SPINNER

JAARGANG 1 NUMMER 1

de SPINNER is een uitgave van de Nederlandse Flipper Vereniging
losse nummers hfl. 12,50

OKTOBER 1992

Colophon

De Spinner
het blad voor de flipperfanaat

Verschijnt viermaal per jaar voor de leden van de Nederlandse Flipper Vereniging.

losse nummers fl. 12,50

Rdeaktie
Carel Gijsen en Freerk André de la Porte

Medewerkers
Ad Jonker, Paul Franke, Jaco Idema, Albert Verduijn, Jan Just Witkam

Verenigingsbestuur
voorzitter:
Freerk André de la Porte
Looiersgracht 17b
1016 VR Amsterdam
020-6225470

secretaris:
Carel Gijsen
Hengelolaan 1156
2544 GS Den Haag
070-3676920

penningmeester:
Raffy Kapper
Boompjes 331
3011 XZ Rotterdam
010-4111849

evenementen:
Ed Hut
Akkeren 41a
3762 AN Soest
02155-19667

Bank
ING bank
rek.nr: 69.34.40.759
tnv. R.Kapper inzake de Nederlandse Flipper Vereniging

De Spinner
het blad voor de flipperfanaat

De spinner verschijnt driemaandelijks voor de leden van de Nederlandse Flippervereniging

jaargang 1, nummer 1, oktober 1992

losse nummers fl. 12,50

pag. Inhoud

2.	Redaktioneel	een woord van uw interum redakteur
3.	Van de Voorzitter	flipperfanaten, verenig u
4.	Wij zijn niet alleen	een stuk van Ad Jonker
6.	Classic Machines:	Jaco Idema over de Fireball
8.	The Show	Ad Jonker gaat overzee
10.	Back Flash	Albert Verduijn over de Gigi
11.	Hommerson	de geschiedenis van een begrip door Albert Verduijn
12.	Arcade Spotter	Albert Verduijn in Tilburg
13.	Een middag in:	Jan Just Witkam op pad in Scheveningen
16.	Techniek	het geval van de Fathom die vrije spelen gaf, een les door Paul Franke
19.	De toekomst	van een flipperaar door Albert Verduijn
19.	Top of een flop	een nieuwe kast beschreven door Albert Verduijn
20.	Ten slotte	Door het bestuur

Van de redaktie

Door: ***Carel Gijsen***

Mijn naam bent U nog niet eerder als redakteur van wat voor blad dan ook tegengekomen. Dat dit nu eens wel gebeurt is te wijten aan het feit dat de oprichting van de vereniging niet van een leien dakje is gegaan. Het heeft zelfs maar een haar gescheeld of er was helemaal geen vereniging en helemaal geen blad gekomen.
Toen de tweede groep mensen (de eerste oprichters haakten helaas af) de boel moest overnemen vonden zij in de inboedel een blad dat bijna klaar was en de gang naar de drukker leek niet zo'n moeilijke maar dat viel toch wel een beetje tegen..
Enige artikelen zoals het stuk "door de voorzitter" moesten natuurlijk wel herschreven worden en weer andere artikelen moesten worden aangepast op data en dergelijke maar dat is uiteraard alleen eenvoudig als je de stukjes op een floppie hebt staan en als er ergens een mapje opduikt met de te plaatsen advertenties erin. De oude stukken waren echter niet meer te achterhalen daar niemand meer wist wie wat had en waar wat gebleven was terwijl de hoofpersoon (denk ik) zich in Indonesie bevond en derhalve ook moeilijk te benaderen was.
Toen is maar besloten om het geheel opnieuw in te typen en *Ad Jonker* heeft dat in vele nachtelijke uurtjes voor elkaar weten te krijgen waarvoor onze onuitsprekelijke dank (!). Toen moesten de adverteerders, die al betaald hadden, nog benaderd worden want de advertenties moesten er natuurlijk wel in. Daarna moest natuurlijk de boel nog een beetje aangepast worden want oproepen voor stukken over flipperkasten, arcades en dergelijke vind ik prima maar die worden niet geplaatst voordat je een redakteur hebt die het daar mee eens is want hij zal toch zijn "eigen" blad moeten gaan maken.
Het blad is er dus gekomen, zoals U ziet, Een woord van dank aan de "oude" redaktie is wel degelijk op zijn plaats want zonder de artikelen die *zij* geschreven hebben en waarvan wij een dankbaar gebruik hebben gemaakt (zonder te vragen overigens) zou dit "redaktioneel" ongeveer de helft van het blad hebben beslagen want al die verhalen moeten er dus wel zijn en ik had ze in deze tijdspanne zeker niet zelf kunnen schrijven..
Hierbij past natuurlijk ook een oproep aan U om eens een artikel(tje) te schrijven (liefst in Word Perfect of zo) om de komende redaktie bij te staan want een *blad dat eigenlijk een voorspelbare inhoud* heeft (en dat gebeurd als er te weinig mensen aan meewerken en er teveel vaste rubrieken ontstaan) verkoopt natuurlijk niet te best. Bent U eens in Parijs of Hoorn of Brussel en U ziet een flipperhal beschrijf die dan eens en bent U niet zo goed in het maken van verhalen maak er dan toch melding van zodat wij in ieder geval een archief kunnen gaan aanleggen.
Ik hoop dat dit blad bij U een beetje goed overkomt en dat de komende redaktie met veel plezier aan de volgende nummers kan gaan werken. Voorts hoop ik dat de mensen die die leuke artikelen voor dit blad hebben geschreven niet voorgoed zijn afgehaakt maar ook in de toekomst op een of andere wijze bij dit blad betrokken zullen blijven.
Dan ga ik weer aan mijn werkzaamheden als secretaris.

Flipperfanaten: verenig U!

Door: ***Freerk André de la Porte***

Niet zomaar een kreet maar vanaf nu de waarheid. De Nederlandse Flipper Vereniging is opgericht. Heeft dit niet veel te lang op zich laten wachten? Ja, maar er is dan ook een heel georganiseer en geregel aan vooraf moeten gaan. De eerste voorbereidingen gaan al zo'n 1.5 jaar terug. De doelstelling was om na de beurs in Rosmalen 1991 een groep mensen bij elkaar te krijgen die een flippervereniging van de grond moesten tillen. Alles verliep volgen planning. De eerste bijeenkomst in Hoevelaken was een groot succes. Uit het hele land waren mensen gekomen om medeenthousiastelingen te ontmoeten. Foto's werden getoond, ervaringen uitgewisseld en ideeën voor een vereniging gelanceerd. een tweede vergadering werd uigeschreven om te komen tot groepen mensen die, met ieder zijn eigen dicipline, de vereniging definitief zouden gaan oprichten. Belangrijke zaken zoals redactie, een technische commissie voor mechanische en electronische flippers, een evenementencommissie en een bestuur moesten gestalte krijgen om uiteindeljk te komen tot de oprichtingsvergadering. Daarna leek het alsof eenieder in een vaste winter- (en zomer) slaap was weggedommeld. Gelukkig is dit schijn geweest, want achter de coulisen is er wel degelijk een hoop noeste arbeid verricht. Zaken zoals de statuten, de doelstelling van de vereniging, het clubblad, de naam, bestuurssamenstelling etc. etc. etc. moesten defintief vorm gaan krijgen. Tevens moesten we op zoek gaan naar mensen die de vereniging een (financieël) warm hart toedragen. Dit was nodig om al oze eerste aanloopkosten te kunnen financieren zoals daar zijn alle portokosten, notaris, zaalhuur, kopieën, telefoonkosten, eveloppen en niet te vergeten de eerste uitgave van de "SPINNER".

Genoeg over hoe het tot nu toe allemaal is gelopen. Wat gaan we doen met onze vereniging? Ons allereerste doel is om die mensen bij elkaar te brengen die enthousiast zijn over flipperkasten en flipperen in de ruimste zin van het woord. Centraal in de vereniging zal ons clubblad staan dat als spreekbuis van de leden bij elkaar brengt. De SPINNER brengt ons die informatie waar we al jaren op zitten te wachten. De SPINNER is van U en voor U. Dit wil dus zeggen dat het u vrij staat om uw ervaringen op papier te zetten en deze op te sturen naar de redactie. Daarnaast de rubriek "Vraag en Aanbod". Voor Hfl 5,- (vaste prijs) uw advertentie van max. 15 woorden onder de voorwaarde dat het wel met flipperen te maken heeft en geen directe commercieële link heeft. Verder in de SPINNER een overzicht van die activiteiten die, al dan niet door de club, georganiseerd worden zoals toernooien, beurzen etc. Het lidmaatschap van de Nederlandse Flipper Vereniging biedt naast ons clubblad, als voordeel dat U voor een gereduceerd tarief kan deelnemen aan de activiteiten die worden georganiseerd. Natuurlijk zal de club zich ook inspannen om voor andere evenementen een reductie te bedingen.

