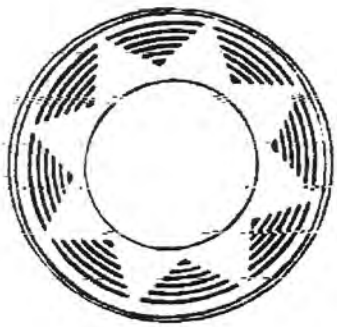
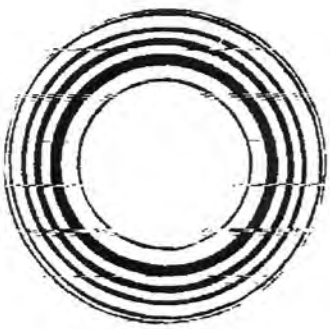
SPINNER

JAARGANG 2 NUMMER 3





de SPINNER is een uitgave van de Nederlandse Flipper Vereniging
losse nummers hfl. 10,00
juni 1993

Colofon

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

Redactie

Carel Gijsen, Ad Jonker en Freerk André de la Porte

Bestuur

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:
Raf 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 / gironr ING bank is 553 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 Flipper Vereniging

jaargang 2, nummer 2, juni 1993

losse nummers fl. 10,00

pag. inhoud

2.	van de voorzitter	Freerk André de la Porte
3.	redactioneel	Carel Gijsen
4.	flipperen in Istanbul	Jan Just Witkam
8.	white water	Martijn van Aken
13.	laatste nieuws	
14.	van hobby tot voltijd hobby	Patrick van Gelder
16.	voorspelbaarheid en toeval	Frans Langeveld
18.	de nieuwe flippers	Ad Jonker
19.	je eigen flipperkast	Freerk André de la Porte
22.	even voorstellen..	een bestuurslid
23.	creature from the black lagoon	Ad Jonker
28.	boekenoverzicht	Freerk André de la Porte

van de voorzitter

Terug kijkend op een half jaar vereniging kan er worden geconcludeerd dat we op de goede weg zijn.

Meer dan 130 (betalende) leden hebben zich bij de Nederlandse Flipper Vereniging aangesloten. Nog niet de doelstelling die ik me voor het eerste jaar heb gesteld nl. 150 leden, maar we hebben nog een half jaar te gaan. Voor de vereniging een zeer actief half jaar, waar we als bestuur een beroep willen doen op uw inzet.

Allereerst onze jaarlijkse activiteit bestaande uit de vereningings -kampioenschappen en de -beurs. Het organiseren van een kampioenschap is niet iets wat je "eventjes" doet. Vragen zoals op welke kasten moet worden gespeeld en wat de prijzen zullen zijn moeten worden beantwoord. Gelukkig heeft de evenementencommissie hier al duidelijke ideeën over.
Ook over de locatie waar alles plaats zal vinden. Het was niet eenvoudig om een plaats te vinden waar een stevige vloer is (die tegen krassen kan) en waar voldoende stroom aanwezig is om alle flippers van stroom te voorzien.
Verder is het natuurlijk ook wel handig als we een biertje tussendoor kunnen drinken en eventueel een hapje eten.

Natuurlijk zal er in het programma ruimschoots aandacht worden besteed aan alle behoeften van de flipperfanaat zoals flippers die te koop worden aangeboden, schematisch materiaal, onderdelen, boeken, flyers en natuurlijk een enor-me hoeveelheid kennis.
Ook de kans om eindelijk weer eens op die kast te spelen waar je zoveel herinneringen aan hebt .....

Je begrijpt dat dit grootse evenement een behoorlijke organisatorische inspanning vereist. Uw hulp is hierbij van harte welkom. Heeft u ideeën, kan u de organisatie helpen omdat u in het bezit bent van een bus(je), wilt u gewoon de helpende hand bieden of wilt u een aantal flipperkasten te koop aan bieden op deze beurs, dan moet u contact opnemen met de voorzitter van de evenementen commissie: Ed Hut.

