



Herzliche Einladung zum Besuchertag im November 2025



Am 08.11.2025 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@flipperreck.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 stelle ich euch den nächsten Klassiker von Williams vor.

"Monster Bash (MB)"

Veröffentlicht im Juli 1998 von Williams.

Aktuell steht das Gerät bei www.pinside.com auf dem 12. Platz.



Der Flipperautomat "Monster Bash" erschien 1998 und stammt aus dem Hause Williams, entworfen von George Gomez. Er markiert einen der letzten großen Höhepunkte in der Geschichte des Unternehmens, das nur ein Jahr später seine Flipper-Produktion einstellte. Das Besondere an diesem Automaten ist seine humorvolle und respektvolle Hommage an die

klassischen Universal-Monster, die nicht als Schreckensfiguren, sondern als Mitglieder der Rockband "Monsters of Rock" inszeniert werden. Durch diese einzigartige Mischung und ein extrem unterhaltsames Spielprinzip wurde "Monster Bash" schnell zu einem Kult-Klassiker und ist bis heute einer der beliebtesten und meistgesuchten Flipperautomaten.



Die Monster-Rockband

Das Hauptziel des Spiels ist es, die Instrumente von sechs ikonischen Horrorfiguren zu sammeln, um die "Monsters of Rock"-Band zu gründen. Zu den Monstern gehören:

- Frankensteins Monster (genannt Frank) – Keyboard
- Dracula – Gitarre
- Der Wolfsmensch – Schlagzeug
- Die Kreatur aus der Schwarzen Lagune – Saxophon
- Die Braut von Frankenstein – Mikrofon
- Die Mumie – Bassgitarre

Jedes dieser Monster hat seinen eigenen Modus, der gespielt werden muss, um sein Instrument zu erhalten. Nachdem ihr alle sechs Monster-Modi gestartet habt, wird der "Monster Bash"-Multiball aktiviert. Das Sammeln aller sechs Instrumente schaltet den ultimativen "Monsters of Rock"-Wizard-Modus frei.

Drei Bereiche aus dem Spiel habe ich mir ausgesucht, die ich euch kurz vorstellen möchte:



Frankensteins Monster (auch Frank genannt)

Wollt ihr sehen, wie das legendäre Monster von Frankenstein auf dem Spielfeld zum Leben erwacht?

Schritt 1: Sammelt die sechs Körperteile

Eure erste und wichtigste Aufgabe ist es, Frankensteins Monster komplett zusammenzusetzen. Dafür müsst ihr sechs verschiedene Körperteile sammeln, indem ihr gezielt auf die Target-Bank unterhalb des Monsters trefft. Achtet dabei immer auf die blinkenden Lichter, denn das Spiel zeigt euch genau an, welcher Schuss für das nächste Körperteil benötigt wird. Jedes Mal, wenn ihr einen dieser beleuchteten Schüsse trefft, erhaltet ihr ein Körperteil, was euch Igor auf dem Display mit einem lustigen Kommentar bestätigt.

Schritt 2: Erweckt das Monster zum Leben!

Sobald ihr alle sechs Körperteile gesammelt habt, fährt die Target-Bank herunter und gibt die dahinter liegende Rampe frei. Schießt unterhalb des Monsters durch die Rampe und es folgt der coolste Effekt des Spiels überhaupt: Das Monster richtet sich mechanisch von seinem Tisch auf und steht nun mitten auf dem Spielfeld.

Es ertönt der berühmte Ausruf: "It's alive!", und ihr habt es zum Leben erweckt.

Der „Frankenstein-Multiball“ wird nun mit drei Kugeln gestartet.

Schritt 3: Holt euch das „Keyboard“ von Frank!

Eure letzte Aufgabe ist es, die stehende Figur jetzt noch mehrmals mit der Kugel zu treffen. Jeder Treffer wird mit lauten Soundeffekten und Blitzen untermalt. Neben dem Monster sind auch andere Schüsse (Loops, Ramps) für reguläre Jackpots aktiviert. Durch mehrere reguläre Jackpots vor dem nächsten Treffer auf das Monster könnt ihr Double- und Triple-Super-Jackpots freischalten. Habt ihr genügend Treffer auf das Monster gelandet, gehört euch das Keyboard und der Modus ist abgeschlossen. Solltet ihr das Keyboard während des Multiballs nicht erhalten, gibt es noch eine zweite Chance. Frank gibt die Rampe wieder frei und ich müsst durch die Rampe schießen. Danach habt ihr weiter 15 Sekunden Zeit, um die restlichen Jackpots zu holen, die dann hoffentlich dazu führen, dass ihr das Keyboard von Frank zu erhaltet.



Drac Attack (30 Sekunden)

Um diesen Modus zu starten, müsst ihr D-R-A-C-U-L-A buchstabieren. Das macht ihr, indem ihr die beiden roten Ziele "Drac" und "Attack" auf der rechten Seite des Spielfelds insgesamt siebenmal trefft. Sobald ihr den Modus am mittleren Loch (Scoop) gestartet habt, kommt Dracula aus seinem Sarg und bewegt sich in regelmäßigen Abständen hin und her. Jedes Mal, wenn ihr ihn trefft, wird der Timer auf 30 Sekunden zurückgesetzt. Trefft ihn fünfmal, um seine Gitarre einzusammeln. Ein kleiner Tipp: Wenn ihr ihn trefft, während er sich gerade bewegt, bekommt ihr den doppelten (2X) Dracula-Punktwert! Es zählt aber trotzdem nur als ein Treffer für die Gitarre.