Rest mij op dit moment kort toch een aantal namen te noemen , zonder wie we nu niet waren wat we nu zijn. Allereerst Robert van Schie die de grote aanstichter is geweest vanaf het eerste uur. Daarnaast Carel Gijsen die de gangmaker is geweest om de vereniging dan ook definitief van de grond te krijgen. Beide dank.

Tot ziens, en vergeet niet om u aan te melden als lid van de (eerste) Nederlandse Flipper Vereniging.

Wij zijn niet alleen

Door: ***Ad Jonker***

Wij zijn niet alleen, mochten jullie dat al denken. Was het flipperen in dc zestiger jaren nog iets dat door menigeen dubieus gevonden werd, in deze tijden is dat gelukkig heel wat anders en dat is niet alleen met het flipperen. De periode van 1982 tot 1986 mag voor de flipperkast als een zwart gat gezien worden, maar de zeventiger jaren waren beter. Een van de redenen was het introduceren van electronica in de machines waardoor de mogelijkheden enorm toenamen. Maar daarvoor was er nog een andere reden die het flipperen promootte. Dat was het verband tussen het ontwerpen van de flipperkast en bepaalde thema's van films en merchandizing van beroemdheden. De produktie van Captain Fantastic ging over de 16.000, een enorme hoeveelheid destijds. Hierover valt veel meer te lezen in de recent verschenen boeken en tijdschriften, en over dat laatste nu wat meer, met daarbij ook een overzicht van dc organisaties.

Toen de electronische flipperkast zijn intrede deed was de tijd voor de mechanische kasten snel voorbij. Zo kwamen deze flippers binnen de kortste keren beschikbaar voor de prive verkoop. Een doorslaggevende reden voor de meeste kopers zal de prijs geweest zijn. Niemand hier wilde ze meer en dus hadden de liefhebbers ruime keus. Ook werden er veel naar het buitenland verkocht en op een reis richting Australie in 1979 kwam ik zelfs in Maleisie mechanische flippers tegen met inworpen voor 25 cent en 1 gulden.

Voor de overgang van mechanisch naar electronisch waren er al twee organisatics opgekomen. De eerste ontstond waarschijnlijk in de Verenigde Staten en heette 'The Pinball Association of America' (PAA). Het doel was: het vormen van een nationale spelersorganisatie die zich bezig hield met de promotie en het uitdragen van de flippersport en het fungeren als overkoepelende organisatie voor flipperen in het algemeen en ook het opzetten en promoten van competities. Er blijken duizenden leden te zijn geweest. Een van de voorzitters (en waarschijnlijk de oprichter) was Steve Kirk, dc ontwerper van verscheidene flipperkasten voor verschillende fabrikanten. Het is mij niet bekend of de PAA nog bestaat omdat in de eerste helft van de tachtiger het flipperen in de VS totaal instortte. Een andere organisatie is hier meer bekend. Een redelijk aantal Nederlanders is er lid van. Het is de "Pinball Owners Association' (POA). Opgericht in 1976 begon deze vereninging als een club van liefhebbers van zowel flipperen alsook Amerikaanse auto's uit de 'vleugelperiode' eind vijftiger, begin zestiger jaren. Een enkeling uit het eerste jaar is nu nog lid. Nu heeft deze vereniging zo'n 600 leden. De vereniging heeft in 1982 en 1986 moeilijke periodes meegemaakt maar heeft beiden overleefd en het gaat nu naar tevredenheid. Het orgaan heet 'The Pinball Player' (tot 1979 "Replay"). De oprichter, Ken Berry, is nu exploitant en de 'socials' worden gehouden in een pub waar een van zijn flippers staat.

Deze wordt daags voor de social altijd nagekeken en schoongemaakt zodat de spelers steeds een goed werkende flipper ter beschikking hebben. En die zijn in Engeland veel schaarser dan hier. Het blad verschijnt momenteel onregelmatig. Dit heeft twee oorzaken. Ten eerste is het maken van het blad nog grotendeels vrijwilligerswerk. Bob Thomson, de huidige voorzitter, deed het verleden jaar bijna alleen. Nu wordt het blad afwisselend
door drie mensen in elkaar gezet. Het

grootste probleem blijft echter de aanvoer van artikelen. De POA heeft dus 600 leden, maar de redacteur mag blij zijn als er tien leden wat schrijven buiten een vast clubje van zes direct betrokken medewerkers. Het is te hopen dat dat de redactie van "De Spinner" niet gaat overkomen. De POA heeft zelfs een 'speciale aanbieding' voor leden die nog niet iets ingestuurd hebben. Als deze leden een 'review' (een omschrijving van een flipper) insturen krijgen ze zes maanden gratis abonnementsverlenging. Niet dat de redactie zo erg omhoog zit met artikelen maar het is de drempel die sommigen uiteindelijk tot schrijven aanzetten.
Het mag gezegd worden dat het artikel waarvan de schrijver vaak denkt dat het niemand interesseerd meestal toch door eenieder gelezen wordt.
Buiten de socials heeft de POA een keer per jaar een conventie. Dat betekent dat er na het betalen van een entreegeld bijna onbeperkt geflipperd kan worden. Bij de conventies van de laatste jaren is gebleken dat de POA vooral een vereniging van spelers is en dat het verzamelen (wat in de VS weer populairder is) op een laag pitje staat. De conventie van dit jaar hebben jullie net gemist. Het was afgelopen 3 en 4 oktober. In het volgende nummer hierover een verslag.
De derde vereniging is in 1992 opgericht met als vestigingsplaats Utrecht. Het is de Nederlandse Flipper Vereniging. Maar dit zal jullie allen bekend zijn. Buiten verenigingen worden er nog enkele tijdschriften uitgegeven.
De Pinball Trader begon als een verzameling losse advertenties in 1986, groeide gestaag, dat ging weer teveel tijd kosten en het aantal uitgaves werd weer beperkt. In 1991 werd het overgenomen door twee Californiers en momenteel verschijnen om de drie maan den een advertentieuitgave en een 'volledig' exemplaar. In mei 1991 is een voetdokter uit een voorstad van Detroit, Farmington Hills, begonnen met een eigen blad. Ook dit kost heel veel tijd en het is te hopen dat hij het voorlopig volhoudt want het is (zeker voor de liefhebbers van de nieuwste kasten) zeer interessant materiaal. De maker, Jim Schelberg, woont zo'n twee uur rijden van Chicago (in Amerikaanse begrippen dus ongeveer naast de deur) en gaat regelmatig op bezoek voor het laatste nieuws waaraan hij door een aardig aantal bij de fabrieken werkende personen wordt geholpen. In een van de bladen stond een verhaal van achttien pagina's over de flipper Star Trek van Data East. Dit verhaal ging over de gehele periode van het plan tot de daadwerkelijke flipper. Tenslotte is er nog een lid van de POA die zijn eigen drukkerij heeft en sinds kort een blad volledig in kleur uitgeeft met verhaaltjes en foto's van allerhande oude muntautomaten, waaronder flippers. De redacteur heet Peter Heath.

De diverse adressen zijn:

'The Pinball Owners Association', P.O.Box 2, Haslemere, Surrey GU27 2EQ, England
Een lidmaatschap voor personen op het Europese continent kost GBP 15,=.

'The Pinball Trader Newsletter', P.O.Box 1795, Campbell, CA 95009 - 1795, USA
Per jaar kost het USD 38,= maar de verschijning is nogal onregelmatig en gaat nu per aantal nummers.

'The Pingame Journal', 31937 Olde Franklin Drive, Farmington Hills, MI 48334. USA. Per jaar kost het USD 45,=.

'Vintage Amusement Magazine', p/a Total Central Publications, 4 Farnham Royal, Kennington Lane, London SE11 5RQ, England. Per jaar kost het GBP 11,=.