Vergeet niet dat de vereniging niet kan bestaan op de inzet van maar enkele personen. Dit is slecht voor de continuïteit en voor de creativiteit. Met het ledenaantal dat we nu hebben mogen we zeker niet ontevreden zijn en ik ga er dan ook van uit dat er genoeg mensen zijn met goede ideeën en enthousiasme om de vereniging op een niveau te krijgen dat we allemaal voor ogen hebben.

Freerk André de la Porte

van de redaktie

Voor u ligt de derde uitgave van de Spinner.
Dit nummer is enigszins aan de late kant verschenen daar Uw redacteur eigenlijk helemaal geen tijd heeft om redacteur te zijn en al helemaal niet in de maanden mei en juni daar hij in deze tijd het vooral druk heeft met andere hobby's en (oudere) verplichtingen.

Carel Gijsen

Dat dit nummer toch nog verschijnt mag dan ook een klein wonder heten en is niet in de laatste plaats te danken aan het typewerk van Ad Jonker die zich echt wel heeft uitgesloofd. Ook de stuwende kracht van uw voorzitter mag niet onderschat worden.
Om toekomstige nummers veilig te kunnen stellen is het echter absoluut noodzakelijk dat er in het komende jaar een "echte" redacteur zich aanmeldt want voor mij is dit niet vol te houden. Inlichtingen: jawel, bij Carel Gijsen.
In dit nummer is geprobeerd om met behulp van een scanner delen van flyers in het blad op te nemen. Dit is niet echt gelukt maar omdat het beter is dan helemaal geen afbeelding heb ik het er maar in laten staan. Het komende nummer zal er beter uit zien. Dat beloof ik u.

Het aantal mensen dat artikelen aanlevert groeit en dat is prettig omdat eenieder zo zijn eigen stijl heeft en dat bevordert het leesplezier. Wel krijg ik voornamelijk artikelen over (nieuwe) flipperautomaten en nog helemaal niets over de techniek of over het onderhoud van de machines. Ik hou mij aanbevolen.
Als u ideeen heeft voor de redactie of u wil uw eigen stukje insturen dan kan dit via Carel Gijsen. (liefst op een floppy, maakt niet uit in wat voor formaat).

In september wordt de grootste flipperbeurs van Amerika georganiseerd:

de "Pinball Expo" in Chicago.

Daar gaan al meerdere leden naar toe.
Wil je daar ook bij zijn neem dan contact op met Freerk André de la Porte.

flipperen in Istanbul

Jan Just Witkam

Istanbul, het eindpunt van de legendarische Oriënt Express, één van de kandidaten voor de Olympische Spelen van 2000.
De stad op twee continenten, Europa en Azië, die door de Bosporus van elkaar worden gescheiden, maar door twee grote bruggen en tal van veerponten met elkaar verbonden zijn. Zestig jaar lang is Istanbul al niet meer de hoofdstad van Turkije, maar in veel opzichten is het altijd een hoofdstad gebleven. Oost en West ontmoeten elkaar hier, of wijzen elkaar af, of leven langs elkaar heen - het is maar wat je wilt zien en hoe. De stad heeft in ieder geval vele gezichten. De oude stad, tussen het Sirkeci station, het Gülhane park, de blauwe moskee, Topkapi Museum, de Aya Sofia, de overdekte bazaar, de Galata brug, is een volstrekt andere wereld dan de andere oever van de Gouden Hoorn, Pera. Daar, aan de overkant maar nog steeds in Europa, wonen van oudsher de niet-moslims. Daar klinkt ook nu nog geregeld het geklep van kerkklokken, hoewel de bewoners de laatste tijd klagen over een sterke toename van het aantal moskeeën, met alle geluidsoverlast van dien.