Humorvolle Details: Das Spiel ist für seine humorvollen Sprüche und Animationen bekannt. Beispielsweise fragt Dracula: "Can I get fries with that stake?" (Ein Wortspiel: "Bekomme ich zu dem Pfahl auch Pommes?", klingt im Englischen wie "Steak").



Monster-Bomben

Stellt euch die Monster-Bomben einfach genauso vor wie die Marsianer-Bomben bei "Attack from Mars". Mit ihnen könnt ihr euch das Leben etwas leichter machen: Jede Bombe zählt als ein erfolgreicher Treffer, den ihr benötigt, um das Instrument eines Monsters zu bekommen.

Hier seht ihr, welche "Bombe" (also welcher Gegenstand) zu welchem Monster gehört:

- Knoblauchzehe: Für Dracula
- Föhn: Für Franksteins Braut
- Alte Schriftrolle: Für die Mumie
- Silberkugel: Für den Wolfsmensch
- Harpune: Für die Kreatur aus der Schwarzen Lagune
- Brennende Fackel: Für Frankenstein



Eingang zum Mosh Pit

Wie bekommt ihr diese Dinger?

Ihr könnt die Monster-Bomben durch den Skill Shot zu Beginn jeder Kugel, durch Schüsse in den Mosh Pit (genauer gesagt beim 3., 9., 15. usw. Treffer) oder als zufällige Belohnung aus dem mittleren Loch (Scoop) einsammeln.

Extra-Tipp für Vampirjäger: Knoblauchzehen könnt ihr außerdem sammeln, indem ihr D-R-A-C-U-L-A mehrmals buchstabiert, bevor ihr den "Drac Attack"-Modus startet.

Wie setzt ihr die Bomben ein?

Den Knopf, den ihr dafür braucht, ist der große, rot leuchtende „Launch-Button“, den ihr auch nutzt, um die Kugel ins Spiel zu bekommen.

Haltet immer ein Auge auf das Display und den „Launch-Button“. Sobald der Monster-Modus läuft und ihr die passende Bombe habt, wird euch das Spiel auf dem Display eine Nachricht anzeigen, wie z.B. "Press Launch for Monster Bomb", und der „Launch-Button“ fängt an zu blinken. Setzt ihr die Bombe ein, wird euch ein Treffer auf das Monster gutgeschrieben, ohne dass ihr es mit der Kugel treffen müsst.



Wissenswertes und Außergewöhnliches zu Monster Bash sind unter anderem:

- Ursprünglicher Titel: Das Spiel sollte ursprünglich "Monster Mash" heißen und den klassischen Song verwenden. Aufgrund von

Lizenzierungsproblemen und den hohen Kosten für die Rechte an dem Lied wurde der Name in "Monster Bash" geändert.

- Phantom Flip: Ein besonderes Feature, das es dem Spieler ermöglicht, die Flipperknöpfe loszulassen und das Spiel selbst versuchen zu lassen, einen Schuss zu machen.
- Limitierte Produktion: Von diesem Flipperautomaten wurden nur 3.361 Einheiten produziert. "Monster Bash" war eines der letzten Spiele von Williams.
- Remake: Aufgrund seiner großen Beliebtheit wurde von der [Chicago Gaming](#) Company ein Remake des Flippers herausgebracht, das mit moderner Technik wie LED-Beleuchtung und einem größeren Bildschirm ausgestattet ist.



Easter Eggs:

- Als wiederkehrendes Easter Egg in Williams-Flippern kann man in der "Mosh Pit Multiball"-Animation ein Kuh-Skelett entdecken. Außerdem kann einer der zufälligen Preise "Cow Palace" (Kuhpalast) lauten.
- Um den geheimen Modus "Lyman's Lament" zu starten, drückt ihr bei einem gestarteten Spiel die folgende Tastenkombination:

Drückt beide Flipperknöpfe einmal gleichzeitig,
dann 11x links,

1x rechts,
5x links,
1x rechts,
6x links
und 1x rechts.

Wenn die Eingabe erfolgreich war, sagt der Programmierer Lyman Sheats "Totally!", und eure nächste Belohnung am "Venue"-Scoop (der mittleren Vertiefung) wird "Lyman's Lament" sein. In diesem Modus ändert sich die Musik und Lyman Sheats kommentiert euer Spiel.



Das Suchspiel:

- Erste Aufgabe: Findet Elvis im Spiel, sollte machbar sein.
- Zweite Aufgabe: Findet Wonder Woman, da habe ich selber schon etwas länger suchen müssen.

Nun wünsche ich euch noch viel Spaß beim Besuchertag.
Solltet ihr – so wie ich – das mit den Monster-Bomben bisher auch nicht gekannt haben, dann stöbert doch gerne mal auf unserer Homepage durch die älteren Newsletter. Vielleicht findet sich auch dort das eine oder andere zu den verschiedenen Geräten aus unserem Verein, was für euch interessant ist.