Tenslotte schijnt er nog een franstalig tijdschrift te zijn. Of het nog bestaat is mij niet bekend, wel dat tijdens het bestaan er af en toe ook engelstalige artikelen in stonden.
Het adres is: 'Partie Gratuite', p/a Bernard Marrou, 21 Impasse de la Gazelle, 84000 Avignon, France
De prijs is rond de FRF 100,=.

Classic machines

Door: ***Jaco Idema***

Het ligt in de bedoeling om in ieder nummer van 'De Spinner' een bespreking te geven van mechanische en van een electronische flipperkast. In de loop van de tijd krijgt iedereen dan een idee hoe een kast er uit ziet en hoe het spel gaat.

In dit nummer zal ik maar beginnen met een van de beroemste kasten uit de geschiedenis van de mechanische flipperkast: de **Fireball** van Bally(1972). Het was het eerste onderwerp van Dave Christensen en het bleek gelijk het beste, want de Fireball was direct een succes. De Fireball is een van de gewildste kasten geworden en dat de kast populair is en was blijkt uit het feit dat er een Fireball II en een Fireball Classic, beide electronisch, zijn verschenen. Bally heeft ook nog een 'thuis'-versie uitgebracht van Fireball (in de film 'Thelma en Louise' is een mechanische Fireball te zien met een gele kast en kop, maar slechts voor twee spelers). Fireball was mijn eerste kast en toen ik hem kocht was ik me er nog niet van bewust dat dit de beroemde kast was die in veel flipperboeken genoemd wordt. Ik vond hem mooi om te zien en leuk om mee te spelen, want zo'n draaiende schijf geeft toch wel iets extra's aan het spel. Ik zal beginnen met een beschrijving van de buitenkast. Deze is zeer kleurrijk met blauw, geel en oranje. Het lijkt of de kast in brand staat met de geel/oranje vlammen op een blauwe achtergrond waarop diverse sterren en manen rondzweven. Het lijkt alsof er een wind waait die de vlammen over de kast en de kop heen laat gaan. De voorkant van de kopruit is blauw, maar fijn bestippeld met witte verf als een sterrenhemel. De kopruit is zwart met bovenin een komeet met staart waarin het woord Fireball volgt. Middenin staat een rode fireball-figuur in een oranje wolk met blauwe omtrek. Hij gooit zijn vuurballen in de richting van de speler. Vlammen aan de onderzijde van kopruit lijken de kopruit in brand te zetten. Van de tellers bevinden zich er drie rechts- en een linksonder. De fireball-figuur is een stripheldachtige figuur met strakke maillot, laarzen en grote cape. Helemaal uitgevoerd in rood. Op het speelveld zien we dezelfde figuur, maar nu zittend op een vuurbal, 'rijdend' op een draaiende schijf door een vuurzee, vuurballen gooiend. Daarboven bevinden zich drie thumper bumpers. Het speelveld is overwegend blauw met manen en sterren. Aan de zijkanten bevinden zich twee mushrooms (paddestoelen) met daarnaast een captive hole: links Odin en rechts Wodan. Hierin kan een bal vastgelegd worden en deze wordt gereleased door tegen de mushroom te schieten. Odin valt terug in het veld, maar Wodan valt via een lane die 3 x 100, 3 x 1000 punten of een kombinatie daarvan geeft. Ieder van de drie mushrooms verlicht een van de 'duizenden'. Naast Odin bevindt zich ook een messengerball die opgesloten zit in een lane en als hij hard genoeg wordt aangeschoten eerst 100, dan 1000 en door het raken van een target beide captive-balls loslaat. Waarbij de Wodan-bal na de lane met een klaphekje terugvalt voor het afschietmechanisme (de plunger). Bij het wegschieten van de bal kun je door behendigheid de bal terug laten vallen en zo 3000 punten verdienen en de thumper bumpes geven dan geen 10 maar 100 punten. Lukt dat niet dan kun je nog 100 punten verdienen als hij eerder terugvalt. Want je moet bij het afschieten de bal over een lichte helling heen schieten. Als je de bal hard wegschiet geeft dit geen punten en valt de bal via een hekje langs de thumper bumpers die dan slechts 10 punten geven. De bal valt

dan richting de draaiende schijf die de bal de meest onberekenbare richtingen laat opgaan. Naast deze draaischijf zitten diverse buttons die 10 punten opleveren, maar een ervan aktiveert een kicker in de linkse out-lane en twee stellen hem weer buiten werking. De middelste mushroom laat de kleine flippers naar elkaar toe komen zodat de bal er niet meer tussendoor kan (de zipper-flipper). De Odin en de Wodan mushrooms laten de flippers weer terugkeren naar de oude stand. Als je een bal hebt vastgelegd in Odin en/of Wodan en je schiet de messenger- ball of de mushrooms aan, dan kan je met 2 of 3 ballen tegelijk spelen. Met zo'n draaiende schijf weet je dan helemaal niet meer wat de ballen doen!

FAIR PLAY FLIPPERKAMPIOENSCHAP 1992

Vanaf half november is het weer flipperen geblazen!

Goed nieuws voor alle fanatieke flipperaars! Vanaf half november kun je in één van de 16 Fair Play Centers gaan strijden om de titel "Fair Play Flipperkampioen 1992". Wellicht ga jij ook wel op tilt. Of verover je de extra bonus. In ieder geval maak je kans op vele prachtige prijzen. Ga dus snel naar een Fair Play Center in de buurt en "start playing the pinball machines". Oefening baart tenslotte nog steeds kunst.

Vanaf november in de volgende Fair Play Centers in Nederland:

Sittard Rijksweg Zuid-Hoek Steenweg, **Heerlen** Stationstraat 16a, **Maastricht** Gubbelstraat 32a, Stationsstraat 44, **Brunssum** Lindeplein 6a, **Valkenburg** Plenkertstraat 15, **Kerkrade** Hoofdstraat 55, **Rotterdam** Coolsingel 191-193, **Rozenburg** Nieuweweg 2, **Bergen op Zoom** Kloosterstraat 2, **Harderwijk** Strandboulevard 8, **Utrecht** Lange Jansstraat 4, **Emmeloord** Lange Nering 11, **Apeldoorn** Kanaalstraat 19, **Barneveld** Past. Gowthorpestraat 9, **Winterswijk** Markthoek 102.

Weet je bovendien het antwoord op onderstaande vraag, dan kun je nu een set van twee exclusieve badlakens winnen met op elk een schitterende print van een bekende Wurlitzer-Jukebox. Onder de goede inzendingen worden 15 sets van deze bijzondere badlakens (collectors-item) verloot.

Vul je oplossing in op onderstaande coupon en stuur deze vóór 1 november, volledig ingevuld, op naar **ORGANISATIE FAIR PLAY FLIPPERKAMPIOENSCHAP, POSTBUS 3009, 6460 HA KERKRADE.**

VRAAG: Welke Williams flipper is gemaakt naar aanleiding van een recente actiefilm?

(DE WINNAARS KRIJGEN SCHRIFTELIJK BERICHT EN WORDEN BEKENDGEMAAKT IN DE VOLGENDE UITGAVE VAN DIT BLAD).

OVER DE UITSLAG KAN NIET WORDEN GECORRESPONDEERD. PERSONEEL VAN DE JANSHEN-HAHNRATHS GROEP IS VAN DEELNAME UITGESLOTEN.

ANTWOORDCOUPON

OPLOSSING .....

NAAM .....

ADRES .....

POSTCODE .....

PLAATS .....