De grote winkelstraat van Pera, of Beyoglu zoals dit deel van Istanbul tegenwoordig heet, is Istiklal Caddesi, de Onafhankelijkheidsstraat. Bijna twee kilometer lang, vol interessante Levantijnse architectuur, loopt deze straat van de Tünel, Istanbuls metrolijntje (de oudste metro van Europa) tot aan het Taksimplein. Op het eerste gezicht kan men zich daar in willekeurig welke Europese hoofdstad wanen. Sjieke kledingzaken met de grote namen van de haute couture, deftige banken, lekkere restaurants, opmerkelijke juweliers, een paar bijzondere hotels en de imposante ambassadegebouwen van Zweden, Rusland, Nederland en Frankrijk met hun uitzicht op de Bosporus, wisselen elkaar af. De tweede indruk is wat genuanceerder: er zijn misschien niet veel andere Europese hoofdsteden die zoveel Levant door hun Europese karakter mixen. En de zijstraten van de Istiklal Caddesi zijn een verhaal apart. Daar zijn schreeuwerige lichtreklames van dubieuze clubs en shabby hotels, daar staan taxi's op hun vrachtjes te wachten, daar begint het leven pas goed op gang te komen als de dag voor de meeste mensen allang voorbij is en de volgende dag alweer bijna begint.
Sinds een paar jaar is de Istiklal Caddesi autovrij. Het enige verkeer is een tram die de Tünel met Taksim verbindt, met een halte halverwege, voor het prestigieuze Galata Saray Lyceum. De trammetjes zijn duidelijk uit een museum afkomstig.

Straatschoffies maken er een sport van op de achterbalkons van de passerende wagens te springen, en de matige snelheid waarmee deze vehikeltjes hun traject afleggen maakt dit een vrij ongevaarlijk vermaak - ik heb een paar ventjes mis zien grijpen en onder luid gejoel van hun vriendjes ongedeerd lopend hun weg zien vervolgen. Maar het merendeel van de mensen gaat er te voet, en hoewel het een goede zaak is dat het moordende verkeer uit de Istiklal Caddesi verbannen is, maakt de straat nu, ondanks de vele voetgangers, een lege indruk. Misschien komt dat omdat nu ook de stank en de herrie ontbreken?

Voor zover ik bij mijn laatste bezoek aan Istanbul, begin mei 1993, heb kunnen vaststellen zijn er eigenlijk alleen in de Istiklal Caddesi een viertal gelegenheden waar geflipperd kan worden. Zo dadelijk meer daarover. Nergens waar ik verder in de stad ben geweest deze keer heb ik dergelijke amusementshallen kunnen ontdekken. Maar Istanbul is zo reusachtig groot dat ik het niet uitgesloten acht dat er hier en daar toch ook nog de mogelijkheid is om te flipperen. Wat ik evenmin ergens in Istanbul gezien heb zijn cafés waar één of twee machines opgesteld waren, iets dat bij ons juist weer heel gebruikelijk is. Het heeft zeker ook te maken met het feit dat het flipperen wel een heel erg westerse bezigheid is, terwijl Turkije, ondanks het dunne, onder dwang opgelegde Westerse vernisje, toch nog een heel erg oosters land is. Misschien is dit onzin, maar de cultuurkloof heeft hier zeker iets mee te maken.

De vier door mij bezochte amusementshallen in de Istiklal Caddesi hebben een aantal zaken gemeen. Meisjes komen er niet, het publiek bestaat voornamelijk uit tieners. Er staan geen fruitautomaten of andere machines waar geld uit komt. Dat laatste berust mogelijk op een wettelijk verbod. Er staat dus alleen behendigheidsapparatuur. Veel auto- en motorrace machines, de road games. Ook wel video games. Deze krijgen de meeste aandacht van de bezoekers. en in alle vier hallen staan flipperkasten opgesteld. De apparaten worden in alle hallen aangedreven met muntjes die je bij de kassa moet kopen. Ze heten jeton. Munten worden niet gebruikt daarvoor, en evenmin worden munten in Turkije voor andere doeleinden gebruikt, zoals in telefooncellen e.d. De inflatie van het Turkse geld gaat daarvoor in een te hoog tempo. Toen ik 1965 voor het eerst in Turkije was, kostte de Turkse lira ongeveer fl. 0,40 per stuk. Op straat, op de zwarte markt dus, kon je met scherp onderhandelen wel lira's kopen voor ongeveer fl. 0,30. Nu, bijna dertig jaar later gaan er in één gulden ongeveer 5400 lira's, en je ziet dagelijks op de koersborden bij de banken de prijzen van buitenlands geld omhoog gaan. Zo zag ik deze keer de US dollar door de grens van 10.000 lira heen gaan. Het verdient ook aanbeveling om iedere dag maar net zoveel geld te wisselen als je nodig hebt, want de volgende dag krijg je al weer wat meer voor je gulden. Het is duidelijk dat in zo'n

