



Herzliche Einladung zum Besuchertag im September 2025



Am 13.09.2025 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!



Heute möchte ich euch das Pinball2000-System vorstellen.

"Revenge From Mars (RFM)"

Veröffentlicht im Januar 1999 von Williams unter dem Bally Label

Am Beispiel von "Revenge From Mars (RFM)" werde ich auf die Innovationen des Pinball2000-Systems eingehen, nicht jedoch auf die Besonderheiten des Spiels oder auf bestimmte Regeln, da sonst der Newsletter zu lang würde.

Aktuell steht das Gerät bei www.pinside.com auf dem 84 Platz!



„[Revenge From Mars](#)“ (RFM) stellt thematisch die Fortsetzung von „[Attack From Mars](#)“ aus dem Jahr 1995 dar. Wie im Vorgänger geht es darum, einen Angriff von Außerirdischen abzuwehren und die Erde zu retten. Hauptverantwortlich für die Entwicklung war damals [George Gomez](#), der auch schon für [Monster Bash](#) und [NBA Fastbreak](#) zuständig war. Nachdem die Verkaufszahlen der Geräte Mitte der 90er-Jahre eingebrochen waren, suchte das Management von Williams nach einem Konzept, um die Verkaufszahlen der Geräte wieder anzukurbeln. Die besten Entwickler wurden darauf angesetzt, ein ganz neues Gerätekonzept zu erarbeiten, das alles vorher Dagewesene in den Schatten stellen und vor allem den aufkommenden Arcade-Geräten etwas entgegensetzen sollte. George Gomez und sein Team suchten nach neuen Ideen, um das Spielerlebnis und dadurch vor allem die Verkaufszahlen zu verbessern. Die ersten Gedanken reichten vom Ersetzen des [Dot-Matrix-Displays](#) durch ein größeres LCD-Display bis hin zu einem Röhrenmonitor, der in der Back Box wie ein Dot-Matrix-Display verbaut war.



Ein erster Prototyp mit senkrecht stehendem Röhrenmonitor.

Man erkannte aber schnell beim Konzept mit dem Röhrenmonitor, dass selbst wenn man Interaktionen auf dem Monitor mit dem Spieler durchführte – vergleichbar mit damaligen Videospielen – der Abstand zwischen Spielfeld und Monitor zu groß war, um einen nahtlosen Übergang während des Spiels zwischen Monitor und Spielfeld zu gewährleisten. George Gomez kam auf die Idee mit dem Kombinationsspiegel. Nach Tests mit Prototypen war das gesamte Team überzeugt, dass sie auf dem richtigen Weg waren. So wurde im Dezember 1998 die erste Serie von RFM-Prototypen gebaut, die im Januar 1999 auf der ATEI in London vorgestellt wurden. Das Publikum war begeistert von der Umsetzung mit dem gespiegelten Monitorbild auf dem Spielfeldglas, und das Team von George Gomez wusste, dass sie die richtige Entscheidung getroffen hatten.



Nun kam es zur parallelen Entwicklung von zwei Pinball2000-Systemen mit den Spielen „[Revenge From Mars](#)“ und „[Star Wars Episode I](#)“. Anfang 1999 kam „Revenge From Mars“ als erstes der beiden auf den Markt, gefolgt von „Star Wars Episode I“ Mitte 1999. Obwohl der Absatz in Europa gut anlief, konnten die Verkaufszahlen im Heimatland nicht die gewünschten Stückzahlen erreichen. Von „Revenge From Mars“ konnten immerhin 6.878 Stück und von „Star Wars Episode I“ nur 3.525 Stück abgesetzt werden. Da sich Williams gerade im Heimatland mehr versprochen hatte, wurde im Oktober 1999 durch das Management entschieden, die Flipperproduktion zu schließen. Bereits in der Entwicklung befanden sich zwei weitere Pinball2000-Geräte, die es nicht mehr in die Produktion geschafft haben.

Auf der deutschsprachigen Seite rund um das Pinball2000-System <http://www.pinball2000.de/> könnt ihr euch noch Bilder der beiden Prototypen „Wizard Blocks“ und „Playboy“ anschauen.