De Amusements Trade Exhibition International 1992

Door: ***Ad Jonker***

Ook wel 'The Show' genoemd. Dit jaar voor het eerst in de nieuwe hal van Earl's Court in Londen. Het verschil tussen deze show en enig ander op het Europese vasteland is de sfeer, zoals die blijkbaar alleen in Engeland kan wezen. Niet alleen in Nederland maar ook in Engeland komt het flipperen weer meer in de belangstelling. Niet omdat iedereen nou ineens wil flipperen maar omdat vooral Data East en nu ook Bally een gelicenseerde flipper uitbrengen, dat wil zeggen met een thema van een reeds bestaand produkt. De volgende flippers waren als vooruitzicht op de show: Data East had prototypes van HOOK op de show. Het thema is van een Peter Pan film van Steven Spielberg. Gary Stern, de directeur van Data East, was ook aanwezig en hij reist de diverse Europese shows af om zijn product te promoten. De flipper is bijna meer hellingen dan speelveld en het is een probleem om te zien welke van de drie top rolovers verlicht is in verband met de lane-change. Dat de kast nog een prototype was bleek uit het feit dat er over de plastics die verscheidene 'features' aangeven stickers waren geplakt waarop de 'features' in een andere volgorde aangegeven waren. Tevens ging bij een spel met drie of vier spelers de dot-matrix in de fout. Die zijn er voor de produktie natuurlijk uitgehaald. Van Williams waren er een aantal HURRICANE flippers. Dit is het vervolgprodukt van de lijn COMET en CYCLONE. De bal komt in het speelveld op een manier die vele jaren geleden ook gebruikt werd, namelijk door eerst rondom het hele speelveld te rollen en dan via een brug en een vrije val uit te komen bij de linkerflipper vanwaar men een helling op kan schieten voor de skillshot. Voor de rest is het bijna een opgewaardeerde modificatie van CYCLONE, leuk maar niet echt spectaculair. Zeker een primeur op de show waren de nieuwe flippers van Premier en na een lange rust in het produceren die van Alvin Gottlieb. Premier had een aantal OPERATION THUNDER flippers die wel wat weg heeft van Bally's SPECIAL FORCES. Veel plastic en ook tunnels. Wel een keuze aan verschillende schoten en rechts boven aan het speelveld een draaiende schijf waarbij een aantal lichten gedoofd moeten worden om die feature te completeren. Dit in combinatie met het wisselen van verlichte lampjes door middel van lane-change. Voor de rest lijkt het op een videospel. De gevechtsopdrachten worden steeds moeilijker en opdracht is een regelrechte paniekopdracht om in een korte tijd alle features te raken. In een later nummer krijg je de precieze uitleg van dit spel. Alvin Gottlieb (onder de afkorting A.G. & Co.) had twee stuks SOCCER-BALL. Dit is gebaseerd op ons voetbalspel (met in het vooruitzicht de WK in 1994 in de VS). Men kan met twee spelers tegen elkaar spelen maar ook alleen tegen de computer. Als je alleen speelt werken de flippers van het rode team automatisch. Een op de flippers gemonteerd contact registreerd balcontact. Ook de flippers van het blauwe team hebben deze contacten. Deze dienen om features te wijzigen tijdens het spelen. Een ieder was redelijk onder de indruk en het systeem werkte naar behoren. Thans heb ik al enkele van deze flippers in Nederland zien staan maar er zijn toch nog enkele moeilijke technische problemen. Het spel heeft twee ballen die tegelijkertijd in het spel worden geschoten en dat herhaalt zich als beide ballen een goal gescoord hebben. Het aantal ballen is onbeperkt want het spel werkt op een tijd. Is die om dan is het afgelopen. Door de bal tussen de flippers van de tegenstander te schieten krijgt men goals. Tevens kan men punten halen en hiermee de high-score halen. De ster van de show (wat flippers betreft, op videogebied was er namelijk nog iets

spectaculairders) was ADDAMS FAMILY van Bally. Als je denkt: Nu hebben ze alles wat mogelijk is gehad, krijg je dit. Het spel heeft wel gelijkenis met andere ontwerper van Pat Lawlor zoals WHIRLWIND en EARTHSHAKER, maar door toevoeging van allerlei gimmicks wordt deze flipper wel heel komisch gebracht. Onder andere de hand die de bal uit het spel tilt of een wegdraaiende boekenkast. Tevens is dit de eerste flipper met een waterpasbuisje naast de plunger om de hoek van het speelveld te bepalen. Ook zijn de stemmen van originele castpersonen opgenomen en het geheel mag als geslaagd worden gezien. Tijdens de drie dagen van de show waren deze kasten en de STAR TREK van Data East continue bezet en de geluiden van de exploitanten waren positief te noemen.

Overigens: Na het uitkomen van EARTHSHAKER hadden we de aardbeving bij Oakland. Na het uitkomen van WHIRLWIND hadden wij hier die zeer zware stormen en na het uitkomen van HURRICANE hebben we 'Andrew' over Florida en 'Iniki' over Hawaii zien waaien. De volgende kast toch maar een rustige thema ?

pkling, stjak, boing, zzzt!

Zeng kloing stjak. Pkling stjak boing. Pkling ting bam. Deding stjak PIEM! Zzzzzt! Pkling ting bam. Zeng klong ring.

Tklik stjak deding PIEM! Rrrt bong ting. Zeng tklik zzzzt! Stjak klong deding. Zoff ziff zff Stjak.

"Million! Yeah!"

Zeng klong stjak. Pkling ting bam zoff PIEM! Zeng tklik zzzt! Kloing ziff zff. PIEM!

"Goed, he?"

Speel voor je zzzt! bij Fair Play Centers.

FAIR PLAY CENTERS

Kerkrade Hoofdstraat 55, **Heerlen** Stationstraat 16a, **Brunssum** Lindeplein 6a, **Valkenburg** Plenkertstraat 15, **Maastricht** Gubbelstraat 32a, Stationsstraat 44, **Sittard** Rijksweg Zuid-Hoek Steenweg, **Rotterdam** Coolsingel 191-193, **Schiedam** Hoogstraat 123, **Bergen op Zoom** Kloosterstraat 2, **Harderwijk** Strandboulevard 8, **Emmeloord** Lange Nering 11, **Apeldoorn** Kanaalstraat 19, **Barneveld** Past. Gowthorpestraat 9, **Lelystad** Tjalk 15-30, **Winterswijk** Markthoek 102.

Back Flash

Door: ***Albert Verduijn***

Hierin behandelen we een 'classic pinball'

Gigi.

Gigi is een flipperkast van Gottlieb uit 1963 met als thema een vrolijk circus. De clown op het speelveld dient als de centrale publiekstrekker. Het ontwerp is vrij eenvoudig, het bespelen van deze flipperkast is een andere zaak. De bumpers gaan branden als ze geraakt worden. Om een goede score te behalen moet je alle bumpers van een kleur aan krijgen. Het zijn er 14 in totaal waarvan zeven gele en zeven rode, in staande V-vorm. De special (op het speelveld staat: SPESHUL) brandt als er zeven gele of zeven rode bumpers verlicht zijn. Het nummer van de laatst geraakte kleur brandt. Dus niet echt een gemakkelijke klus. Als bij het begin van het spel de gele 2, 4 en 6 en de rode 1, 3, 5 en 7 bumpers branden, gebeurt dit ook bij de volgende ballen. Dit betekent dat je de special alleen kunt behalen in een bal. Moeilijk! Als een serie bumpers aan is stopt de aan/uit functie van de bumpers en gaat links of rechts een special branden. Deze blijft gedurende de hele bal branden zodat meerdere spelen gehaald kunnen worden. Bij het scoren van een serie bumpers komt dit ook tussen de clown in te staan als bonus aan het eind van het spel. De bonusgetallen lopen van 1 tot 5. De 1 geeft 100 punten, 2 geeft 200 punten, 3 geeft 300 punten, 4 geeft 300 punten plus een vrij spel en 5 geeft 300 punten plus 2 vrije spelen. De left en right side targets bovenin geven 5 of 50 punten en wisselen van kant tijdens het spel. De bumpers scoren 1 maar als ze branden 10 punten. Van de veer- tien bumpers zijn er drie thumper bumpers en de rest zijn score bumpers. De ballen die de clown jongleert scoren 10 punten als ze branden. De slingshots boven de flippers scoren 10 punten, de exit lanes scoren 100 punten. Gigi is dus een flipperkast die zich niet snel gewonnen geeft en die een zeer doordacht aan/uit systeem heeft. Een kast voor de fanaat die tegen zijn verlies kan.