situatie van gierende inflatie de exploitanten van speelhallen op flexibele wijze hun tarieven willen kunnen aanpassen, en dat doen ze door voortdurend de prijs van de jetons te verhogen. Een andere tip voor de prijsbewuste toerist is om muziekcassettes of CD's te kopen voor je Turkse geld. Een cassette met Turkse muziek kost meestal 25.000 lira (ongeveer fl 4,50) en een cassette met buitenlandse muziek, niet het allernieuwste, maar wel alle bekende en recente Europese en Amerikaanse muziek, kost meestal 45.000 lira (ongeveer fl 8,50). De muziek is niet gepirateerd, maar keurig in licentie, onder afdracht van rechten, op cassette gezet speciaal voor de Turkse markt. Omdat die markt niet erg koopkrachtig is zijn de prijzen naar ons idee waanzinnig laag. Er zijn diverse zaken aan de Istiklal Caddesi waar je je aan muziek rijk kunt kopen. Als je dat op de laatste dag van je verblijf doet is je verdienste maximaal.

Ik ben bij de volgende speelhallen aan de Istiklal Caddesi naar binnen gegaan:

Nr. 85. Magicland.
Na de entree met een trap, waarlangs snacks en ijs worden verkocht, en die ook toegang geeft tot twee bioscopen (pas op: films worden meestal nagesynchroniseerd in het Turks en zijn daardoor vrijwel onbegrijpelijk. Alleen als er duidelijk "English version" staat op de affiches heeft het zin om naar binnen te gaan), komt de bezoeker in een brede, niet al te diepe speelhal. De inrichting is aardig, maar niet bijzonder. Het ziet er schoon uit en de apparaten werken zonder probleem. Dat geldt trouwens ook voor de ander drie zaken die ik bezocht heb. Achterin de zaak wordt fast food verkocht. Er staan diverse Road Games, Video games, tafels voor Air Hockey, en ook een leuk gevarieerde collectie flipperkasten, bijna evenveel als in de andere zaken bij elkaar. De kasten van Magicland zijn: Pit fighter, Terminator 2 (twee stuks), The Party Zone, Pool Sharks, The Machine Bride of Pinbot, The Game Show, Gilligan's Island, Hurricane, Turtles, Black Knight, Fun House en Police Force. Bij de entree van de zaak staan nog de prijzen die je met je scores kunt winnen. Ik kreeg de indruk dat deze prijzen niet vaak uitgedeeld werden, ze zagen er nogal stoffig uit. Het waren een racefiets, een tv en een pc. Een jeton kost hier 2500 lira (ca. fl. 0,40), en één spel flipperen kost 2 jetons, terwijl voor 3 jetons twee maal gespeeld kan worden, en voor 4 jetons drie maal.

Nr. 191. UFO.
Een kleine zaak, een beetje een pijpenla, Veel Video en Road games, en achterin drie flipperkasten: Startrek, Hook en Terminator 2. De inrichting is simpel, er had met eenvoudige middelen wat meer van gemaakt kunnen worden.