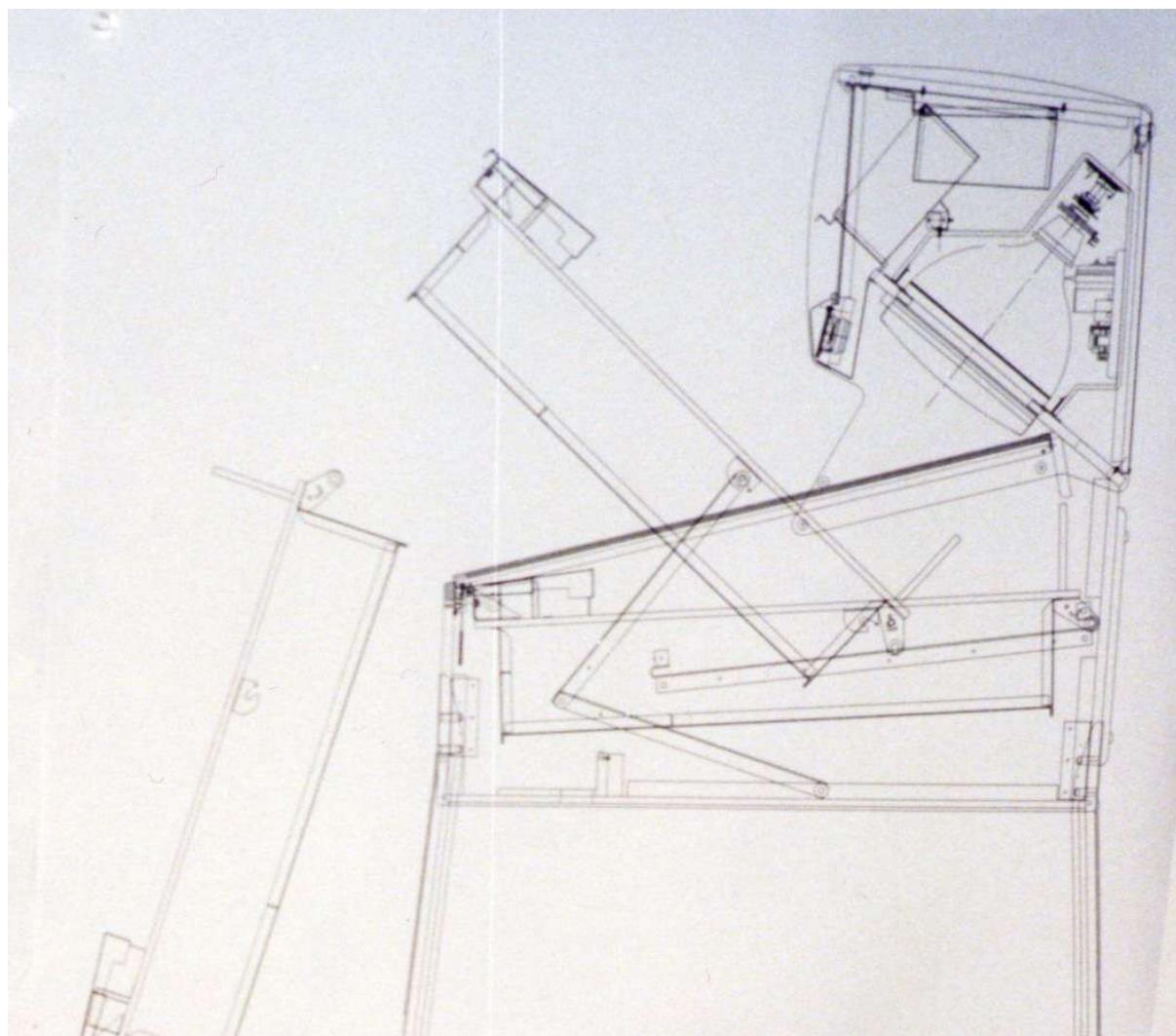


Das Pinball2000-System war die letzte Hardware- und Softwareplattform von Williams, bevor sie aus dem Flippergeschäft ausstiegen. Im Gegensatz zu der vorherigen Flippersteuerung WPC-95 basiert die Steuerung der Pinball2000-Automaten auf regulärer PC-Hardware.

Nun möchte ich einen kleinen Abriss geben, was George Gomez und sein Team in recht kurzer Zeit in dieses innovative Design des Pinball2000-Systems eingebracht haben. Nicht alles ist auf den ersten Blick zu erkennen. Ich hoffe, ich kann euch noch ein paar neue Infos liefern.