PAC-LAND
AMUSEMENTSHAL
VIDEOSPELEN-UPRIGHTS
FLIPPERAUTOMATEN
MELKMARKT 33 ZWOLLE
DAGELIJKS GEOPEND

10 FLIPPERS

Hommerson, one of the first

Door: ***Albert Verduijn***

De geschiedenis van de firma Hommerson begint al in het begin van deze eeuw. Dan begint de firma de eerste reizende bioscoop te exploiteren met films die door een eigen filmploeg gemaakt werden. De sensatie in die tijd was niet alleen de film zelf maar meer het feit dat voor het eerst gebruik werd gemaakt van electriciteit voor het afdraaien van films. In 1917 introduceert Hommerson een nieuwe sensatie, de rodelbaan. Een grote kermisattractie waarbij men zelf met een slee naar beneden glijdt. In 1923 was de firma er weer bij met de introductie van het "shimmy huis", een attractie die nu nog bekend is bij velen. De firma wilde toen al de beste zijn en dat is altijd wel zo gebleven. De firma Hommerson bracht toen kermisattracties naar Nederland die zelfs nu niet meer weg te denken zijn in de hedendaagse kermis. De bekendste is wel de "caterpiller" ofwel de rupsbaan. Een zaak die in 1929 naar Nederland werd gehaald en de de autoscooter, in de volksmond botsauto's genoemd. Deze attracties bestaan dus al meer dan 60 jaar! In 1930 ging Hommerson zich toeleggen op de exploitatie van lunaparken. De firma Hommerson groeide h ard en bezat in 1934 al 14 topattracties waaronder 2 rupsbanen, 2 autoscooters en 2 steilewand-zaken. Om al deze attracties op de weg te houden bezat de firma 169 wagens. Ongekend veel, zelfs in deze tijd. De firma had ook tegenslagen te verwerken. De eerste was wel de oorlog, de tweede was het z.g. Egypte-fiasco. Er werd gevraagd of Hommerson en enige anderen een lunapark wilden opstarten in Egypte. Het leek een goed plan dus werd er vertrokken. Maar door diverse oorzaken werd de hele operatie een ramp, de tussenpersoon ene Ali Hassan had namelijk geen afspraken en vergunningen geregeld. Daar kwam nog bovenop dat hij, toen het eenmaal draaide, de inkomsten als pure winst had opgegeven. Een grote belastingaanslag was het gevolg. Er werd naar Nederland teruggekeerd met achterlating van alle attracties. Er werd toen een rechtzaak in Egypte aangespannen. Die werd gewonnen, maar de attracties waren al wel verdwenen. Een attractie hebben ze teruggekregen. Tevens kreeg men 6000 gulden voor de geleden schade, niet in 1950 of 1960 maar pas in 1983!! Het begin van Hommerson Scheveningen begint in het jaar 1936 met de inrichting van een lunapark op het strand. Dit doet men enige jaren maar men was het er wel over eens dat het publiek het strand meed als het slecht weer was, dus was het tijd om over te schakelen naar indoor-amusement, ook omdat de kosten aan personeel en vervoer voor een lunapark hoog waren. Voor de inrichting van indoor-amusement was lang niet zoveel personeel nodig en was men ook niet meer afhankelijk van het weer. De eerste amusementshal die door de firma Hommerson werd geopend was in 1952 onder de naam Monte Carlo. De eigen import van automaten uit b.v. Amerika verliep in het begin moeizaam. Dit kwam door het gebrek aan automaten. De Monte Carlo werd in 1960 omgedoopt in "Hommerson Sportland". Op het gebied van exploitatie werd ook nog ervaring opgedaan door het opzetten van een automatenlijn door Zeeland en Limburg. In 1961 werd de nieuwe pier geopend en Hommerson opende hierop zijn tweede hal. De eerste helft van de hal bestond uit automaten en de achterkant bestond uit een autoscooterbaan van de kermis, die men maar niet kon vergeten. Dit filiaal werd in 1982 verkocht. Boven Sportland opende Hommerson een bowlingbaan. Dit was tevens een showroom want bowlen was in. Het werd de nieuwe rage, dus verkocht men toen veel bowlingbanen. Hommerson zou Hommerson niet zijn als ze weer niet

met iets nieuws kwamen. Het begon met de levering van een complete inventaris aan speelautomaten aan de Holland-Amerika Lijn. Het was voor het eerst dat een passagiersschip een complete amusementshal kreeg. Tevens werd Hommerson de vertegenwoordiger van een Zwitserse kabelbaanfabrikant, voor de gehele Benelux. Enkele voorbeelden uit die tijd zijn de space-tower op de Euromast ende grote kabelbaan die nu te vinden is in de Beekse Bergen. Nu weer terug naar Scheveningen. Daar opende Hommerson in 1974 Wild West Kinderland waar kinderen tegen kindertarief konden flipperen, bowlen of met de miniscooters rijden. Rond 1977 stagneerde heel Scheveningen.

Er werd meer afgebroken dan opgebouwd en de toekomst van het alom bekende Kurhaus was nog lang niet zeker. In die tijd verhuisde Hommerson voor 4 jaar naar de voormalige cabgarage tegenover het Europahotel. In 1979 werd op de Noordboulevard ter hoogte van het voormalige Lee Towerpalace "Sportland 2000" geopend. Maar de grote klapper was wel de opening van "Funland" in de Palace Promenade in 1982. Met recht mag men dit bedrijf bestempelen als trendsetter. Hommerson: een begrip voor Scheveningen en de rest van het land want wie Hommerson zegt, zegt Scheveningen. Dit was de beknopte geschiedenis van een exploitant. Hopelijk volgen er meer !!

Pinball Arcade Spotter

Door: ***Albert Verduijn***

Nr. 1

Naam: Twenty Six
Plaats: Heuvel, te Tilburg
Eigenaar: Jac v. Ham

Een kleine, ultramoderne hal die zeer mooi en schoon is. Je kan er ontspannen flipperen of andere games doen zonder lastig gevallen te worden, door wie dan ook.
Personen onder de 16 jaar worden er geweigerd.
De zaak bestaat uit 2 gedeelten, waarbij de wisselbalie de scheidslijn vormt. Hierdoor hebben beide ruimtes hun eigen privacy.

Er zijn vier flipperkasten aanwezig, ieder met een eigen vaste zit. De flipperkasten functioneren op een na uitstekend.

De flipperkasten die er staan zijn:

"Checkpoint"	Data East
"Batman"	Data East
"Startrek"	Date East
"Terminator II"	Williams

Minpunt: Bij Checkpoint was een flipper defect. Dit was bekend, maar de machine werd niet uit de roulatie gehaald, met als gevolg dat er toch geld werd ingegooid.
Tevens gaf men geen geld terug, na melding van hat defect.

Kosten per spel: fl. 1,00 per spel van 5 ballen.

Een middag in Scheveningen

Door: *Jan Just Witkam*

Zondag 26 januari. Prachtig weer, maar het is jammer genoeg niet blijven vriezen. We hadden willen gaan schaatsen op de kleine slootjes in de polders buiten Leiden maar dat gaat nu niet door. Wat dan? Naar Scheveningen, zegt Mathilde. Ze denkt aan die vrolijke uitstapjes in mei en juni van vorig jaar: Prachtig weer, spelen in zee, kijken naar de wedstrijd van zandkastelen, de glijbaan op de pier, junk food bij McDonalds en even bij Hommerson naar binnen en nog veel meer. Ik voel er niet veel voor. Het is vast onherbergzaam koud en helemaal verlaten. Maar als ik zie hoe graag ze het wil zwicht ik. Hommerson zal toch wel open zijn en in ieder geval vinden we een parkeerplaats. Om me in te dekken tegen teleurstelling beloof ik alvast een ijsje voor als we weer thuis zijn. We gaan op weg. Het is een uur. Het is prachtig weer en al gauw blijkt dat we niet de enigen zijn die naar buiten gaan. De Rijksstraatweg in Wassenaar is bijna even druk als tijdens het spitsuur op een doordeweekse dag en als we de Landscheidingsweg opdraaien, richting Scheveningen, blijkt dat ons plan om naar Scheveningen te gaan al helemaal niet uniek was. We mogen van geluk spreken als we straks de wagen nog ergens kwijt kunnen, denk ik. Als dat, eigenlijk zonder veel moeite, gelukt is, lopen we tussen het Kurhaus en de bebouwing van de Palace Promenade richting strand. Opeens zie ik in de zijmuur een kleine automatenhal. Binnen staan de fruitautomaten in het gelid. Het is er niet druk. In het voorportaal staan drie flipperkasten. Ik wissel een briefje van fl. 25,=. De man achter het loket kijkt verbaasd. Het lijkt alsof hij niet kan geloven dat ik zo'n enorm bedrag ga besteden bij hem. Ben ik ook niet van plan, maar het is altijd handig om losse guldens op zak te hebben, al was het maar om straks de parkeermeter te kunnen voeden. Op de gevel staat 'Happy World Amusement' maar de flipperkasten staan half in de open lucht, eigenlijk alleen beschermd tegen de regen, maar niet tegen de kou. Je ziet dat ze staan te kleumen. Geen leuk gezicht. Het zijn een Turtles (Date East), een F14-Tomcat (Williams) en een Excalibur (Premier), alle drie ingesteld op spel met drie ballen. De Turtles wordt door Mthilde bespeeld. Ze herkent dingen uit de TV-serie, bijvoorbeeld de riooldeksel. Zelf speel ik de F14. Als ik mijn gulden heb ingeworpen zie ik dat de displays het niet doen. Verder werkt de machine prima. Maar bij deze twee guldens moet het blijven. Deze zaak verdient onze klandizie niet. We lopen verder. Bij het speelgoedwinkeltje voor de toegang van de Pier staat nog steeds de Superflip. Dit is een kastje op kleuterformaat. Inworp is een kwartje. Daarvoor wordt veel plezier geleverd. Allereerst komt er, zodra je het kwartje doordraait uit een klep aan de zijkant een handjevol kauwgom naar buiten. Het kwartje geeft ook nog recht op een spelletje flipperen. Het speelbord is ongeveer 40 cm diep. Een glazen knikker dient als bal en deze kan in drie gaten op het bord terecht komen. Links is een gat met nul. Komt je knikker daarin dan ben je hem kwijt. Rechts zit net zo'n gat met 50 er bij geschreven. Als je dat scoort heb je een replay. Midden voor is ook een gat met de tekst 'Get your marble'. Scoor je daarin, dan komt er een knikker uit het apparaatje gerold. Die is voor de speler. Het dingetje werkt geheel zonder electriciteit en is zeer mensvriendelijk. Een echte aanrader voor wie kleine kinderen bij zicht heeft. We gaan verder. In de toegang naar de Pier huist 'Sportland' van Hommerson. Ook hier natuurlijk weer een overdaad aan fruitautomaten. De echte gokhal is voor personen boven de 16 jaar. Er staan ook wat vriendelijker toestellen en