Nr, 221. Playland.
Ook een soort pijpenla, met op de eerste verdieping vier flipperkasten (Harley Davidson, Check Point, Turtles en Gilligan's Island) en een pooltafel. Buiten hangt een bord waarop staat dat de jetons hier slechts

2000 lira kosten. Op de begane grond staan alleen electronische games. De inrichting spreekt hier veel meer tot de verbeelding. Er is door de exploitant echt iets van gemaakt. De smalte van het lokaal is weggewerkt door de wanden met spiegels te bekleden. Meerkleurige neon-verlichting gecombineerd met de vrij harde muziek geven de bezoeker een bijzonder gevoel. Terecht is het hier ook drukker dan in de ander zaken.

Nr. 210. Imren,

Eglence merkezi. Deze zaak ligt aan de overzijde van de straat, vanuit Taksim gezien even voorbij het pleintje van Galata Saray. Ook hier een begane grond en een eerst verdieping. Er is Air Hockey, een pooltafel, en er staan heel veel electronische games. De flipperkasten hier zijn: Spyhunter, Big Guns, Space Station, Pin Bot, High Speed, Fire!, F-14 Tomcat, Elvira and the Party Monsters.

Het zijn dus niet de allernieuwste kasten die je in Istanbul kunt aantreffen. De opschriften en service adressen op de kasten zijn vaak in het Duits en soms in het Italiaans. Dat betekent dat het assortiment bestaat uit tweedehands kasten, die een paar jaar hebben gespeeld in Duitsland of Italië en zichzelf al dubbel de dwars hebben terugverdiend voordat ze aan een tweede leven in Turkije begonnen. Wat je ook niet moet verwachten is een grote verzameling van echt oude en bij ons inmiddels waardevolle kasten. Er is, kan je concluderend zeggen, niet echt een grootse flippercultuur, maar de toerist die ook van flipperen houdt kan in Istanbul goed aan zijn trekken komen.

FLIPCOIN

U KUNT IEDERE DAG
BELLEN VAN
9.00 - 22.00 UUR

RICK DE MULDER
KRUGERSTRAAT 18
4791 JG KLUNDERT
TEL. 01682 - 2034

- GESPECIALISEERD IN REPARATIES EN ONDERHOUD AAN ALLE KASTEN VAN HET MERK: BALLY - WILLIAMS - DATA EAST
- OOK LEVEREN ONDERDELEN
- INRUIL FLIPPERKASTEN MOGELIJK

HOUDT U VAN FLIPPEREN?
DENK ER DAN EENS AAN OM ER ZELF EEN AAN TE SCHAFFEN.

white water

Martijn van Aken

Het spel.

Het spel gaat over rafting; het met een rubber bootje over een woeste rivier varen. Dit komt het mooist tot uitdrukking in de opbouw van de jackpot. Deze wordt afgebeeld met al dan niet oplichtende rafts die, naar gelang het spel vordert, de hele rivier opvullen (deze loopt van de flippers naar boven tot No Way Out). De waarde van de jackpot is 10M plus de waarde van rafts op dat moment. Hoe verder je de rivier op bent, hoe beter dus. De rafts hebben de waarde van 2M tot 18M met stapjes van 2M.

Opbouw van de jackpot.

Je kunt het bootje verder de rivier op laten gaan door in die ingangen te schieten waar op dat moment een grote oranje pijl aan het knipperen is (de zgn. Hazard). Voor de eerste raft is dit er slechts één, voor de laatste moeten alle Hazards afgewerkt worden. Bij het verplaatsen van de raft ontvangt men zijn waarde bovendien direct.

Skill shot.

De bal wordt met een 'normale' (niet elektrische) plunger in het speelveld gebracht.
Men moet de bal net over een heuveltje heen zien te krijgen, zodat hij met de bovenste flipper (er zit één flipper rechtsboven) direct in de linker helling ("Insanity Falls") geschoten kan worden.

Dit skill shot levert 1M op voor de eerste, 2M voor de tweede keer enz. Als de bal te zacht wordt geschoten, rolt hij terug naar de plunger en wanneer hij te hard gaat, schiet hij door en komt hij in het onderveld terecht.

