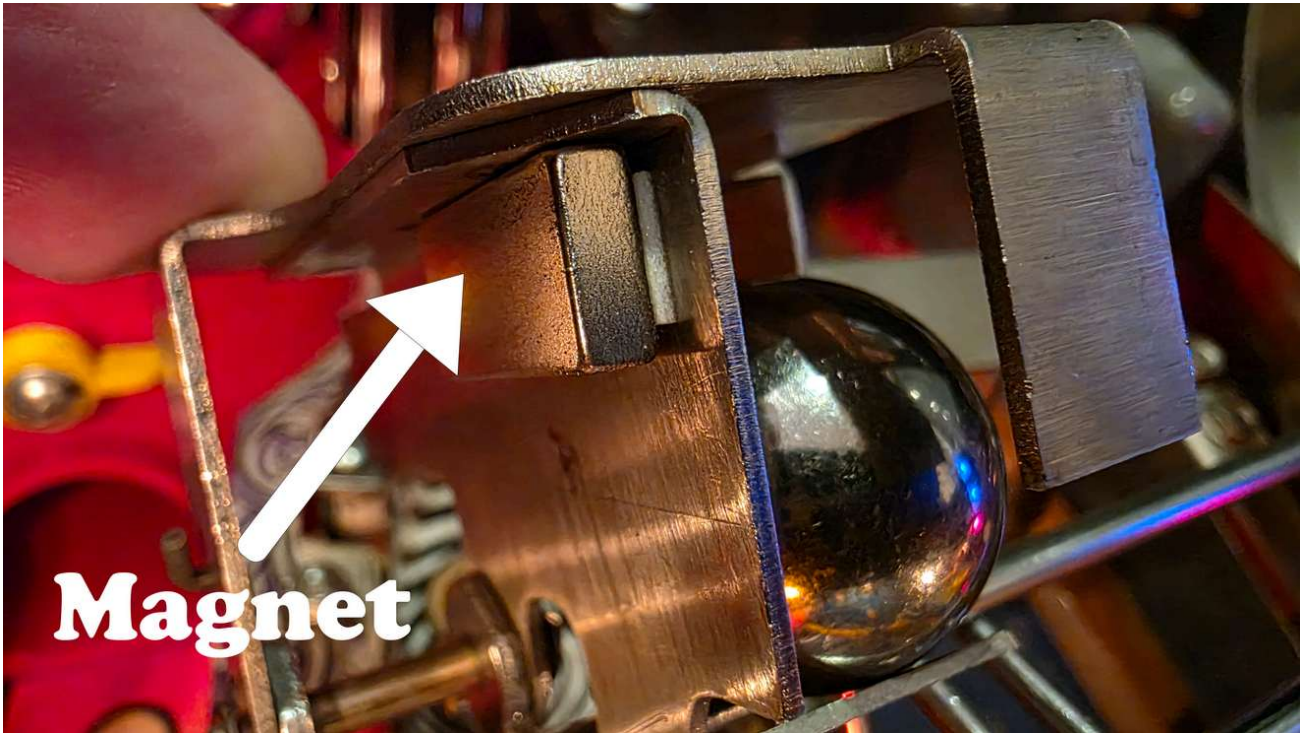
Trifft man während des „Clock Chaos“ sechsmal das Clock-Ziel, meldet sich Rudy aus Funhouse mit dem Spruch: „Quit playin' with the clock!“

Beim Erhalt eines „REPLAY“ buchstabieren die drei Display-Walzen „RE-PL-AY“. Ein genauerer Blick lohnt sich: Auf der linken und mittleren Walze sind Kühe abgebildet, und auf der rechten steht der passende Schriftzug „The Stunt Cows“.



Hier ist ein praktischer Tipp für alle Besitzer dieses Geräts:

Wenn die Anzeige „The Power“ nicht leuchtet und eine Kugel die rechte Rampe hinaufrollt, wird sie normalerweise vom Kugelabweiser sofort wieder auf das Spielfeld zurückgeworfen. Dabei kann es jedoch vorkommen, dass die Kugel unsauber abprallt und unkontrolliert durch die Gegend fliegt. Die Lösung ist einfach: Bringt hinter dem Kugelabweiser einen kleinen Neodym-Magneten mit einem Klebestreifen an. Dieser muss nicht exakt auf Höhe der Kugel platziert werden, um zu wirken.



Übrigens, falls ihr euch fragt, wo der Knopf ist:
Auf dem Backglass hält die Puppe in der Kiste ihn in der Hand!

Die Vielzahl an Innovationen und Spielmöglichkeiten macht Twilight
Zone bis heute zu einem der beliebtesten und technisch
beeindruckendsten Flipperautomaten überhaupt.

Zum Abschluss ein kleines Rätsel:
Wo ist der Weihnachtsmann im Gerät versteckt?

Und an alle, die jetzt schnell googeln und sagen: „Den gibt es doch gar
nicht!“ – Kommt zum Besuchertag. Wir zeigen euch, wo er sich wirklich
befindet.

Diese E-Mail wurde mit Wix erstellt. [Mehr entdecken](#)