vier flipperkasten: Monday night Football, Time Machine en The Phantom of the Opera van Data East en Earthshaker (Williams). De Time Machine hebben we thuis zelf, dus die laten we even staan. We zijn vooral uit op machines die we nog niet bespeeld hebben. De Phantom heeft huiveringwekkende muziekeffecten. Het lijkt haast of het spel met de ballen secundair is aan de effecten. Toch krijg je die alleen maar door goed de bal op het bord te houden. Een prachtig spel. Daarbij lijkt de Monday night Football een simpel dingetje, maar dat valt nog tegen. Hij is eigenlijk erg leuk, met allerlei onverwachte mogelijkheden en bijzondere effecten, geen Phantom, maar toch. De Earthshaker laten we voorlopig staan en we gaan verder de Pier op. Wie met kleine kinderen de Pier op gaat komt niet zonder meer voorbij de twee grote en de ene kleinere glijbaan. Ook de schommels zijn leuk. De anonieme uitvinder van zulke toestellen verdient pas echt de Nobelprijs voor de vrede. Na dit verplichte nummer lopen we door. Want we zagen naast het Horror House ook nog steeds Hommersons 'Silver City'. Het blijkt nog steeds niet in gebruik te zijn. Wat is dat toch op die Pier? Ook in het hoogseizoen, vorige zomer, waren deze attracties gesloten, notabene op de beste locatie aan de kust. Onbegrijpelijk. Het enige dat wel open is is het schelpen- en koralenwinkeltje. Leuke spulletjes, maar niets bijzonders. Een opgezette kogelvis, een zeeegel waar een electrische lamp in zit. Talloze tropische schelpen en koralen. Leuk, maar we moeten verder. Want eigenlijk zijn we helemaal niet hiervoor naar Scheveningen gekomen. We hebben het leukste voor het laatst bewaard. We gaan op weg naar Hommersons 'Funland' in de Palace Promenade. Het is er beestachtig druk. Veel aftrek vinden de videogames met motorfietsen en raceauto's. Mathilde bespeelt die graag, vooral sinds ze heeft uitgevonden hoe ze per motorfiets over obstakels heen moet springen. Maar het is Hommersons ongeevenaarde selectie van flipperkasten. Ze staan in twee groepen. Vier staan er bij elkaar in een hoekje: Back to the future (DE), Checkpoint (DE), Teenage Mutant Ninja Turtles (DE) en Rollergames (W). We laten ze even staan. Maar verderop staat de echte selectie. We zien er 21 op een rij, van rechts naar links Gilligan's Island (B), Party zone (B), Batman (DE), Banzai run (W), Dr. Dude (B), Diner (W), Whirlwind (W), Startrek (DE), Class of 1812 (P), Simpsons (DE), Riverboat Gambler (W), Teenage Mutant Heroes (DE), Elvira (B), Game show (B), Black knight 2000 (W), Bugs Bunny Birthday Ball (B), The Phantom Of The Opera (DE), Surf 'n Safari (G), Funhouse (W), The Machine (W), Bride of Pinbot (W), Terminator II (W) en Judgement Day (W) WOW !! Het is hier wat minder druk dan bij de videogames. En van het echte gokken hoef je hier niets te zien: dat is een zaal verder te doen.

Zou flipperen dan toch een elitaire bezigheid zijn? Ik wil op de Whirlwind spelen. Veel over gehoord, nooit mee gespeeld. Ik laat Mathilde spelen. Kinderen zijn veel sneller en reageren veel alerter dan volwassenen. En Mathilde heeft de nodige ervaring op onze eigen machines. Met haar negen jaar is ze waarschijnlijk de jongste eigenaar van een flipper (Charlie's Angels van Gottlieb) in Nederland. Ik kan dan rustig over haar schouders heen kijken om te zien hoe het spel in elkaar zit. Naast ons staat iemand de Dr. Dude te spelen. Ook een leuk spel. Ik besluit dat straks zelf ook te doen. Dan zie ik de Elvira. Ik herinner mij de meedogenloze tekst van de flyer en besluit me over te geven aan deze strenge meesteres. De advertentie blijkt echter suggestiever dan de werkelijkheid. Deze dame speelt niet soepel en is een tikje egoistisch. Nee, ze geeft zich niet graag. Daar zal ik harder aan moeten werken. Dan zie ik opeens de Banzai run, waar je met de bal verticaal door kunt spelen in het bovenstuk.

Mathilde bespeelt hem en het lukt haar om de bal driemaal in het bovendeel gehesen te krijgen. Het zit eigenlijk heel vriendelijk in elkaar. We lopen door. Het is eigenlijk te druk om rustig te spelen en we moeten weer terug naar huis. We komen hier nog wel eens, op een doordeweekse dag. Naast de uitgang staat nog steeds dat vriendelijke apparaatje Ol'McDonald. Wie hier een gulden inwerpt krijgt altijd een kadootje en verder mag je proberen om het poppetje van de oude McDonald zoveel mogelijk eitjes te laten opvangen die van boven naar beneden stuiteren langs spijkers, het oude 'pinball' principe. Onderwijl telt het machientje de gevangen ballen op een scorebord en zingt het bekende liedje 'Old McDonald had a farm...'. Voor het kleine volkje zijn en blijven dit de leukste machines. Op de terugweg zijn de files langer en trager geworden. De zon heeft zijn kracht verloren. Het begint koud en donker te worden. Thuis gaat meteen de Time Machine aan...

Collectors

BIJ COLLECTORS KUNT U ZIEN EN PROBEREN CA. 50 FLIPPERS, ZOWEL ELECTRONISCH ALS MECHANISCH.
VERKOOP, SERVICE, REPARATIE EN INRUIL DOEN WIJ GRAAG.
COLLECTORS HEEFT OOK EEN VEELVOUD AAN "COLLECTORS ITEMS" WAARONDER JUKEBOXEN, FIFTIE'S, NEONS, AUTOMOBIELEN EN VELE ANDERE ZAKEN.