De lanen.

Boven in de kast (op 'begane grond') bevinden zich vijf ingangen. van links naar rechts zijn dat:
- **Boulder Garden**.
Deze komt rechts halverwege de kast in drie bumpers terecht: de Boulder garden.
- **Spine Chiller**.
Staat direct in verbinding met het bovenste plateau, waar de bal dus met een flinke vaart langs komt rollen. Wanneer de bal toch direct op een ramp geschoten wordt levert dit de mogelijkheid tot scoren van combo's.
- **No Way Out**.
Deze korte laan 'vangt' de bal en stoot hem naar boven, waar hij vervolgens bespeelbaar langs de flipper rolt.
- **Disaster Drop**.
Deze laan stuurt de bal in een korte baan uit de Boulder Garden laan. Wanneer deze baan maar vaak genoeg doorlopen wordt, levert hij allerlei bonussen op (doven van een Hazard, hold bonus. light extra ball etc.)
- **Boomerang Bend**.
Deze laan wordt bereikt wanneer men van de andere kant in de Boulder

Garden schiet. Dit moet door een smalle opening zonder de bumpers aan te raken en is dus tamelijk moeilijk.

Op de 'eerste verdieping' bevinden zich nog twee ramps:
- **Bigfoot Bluff**.
Deze ramp leidt naar het hol van Bigfoot; een (leuk!) monster die de bal met een boomstronk uit zijn grot weert en naar de Whirlpool leidt.
- **Insanity Falls**.
Dit is de belangrijkste ramp van het spel:
- Skill Shot & Combo mogelijkheid
- Activeert de Whirlpool
- Collecteren van de Jackpot(s)
De ramp komt uit op de linker flipper beneden.

Multiball en Jackpot.

Aan weerszijde van de No Way Out staan twee targets: Light en Lock. Wanneer men ze beide raakt, worden de locks geactiveerd. Locken is dan mogelijk in No Way Out (graphics). Bij drie ballen gelockt begint de "White Water"-ronde (de jackpot ronde) waarbij de kickback aangaat.
De drie ballen worden één voor één boven 'losgelaten' en dienen direct in de Insanity Falls geschoten te worden. De eerste bal erin geeft Jackpot, de tweede bal er achter aan geeft Double Jackpot en drie achter elkaar erin een extra Triple (In totaal dus al 1 + 2 + 3 = 6!) Jackpot. Zolang er meer dan één bal in het spel is, geeft elk afzonderlijk Insanity shot de hoogst betaalde Jackpot (1, 2 of 3 maal). Achter elkaar de ballen erin schieten heeft nu geen invloed meer op de waarde van de Jackpot.

Whirlpool.

Door wanneer het gele lampje brandt de Insanity te beschieten, wordt de Whirlpool geactiveerd (rode lampje bij Bigfoot Bluff). Wanneer hierin wordt geschoten (de bal kort op de flipper boven nemen) verdient men één van de Boulder Garden-features en deze zijn:
- Whirlpool Challenge. Er komt een extra bal in het spel en de Bigfoot/Whirlpool ramp levert 5-7-9-11M etc op.
- Man Overboard. Één van de knipperende oranje pijlen moet zo snel mogelijk gedoofd worden om maximaal 20M (count down) te halen (graphics).
- Light Extra Ball. De Extra Ball target wordt geactiveerd. Deze zit rechts naast de ingang van de Boulder Garden.
- Advance Raft. De raft gaat direct een plaats vooruit op de rivier, ongeacht het aantal nog brandende Hazards.
- Mystery o/t river. De speler ontvangt direct een bonus (van 5M punten tot een special) (graphics).
- 5x Playfield. Twintig seconden lang worden alle scores vervijfvoudigd (dus ook de Jackpots!)