Das Offensichtliche:

Die Besonderheit dieses Systems ist ein 19-Zoll-Röhrenmonitor, der im Kopfteil des Gerätes untergebracht ist und dessen Bild im oberen Teil der Spielfeldscheibe (Kombinationsspiegel) reflektiert wird. Dabei werden die eigentlichen Rampen und Targets im oberen Drittel des Spielfeldes durch die Reflexion des Bildes so verdeckt, dass sie für den Spieler während des Spiels nicht wirklich sichtbar sind. Dem Spieler werden die Ziele durch entsprechende Grafiken auf dem Monitorbild angezeigt, sodass es ihm vorkommt, dass die Kugel mit dem Monitorbild interagiert.



Das modulare System:

Williams plante das Pinball2000-System modular. Es sollte Flipper-Kits geben, bei denen man nur noch das Spielfeld und die Lichtkastenfolie austauschen sowie ein neues Programm laden muss, und schon hat man einen neuen Flipper. Für RFM gab es ein solches Umbau-Kit, um das Gerät auf das neuere Spiel „Star Wars Episode I“ umzurüsten. Für die Entnahme der Spielfläche baute man zwei Schienen, die über die gesamte Unterseite des Spielfeldes angebracht sind. Das Spielfeld wird über die vordere Kante des Gehäuses gezogen und auf dem Boden abgestellt.

Spielfeld herausnehmen, Stecker an der Rückwand des Spielfelds abziehen, neues Spielfeld anstecken und in das Gehäuse einschieben – alles in weniger als zehn Minuten. Da es nur zwei Spiele auf den Markt geschafft haben, hat sich das Tauschen des Spielfeldes nie wirklich durchgesetzt. Beworben wurde auch, dass man ein Softwareupdate über ein externes Modem an einer Telefonleitung durchführen kann.



Der Location Key:

Um zu verhindern, dass der Aufsteller den Schlüssel des Gerätes an Personen übergibt, die damit auch an die Geldkassette gelangen, ließ man sich den „Location Key“ einfallen. Der „Location Key“ ist ein zusätzliches

kleines Schloss, das die Handleiste (Lockbar) separat entriegeln kann. Somit erhält man Zugang zum Spielfeld, um eine vielleicht klemmende Kugel wieder ins Spiel zu bringen, ohne dabei an die Geldkassette und die Elektronik zu gelangen.



Aktionstasten:

Die regulären linken und rechten Flippertasten befinden sich neben einer gebogenen Taste (Aktionstaste), die sie halb umschließt. Diese Tasten sollten in zukünftigen Pinball2000-Spielen für mehr Interaktion während des Spiels sorgen.