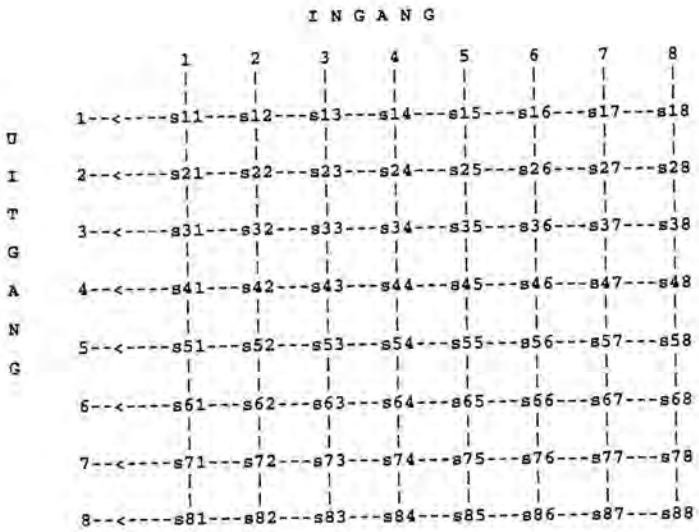
Muiderstraat 21 1011 PZ Amsterdam
Telefoon 020-6383045 Fax 020-6228372

Het geval van de Fathom die vrije spelen gaf

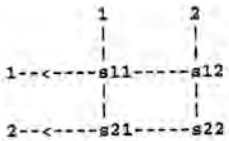
Door: *Paul Franke*

Al weer een aardig tijdje geleden, toen het ijzeren gordijn nog dicht was en oude flippers dus nog volop beschikbaar waren, zag ik tijdens 'n "uitje" bij 'n exploitant dat tussen de beschikbare flippers een Fathom zat. Ik hoefde niet lang na te denken en heb die Fathom gekocht. Ik werd wel gewaarschuwd dat het speelveld in slechte conditie verkeerde, maar omdat ik over een reserve speelveld beschikte (dat ik jammer genoeg een paar maanden daarvoor van alle componenten had ontdaan) hechtte ik geen waarde aan die waarschuwing. De flipperkast stond helemaal achterin een hoekje. Daarom spraken we af dat de kast op een later tijdstip zou worden thuisgebracht. Toen de Fathom uiteindelijk bij mij thuis was en ik de toestand van de flippermachine nauwkeurig kon bekijken, heb ik wel enige zuchten geslaakt. Er waren nogal wat dingen mis mee. Zo was onder andere het speelveld echt zwaar beschadigd, een lamp driver board deed het niet, enz. Dit ontmoedigde mij zodanig dat het toch wel een poosje duurde voordat ik de moed opvatte om dit varkentje te wassen. Toen ik eenmaal voldoende moed bijeen had geschraapt begon ik met het overzetten van het speelveld. Dit houdt in dat alle onderdelen van het oude speelveld moeten worden gedemonteerd en op het nieuwe speel- veld worden gezet. Het overzetten van het speelveld heb ik als volgt aangepakt: Ten eerste heb ik de houten schotjes aan de zijkanten van het nieuwe speelveld geplaatst, waardoor het mogelijk is het speelveld met de grafische kant op de grond te leggen, zonder dat deze zijde wordt beschadigd. Het speelveld rust immers op de schotjes. Hierna heb ik van alle draden die aan contacten of spoelen waren bevestigd op een labeltje de functie en plaats van het draadje geschreven en het labeltje aan de draad geplakt. Vervolgens heb ik alle draden, uitgezonderd de draden van de lampjes en van de rolovers, losgesoldeerd. Zodoende was het mogelijk alle componenten zoals flippers, drop target banks, enz. van het oude speelveld te demonteren en schoon te maken, waarna ze in een kartonnen doos zijn opgeborgen. De volgende stap was het losschroeven van alle contactjes, lampjes en de dradenboom, waarna ik heb getracht de aardedraad voorzichtig los te maken. Dit lukte mij echter niet zonder de aardedraad zwaar te beschadigen. Daarom heb ik toen maar een reservedraad gepakt, van zijn omhulsel ontdaan en die draad als aardedraad bevestigd op het nieuwe speelveld. Vervolgens heb ik de dradenboom, de lampjes en kontaktjes overgezet. Nu kon de kartonnen doos weer tevoorschijn worden gehaald en konden de overige komponenten worden gemonteerd en gesoldeerd. De gehele onderkant was nu klaar en het speelveld kon in de body worden geplaatst. De plastic afdekplaatjes aan de boven- kant van het oude speelveld zijn vervolgens van het speelveld gehaald, schoongemaakt en op het nieuwe speelveld geplaatst. Het overzetten was nu klaar, zodat de draden in de connector in de kop konden worden gedaan en kon worden opgestart! Het opstarten ging zonder problemen. De Fathom was speelklaar dacht ik toen, maar helaas. Na enige spellen toonde zich een heel vervelend fenomeen. Af en toe registreerde de MPU tijdens het spelen 'n muntinworp als de bal over de bovenste B-rolover rolde. Wat ik ook probeerde, ik kwam er maar niet uit wat de muntinworp veroorzaakte. ik heb bijvoorbeeld de MPU vervangen, het speelveld nagekeken op een kortsluiting maar niets hielp. En wat het ergste was: het probleem deed zich maar af en toe voor en alleen tijdens een spel, nooit als ik met mijn handen het kontaktje dichtdeed. Omdat ik er echt niet uit kwam heb ik het probleem laten rusten, met de gedachten "er zijn van die dingen waarmee je moet

leren leven". Toen ik een aantal maanden later op de Fathom flipperde, ontdekte ik opeens een systeem in de chaos van de fout. De foutieve muntinworp trad alleen op als een bal in het onderste gat lag (De Fathom is een multibalspel). Na enig puzzelen met het schema kwam ik er toen achter dat er een diode niet was gesoldeerd. Het soldeer op het kontaktje zag er zo perfekt uit dat ik daaruit de conclusie had getrokken dat het hier het oorspronkelijke fabriekssoldeer betrof. Dit betekent dus dat deze Fathom in de exploitatie gratis spelen heeft uitgedeeld, wat tevens het versleten speelveld verklaarde. Ik zal hierover proberen uit te leggen wat er nu precies gebeurde door de ontbrekende diode. De kontakten op het speelveld zijn in een zogenaamde switch matrix geordend om het aantal draden te minimaliseren. De matrix is geordend in rijen en kolommen. De kolommen worden hieronder de ingangen van de switch matrix genoemd, de rijen zullen we de uitgangen van de switch matrix worden genoemd.
Het programma in de flipperkast draagt er zorg voor dat de swich matrix wordt aangestuurd. Het aansturen gebeurt als volgt.Eerst zal op ingang 1 een voltage van 5V worden gezet en de voltage op de andere ingangen wordt op 0V gezet. Als nu aan de uitgangen wordt gekeken, d.w.z. uitgang 1 t/m 8 dan kan van de schakelaars s11, s12, s13, s14, s15, s16, s17 en s18 afzonderlijk worden bepaald of die gesloten of geopend zijn. De volgende stap in de aansturingsvolgorde is 5V op ingang 2 zetten en 0V op alle andere ingangen. Nu kan de toestand van s21 t/m s28 worden bepaald. Hierna wordt 5V op ingang 3 gezet, enz. Als ingang 8 aan de beurt is geweest wordt de gehele cyclus opnieuw gestart. Het belangrijkste voordeel van een switchmatrix is dat het aantal benodigde draden wordt geminimaliseerd. In het onderstaande voorbeeld zijn namelijk maar zestien draden nodig om de toestand van 64 schakelaars te kunnen bepalen. Een mechanische flipperkast zou minimaal 65 draden nodig hebben gehad, 64 draden aan de uitgangkant en een stroomtoevoerende draad aan de ingangkant.



Een belangrijk onderdeel van de swichmatrix heb ik nog niet besproken en dat is de diode. De diode draagt er zorg voor dat de stroom slechts in een richting kan gaan. Het onderstaande voorbeeld zal de functie van diode in de switch matrix duidelijk maken:

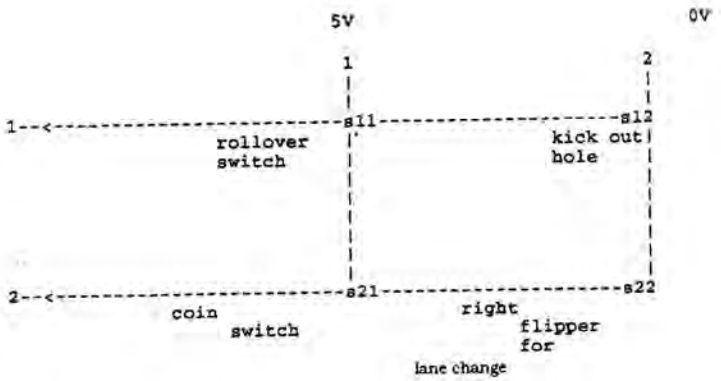


De schakelaars zien er als volgt uit:

---|<-----//----

het symbool -|<- geeft een diode weer en het symbool -//- geeft de werkelijke schakelaar weer. De diode zorgt er voor dat de stroom alleen maar in de richting van de pijl kan stromen.
Indien nu bijvoorbeeld bij schakelaar s12 de diode niet aanwezig is en dus stroom in beide richtingen kan vloeien, dan kan het volgende gebeuren. Stel op ingang 1 staat 5V en op ingang 2 staat dus 0V. Schakelaar s11 en s12 zijn geactiveerd.