De actieve Feature van de Whirlpool veranderd bij elke stoot van een jetbumper in de Boulder Garden.
Indien er in de Whirlpool geschoten wordt wanneer Bigfoot Bluff niet geactiveerd is, krijgt men de Vacation Planner te zien; een soort overzicht van de spelprestaties van de speler.

Bonus multiplier.

Links in het midden van de begane grond bevinden zich vijf

targets met opschrift R-I-V-E-R. Wanneer alle vijf brandend, wordt de River Class verhoogd met 1 tot maximaal 6. Dit is af te lezen in romeinse cijfers ter hoogte van de linker flipper return lane. In beide return lanes kan met behulp van de flippers een lampje geactiveerd worden die dan bij passeren van de bal één lampje van RIVER activeert.
De River Class is de bonus multiplier en bovendien de Hazard multiplier. Het doven van een Hazard levert kaal 500k op, wat dus kan oplopen tot maximaal 3M.

Kickback.

Het spel begint met geactiveerd kickback (Bounce-Back), welke na 'gebruik' nog even knipperend werkzaam is en dan uit gaat. Bij een nieuwe bal wordt de Bounce Back niet opnieuw geactiveerd. Voor het activeren van de Bounce-Back moeten de drie targets naast de ingang van de Disaster Drop worden geraakt. Indien dit gebeurt bij reeds actieve Bounce-Back, resulteert dit in het voltooien van één willekeurig Hazard.

Lost Mine en Goldrush

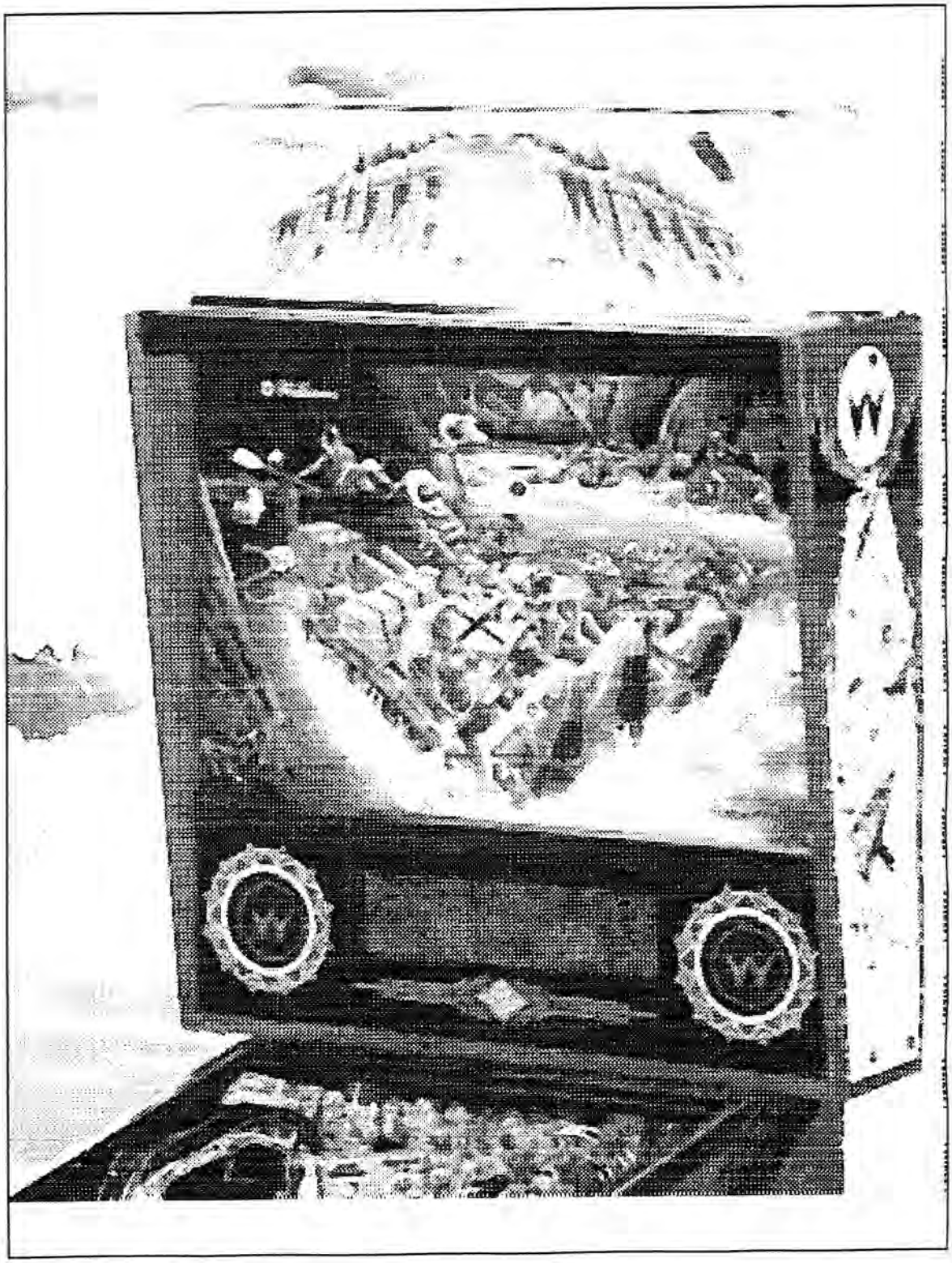
Boven de linker flipper return lane bevindt zich een gat; de Lost Mine. Hieruit komt de bal wanneer hij in de Whirlpool geschoten is. Schiet men vanuit het veld in de Mine, dan dringt men telkens verder door in de grotten (graphics) en na drie Lost Mine schoten, begint de Gold Rush. Er komt een extra bal in het spel en zolang er twee ballen in het spel zijn scoort alles 250k.

