

Herzliche Einladung zum Besuchertag im Dezember 2025



Am 13.12.2025 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](mailto:info@flipperreck.de)

Bitte nicht in eurem E-Mail Programm "Auf diese E-Mail antworten" klicken,  
sonst landet ihr auf der falschen E-Mail-Adresse.

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!

# STAR TREK

Zur Abwechslung stelle ich euch heute ein Gerät von Stern vor:

## "Star Trek (Starfleet Pro)"

aus dem Jahr 2013

Das Gerät ist sehr beliebt und belegt auf [www.pinside.com](http://www.pinside.com) aktuell den 26. Platz.



„Star Trek“ von Stern ist bereits der vierte Flipper, der sich der Welt von Captain Kirk und Mr. Spock widmet. Er basiert auf den ersten beiden Kinofilmen der sogenannten „Kelvin Timeline“ (alternatives Universum): „Star Trek“ (2009) und „Star Trek Into Darkness“ (2013).

Layout, Lichtdesign und Soundeffekte fangen die Atmosphäre der Filme perfekt ein, inklusive zahlreicher Szenen, Raumschiffe und originaler Musik. Technisch war Star Trek ein Vorreiter: Es war der erste Stern-Flipper, der (in der Premium/LE-Version)



voll auf steuerbare RGB-LEDs setzte. Dadurch kann das gesamte Spielfeld die Farbe wechseln – etwa Rot bei „Red Alert“ oder Grün bei Missionen gegen Nero. Diese Lichtshow gilt bis heute als eine der besten und intensivsten auf dem Markt.

Ein besonderes Highlight für Fans: Karl Urban (der Schauspieler von „Pille“ / Dr. McCoy) hat viele Sprüche exklusiv für den Flipper neu eingesprochen. Zitate wie „Dammit Jim, I’m a doctor, not a pinball wizard!“ sorgen für den nötigen Humor. Viele sehen in dem Gerät den spirituellen Nachfolger des legendären „Star Trek: The Next Generation“ (Williams, 1993). Kein Wunder, denn beide stammen aus der Feder von Steve Ritchie. Der 2013er Stern ist jedoch moderner, schneller und geschmeidiger („Faster, smoother“). Er ist ein Paradebeispiel für Ritchies berühmtes „Fächer-Layout“: Die Kugel läuft extrem flüssig („Flow“), kommt selten zum Stillstand und ermöglicht lange Kombos. Essenziell ist dabei der obere rechte Flipperfinger, mit dem man die „Warp Ramp“ (linke Rampe) anspielt – ein Treffer, der sich extrem befriedigend anfühlt.



Hier noch ein Blick auf die Unterschiede zwischen der Pro- und der LE/Premium-Version. Die LE/Premium-Modelle bieten folgende zusätzliche Features:

- **Animierte Vengeance:** Das große Raumschiff bewegt sich mechanisch und stürzt sichtbar ab.
- **Kickback:** In der linken „Outlane“ wird die Kugel bei Aktivierung zurück ins Spiel geschossen.
- **Erweiterte Linke Bahn:** Statt eines einfachen Auswurfs befördert ein VUK (Vertical Up Kicker) die Kugel auf eine Drahttrampe.

- **Laser-Show:** Ein echter Laser-Projektor wirft ein bewegliches, rotes Sternenfeld auf das Spielfeld.
- **Beleuchtung:** Das komplette Spielfeld ist mit Multi-Color-LEDs (RGB) ausgestattet, die sich der Spielsituation anpassen.



### Nun ein kurzer Einstieg ins Spiel:

Um in die Wizard-Modi und ins Finale zu gelangen, müsst ihr verschiedene Schlachten schlagen, die alle auf den beiden Star Trek Filmen basieren.

Drei Bereiche aus dem Spiel habe ich mir ausgesucht, die ich euch kurz vorstellen möchte: Missionen, Die Vengeance und Photonentorpedos

---

### **Missionen:**

Da das Sammeln der Missionen nicht sofort selbsterklärend ist, möchte ich euch kurz erklären, welche Möglichkeiten ihr habt.

Das Hauptziel bei Star Trek ist es, die sechs verschiedenen Missionen zu absolvieren. Jede Mission ist in 3 Untermissionen gegliedert, die durch die römischen Ziffern I, II und III gekennzeichnet sind und mit jeder Stufe schwieriger werden.

Bei Spielbeginn werden euch verschiedene Missionen zur Auswahl angeboten. Ihr könnt mit den Flipperfingern die Mission wählen und eure Wahl mit dem „Action Button“ (Lock-Bar Button) bestätigen.

Während des Spiels habt ihr zwei Möglichkeiten, die nächste Mission auszuwählen:  
Ihr schießt in den blau beleuchteten Scoop (blauer Pfeil, linke Seite).