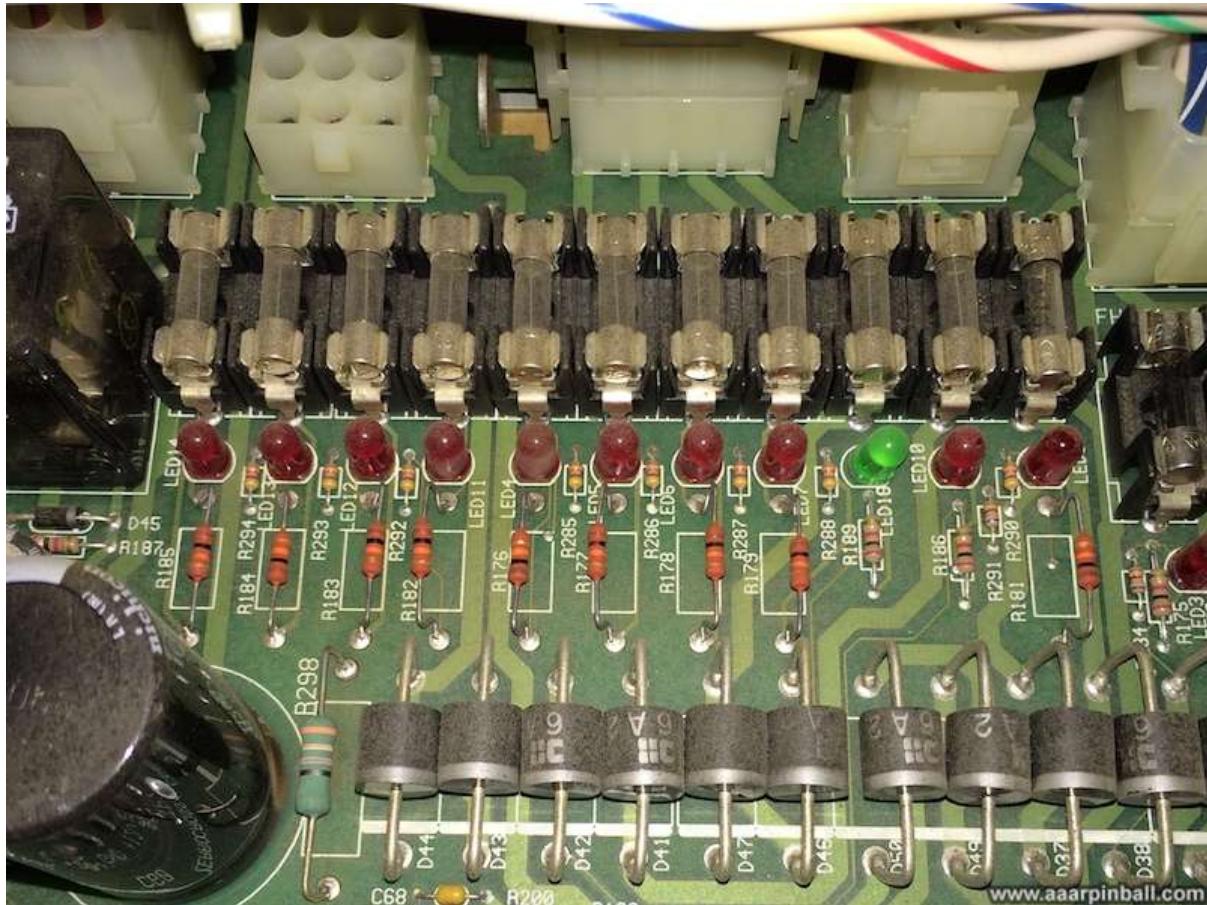
In dem Spiel RFM dienen sie dazu, den gewünschten Modus in den Gruppen „Treibstoff“ oder „Waffen“ auszuwählen (gekennzeichnet durch einen kleinen Pfeil auf dem Bildschirm). Mit diesen Tasten können auch bestimmte Anzeigen abgebrochen werden (z. B. wird durch gleichzeitiges Drücken der Flipper- und Aktionstasten während eines laufenden Fernsehkanals bei „Mars Kneads Women (Mars knetet Frauen)“ die Sendung übersprungen und der Ball zurückgespielt).



Verbesserter Service:

Die Leistungselektronik befindet sich jetzt im Gehäuse unter der Spielfläche. Ein Novum ist, dass es für jede Sicherung eine zugehörige

LED gibt. Ist die Sicherung ausgefallen, ist auch die LED dunkel. Damit kann der Servicetechniker mit einem Blick die defekte Sicherung finden.



Durch den eingebauten Monitor war man nun erstmals in der Lage, Fehler auf dem Spielfeld nicht nur zu benennen, sondern die Position des defekten Bauteils mit eingeblendetem Spielfeld direkt anzuzeigen.



Besonders umfangreich ist die Fehlerselbsterkennung. Defekte Kontakte wurden auch in früheren Flipper-Generationen erkannt. Nun sind auch defekte Spulen und Lampen im Selbsttest enthalten. Der Lampentest kann

durchgebrannte Lampen (gelb) oder sogar Lampen mit einem Kurzschluss (rot) erkennen.



Nun komme ich doch noch kurz zum eigentlichen Spiel. Man kann sich auf das Konzept mit dem eingeblendeten Monitorbild auf der Spielfeldscheibe und der Interaktion mit der Grafik einlassen oder auch nicht. Wenn man sich aber darauf einlässt, wird man belohnt und wird feststellen, dass das Spiel jede Menge Freude bereitet und sehr guten Sound und witzige Animationen zu bieten hat. Nach ein paar Spielen kann man komplett ins Spielgeschehen eintauchen und denkt nicht mehr darüber nach, dass es eine Spiegelung ist.

Daher kann ich jedem empfehlen, der mit dem Konzept noch hadert, noch ein paar Spiele zu starten und sich überraschen zu lassen. Mitunter ist es auch Liebe auf den zweiten Blick.