Omdat s11 is geactiveerd zal er op uitgang 1 5V komen te staan. Omdat s12 ook is geactiveerd en omdat daar geen diode op is geplaatst kan de stroom terugvloeien naar ingang 2. Dus ondanks dat de microprosessor veronderstelt dat er 0V op ingang 2 staat, komt door het ontbreken van de diode op s12 toch 5V op ingang 2 te staan (via uitgang 1 naar ingang 2). Als nu bijvoorbeeld s22 ook gesloten is, zal op uitgang 2 ook 5V komen te staan. Deze 5V wordt nu gelezen door de micropro- sessor, die hieruit de foutieve conclusie trekt dat schakelaar s21 is geactiveerd. De microprosessor heeft immers alleen op ingang 1 5V gezet en kan als gevolg hiervan alleen bepalen of s11 en/of s21 zijn gesloten. Het bovenstaande was nu precies op mijn Fathom aan de hand. De situatie dat drie schakelaars geactiveerd waren, leidde tot een vrij spel. Schakelaar s11 was bij de Fathom een rolover. Schakelaar s12 was een kick-out hole waarin een bal zat t.b.v. multibal en schakelaar s22 was een kontaktje dat geactiveerd wordt als de flipperknop is ingedrukt. Schakelaar s21 was het muntinworp kontakt.
Ten gevolge van het ontbreken van een diode bij s12 vloeit de stroom als volgt: uitgang 1 -> s12 - >ingang 2 ->s22 -> uitgang 2.



Pinball player in the future

Door: ***Albert Verduijn***

Ik ben Albert Verduijn. Sinds lange tijd flipperfanaat. Het mooie van deze hobby is dat je het nooit gauw beu wordt want de verscheidenheid aan kasten is wel zo groot. Ook leuk is om te zien dat de trends in de flipperwereld elkaar wel heel snel opvolgen. Neem bijvoorbeeld het gebruik dat gemaakt wordt van artiesten, stripfiguren en multiball spelen. Ook de sprekende kast is een voorbeeld van een echte trendsetter in de flipperwereld. Hierbij zie je wel verschil tussen de diverse kasten. Een kast met een magnifiek uiterlijk kan toch ook een kast zijn die een waardeloos spel herbergt. Naar mijn mening heeft de flipperkast een gouden toekomst omdat steeds meer mensen een kast in huis willen hebben.

Momenteel zijn ze, in tegenstelling tot bijvoorbeeld een jukebox, nog redelijk goed betaalbaar voor de 'gewone man'. Toch beginnen de prijzen van sommige kasten al aardig te stijgen. Ze worden gezien als 'classic machines' en er zit kennelijk een stijgende lijn in. Het mooiste zou zijn een clubruilsysteem zodat je toch om de paar maanden een andere kast hebt. Mijn eerste flipperkast was een RoGo, een mooie mechanische kast. Maar ja, je wilt steeds wat anders. Na RoGo, Evel Knievel, Oxo, Time Warp, Captain Fantastic en Paragon ben ik bij Mr. & Mrs. Pacman beland. Een mooie kast maar heel onhandig om op te bouwen. Mijn droom blijft wel om ooit een Whirlwind te bezitten. Dit vind ik zeer mooie kast qua uiterlijk en qua spel. Wie weet wordt die droom nog wel eens werkelijkheid!

Top of toch een flop ??!!!

Door: ***Albert Verduijn***

In deze rubriek behandelen we een actuele flipperkast. Speelt hij goed of speelt hij slecht ?

The Machine: Bride of Pin Bot

Dit is qua uitvoering een mooie kast en om te spelen niet overdreven moeilijk. Na het afschieten van de bal komt deze over een aantal rollen met daartussen verschillende waardes. Na de bumpertest komt de bal voor de rechterflipper. De bedoeling is om de Bride of Pinbot levend te maken, te begin- nen met de spraak. Dit bereik je door de bal naar het bovenste plateau te schieten. De bal valt dan in de mond en daardoor begint de kast te praten.

Vervolgens draait het plateau een kwartslag en moet je proberen de gaten in de ogen vol te schieten. Dat lukt je door vier maal de bal naar boven te schieten. Als de ogen vol zijn moet je nog twee plateaus verder draaien voor een hoge score door middel van een rad van fortuin. Wel moet je op de laatste twee plateaus alle twee de ballen naar boven schieten. Mis je een bal dan draait het plateau terug naar level 1 of 2 en moet je opnieuw beginnen. Verder zit er op de kast nog een hole waarmee je het kleine wiel van fortuin activeert door middel van diverse lanes met bonuspunten. Het enige nadeel van de kast is als je de bal door het midden schiet naar de 'Heart beat shot' en hij haalt het niet, dat de bal dan steevast door het midden komt.

Ten slotte ...

Door het bestuur

Dit was het dan voor de eerste uitgave van ons clubblad de "SPINNER". Het natuurlijk de bedoeling om ook voor de volgende uitgaven U te voorzien van die informatie die broodnodig is voor het uitoefenen van onze geliefde hobby. Dat uw bijdrage hieraan noodzakelijk is spreekt voor zich. Klim daarom in de pen en vertrouw uw ervaring(en) toe aan het papier. Dit alles opsturen naar het secretatiaat (C. Gijsen, Hengelolaan 1156, 2544 GS, DEN HAAG) en wij zorgen voor de rest. Ook voor het opgeven van uw advertenties kan u hier terecht.

De vereniging is daadwerkelijk opgericht wat met zich meebrengt dat we driftig zoeken naar nieuwe leden. Voor de fl. 35,- per jaar (ING-Bank nr. 69.34.40.759 t.n.v. R. Kapper, inzake lidmaatschap N.F.V.) hoeft u het niet te laten en u krijgt de volgende SPINNERS automatisch thuisgestuurd. Ook in de volgende uitgave meer informatie van de evenementencommissie.

Rest ons diegene te bedanken die alles tot nu toe mogelijk hebben gemaakt. De personen die tijd en energie in de vereniging hebben willen steken als wel de redactie en natuurlijk niet te vergeten onze adverteerders.

We gaan er van uit dat het secretariaat de stroom nieuwe leden niet kan verwerken en dat de volgende SPINNER twee maal zo dik zal worden (de eerste artikelen zijn al binnen!!).

Tot de volgende keer !

Alles voor je flipperkast vind je bij:

Replay
COIN MACHINES

In- en verkoop, ook met garantie.
Reparaties, onderdelen en schema's.
Adviezen over aanschaf en onderhoud.

In onze winkel staan altijd veel modellen speelklaar voor u opgesteld, van uiteenlopende leeftijden, in elke prijsklasse.

Vraag onze gratis mailing aan!

Replay
Hoogstraat 151a
5615 PC Eindhoven

Tel: 040-552627
Fax: 040-550555

VEEL VOORRAAD & ONDERDELEN

VERKOOP, INKOOP & VERHUUR VAN

FLIPPERKASTEN

FLYERS
MANUELS
GARANTIE

VRAAG DE GRATIS WIZARD BESTELKATALOGUS AAN!
VOOR SPOELEN, CONTACTEN, RUBBERS, SPELROM'S
LAMPJES, SLOTEN, COIL STOPS EN NOG VEEL MEER

Wij zijn geopend op donderdagen en vrijdagen van 13.00 tot 17.00 uur en op zaterdagen van 11.00 tot 16.00 uur, en op afspraak.

WIZARD
collectors items

Patrick van Gelder
Celsiusstraat 26a 5621 bt Eindhoven
tel.(040)467067, fax(040)435873

DE ORGINELE DROPTARGETS EN BUMPERCAPS ZIJN NIEUW LEVERBAAR

MAAK JE FLIPPERKAST WEER **ORGINEEL!** BEL VOOR EEN BESTELLIJST