Oder ihr trefft das blau beleuchtete „Galactic Away Team“-Target (blauer Pfeil, rechte Seite).

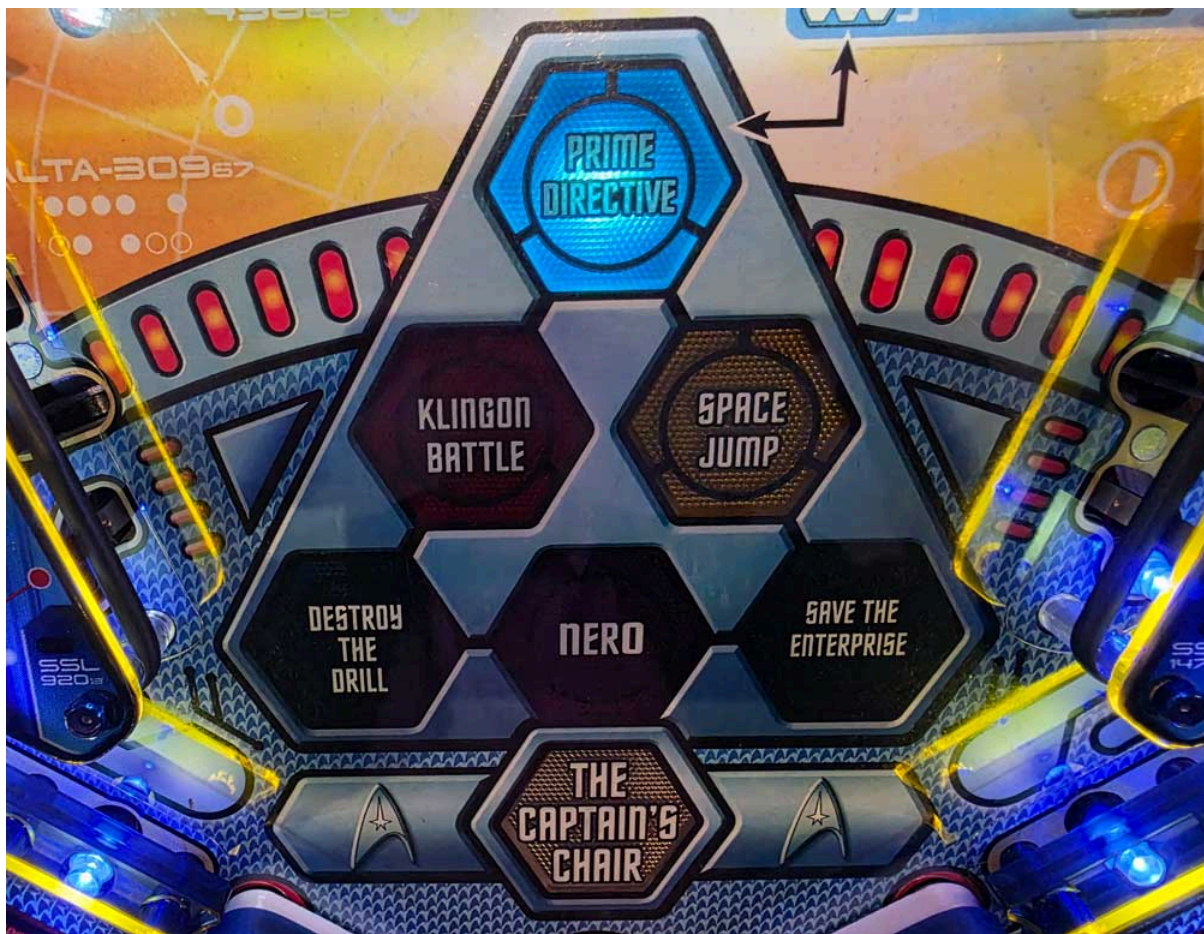


Danach könnt ihr wieder mit den Flipperfingern wählen und mit dem Button bestätigen.

Die 6 Missionen und ihre Farben (siehe das große Dreieck in der Mitte des Spielfelds) sind:

- **Prime Directive** – Dunkelblau
- **Klingon Battle** – Rot
- **Destroy the Drill** – Hellblau
- **Nero** – Lila
- **Save the Enterprise** – Grün
- **Space Jump** – Gelb





In diesen Farben leuchten auch die Pfeile (Inserts) auf dem Spielfeld, um euch die Ziele anzuzeigen, die ihr für den Fortschritt der Mission treffen müsst.

### Captain's Chair & Awards:

Wenn ihr drei Missionen in einer Reihe abschließt (orientiert euch an der Anordnung auf dem Spielfeld), erhaltet ihr den „Captain's Chair“ mit verschiedenen Belohnungen (Awards):

- Drei Missionen links in **Super Pop Bumper**
- Drei Missionen unten in **Super Spinner**
- Drei Missionen rechts in **Super Ramps**



Wenn ihr eine Mission auf Ebene III beendet, erhaltet ihr zudem bis zum Ende des Spiels einen 2-fach/3-fach Schussmultiplikator.

Jede Mission hat einen finalen Schuss, der durch abwechselnd blinkende Lichter angezeigt wird. Dieser finale Schuss bringt deutlich mehr Punkte als alle anderen.

### **Wizard-Modi:**

Wenn ihr eine Ebene von Missionen vollständig gesammelt habt (z. B. Teil I aller 6 Missionen), wird ein Wizard-Modus qualifiziert. Starten könnt ihr diesen am Vengeance-Target. Da es drei Ebenen gibt (I, II und III), gibt es auch drei verschiedene Wizard-Modi:

1. **Kobayashi Maru**
2. **Enterprise Amok**
3. **Five Year Mission**

### **Die Vengeance:**

Das auffälligste Spielzeug auf dem Feld ist das Raumschiff „U.S.S. Vengeance“ im oberen Bereich, das über dem zugehörigen Drop-Target thront. Daher noch kurz zu den drei Vengeance-Modi:

Alle Modi beginnen damit, dass ihr das Center-Drop-Target so oft treffen müsst (meist 5-mal), bis es unten bleibt.

### **VENGEANCE Multiball:**

Die nächste Kugel, die in den Vengeance-Eingang geschossen wird, wird vom dahinterliegenden Magneten festgehalten. Ihr bekommt eine neue Kugel ins Spiel, mit der ihr innerhalb von 15 Sekunden die gehaltene Kugel treffen müsst. Gelingt dies, startet ein Multiball mit drei Kugeln. Schafft ihr es nicht, die Kugel innerhalb von 15 Sekunden zu befreien, bekommt ihr als Trost einen Multiball mit zwei Kugeln.

### **Vengeance Scoring:**

Hierbei müsst ihr innerhalb kürzester Zeit fünfmal hintereinander das Vengeance-Ziel treffen. Die Besonderheit ist: Für jeden der fünf Treffer wird euch ein Punktestand angezeigt, der rückwärtsläuft (Countdown). Ihr müsst den nächsten Treffer landen, bevor der Zähler auf 500.000 gesunken ist, um die nächste Stufe zu erreichen. Ist die Zeit abgelaufen, könnt ihr die 500.000 Punkte noch einsammeln, aber der Modus wird beendet. Schafft ihr alle fünf Treffer innerhalb der Zeit, erhaltet ihr einen Extra-Ball.

### **Vengeance Battle:**

Ihr müsst fünfmal das Vengeance-Ziel treffen, danach startet ein „Sudden-Death-Modus“. Nach einem weiteren Treffer bleibt das Drop-Target unten und ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, um erneut das Vengeance-Ziel zu treffen. Wenn ihr es schafft, bekommt ihr 10 % eures gesamten Punktestands als Bonus. Es scheint keinen Timer zu geben, der diesen Modus vorzeitig beendet (solange ihr trefft).

### **Photonentorpedos:**

Diese Torpedos sind vergleichbar mit den Bomben aus *Monster Bash* oder den Troll-Bomben aus *Medieval Madness*. Der Vorteil bei diesem Spiel ist jedoch: Ihr habt den Button, um die Torpedos einzusetzen, direkt vor euch auf der Lock-Bar. Er leuchtet,

sobald Torpedos zur Verfügung stehen.

Ihr könnt die Torpedos verwenden, um virtuelle Treffer auf das Vengeance-Ziel zu landen, ohne die Kugel riskieren zu müssen.

Die Torpedos sammelt ihr, indem ihr die 3er-Target-Bank auf der rechten Seite trefft.



Für das Abräumen der Bank erhaltet ihr 3 Photonentorpedos. Ihr könnt maximal 8 Torpedos sammeln. Euer Vorrat wird durch die gelben Dreiecke in der Mitte des Spielfelds angezeigt.





### Easter Eggs

Ein nettes Detail für Fans: Die bedrohliche, tiefe Stimme der U.S.S. Vengeance (und andere Callouts wie „Fire!“) stammt vom Designer des Flippers selbst, Steve Ritchie. Er ist bekannt dafür, seinen Flippern (wie z. B. *High Speed*, *Black Knight* oder *No Fear*) seine Stimme zu leihen.

Also: Schilde hoch und Phaser auf Anschlag! Klammert euch an den Captain's Chair, denn dieser Ritt auf der Enterprise wird alles andere als ein gemütlicher Sonntagsausflug.



Quellenangaben:

Spielbeschreibung in Englisch auf [pinballrepair.eu](http://pinballrepair.eu)

„[Making of Star Trek Pinball from Stern](#)“ (Stern Pinball, 2014) auf youtube

„[Star Trek Pinball Tutorial](#)“ auf youtube

[The Internet Pinball Machine Database](#)