Bigfoot Hotfoot.

Links van de ingang van de Boulder Garden bevinden zich twee witte targets. Wanneer men beide targets maar vaak genoeg raakt (graphics), zal men uiteindelijk Bigfoot's voet in lichterlaaie zetten (graphics).
Hierdoor draait hij helemaal door (letterlijk) en heeft 20 seconden lang geen tijd meer om zijn grot te bewaken. Een Bigfoot Bluff schot eindigt dan dus niet in de Whirlpool maar komt door zijn grot heen direct weer op de rechter flipper beneden. Via No Way Out kan zo de bal snel weer omhoog worden gebracht voor meerdere bezoekjes aan Bigfoot's grot. Elk bezoek wordt beloond met 10M en een object nodig voor Gold Rush. Uiteindelijk wordt een camera gevonden waarmee de rest van de bal elke Hazard (knipperend of niet) wordt beloond met een foto van Bigfoot (graphics!) en een aantal punten dat flink in de miljoenen kan lopen wanneer de grot veelvuldig bezocht is.

Secret passage en Wet Willies.

Wanneer er zacht of onzuiver in de linker laan (Boulder Garden) wordt geschoten, kan het zijn dat de bal het niet haalt tot de Boulder Garden en terug rolt in de Secret Passage, welke uitkomt in No Way Out. Dit levert een vermeerdering van 3 rafts op. wat vooral bij de laatste rafts (veel Hazards nodig) erg handig is. Vervelend is wel dat de bal vaak zo uit No Way


W

Out sukkelt, dat hij onhoudbaar door het midden verdwijnt.
Zijn alle rafts verlicht dan moeten nog één keer alle Hazards genomen waarna Wet Willies (graphics) van start gaat (Raftwaarde is dan 20M). Alle Hazards gaan weer aan en zijn elk éénmalig 10M waard. Wet Willies blijft ook de volgende ballen geldig en dat geeft meestal wel voldoende tijd om alle Hazards af te werken (denk aan de Bounce-back targets!). Als alle Hazards afgewerkt zijn, begint er één Hazard-pijl langs de verschillende openingen te 'lopen'. Wanneer men er in slaagt om de bal in een actieve Hazard te schieten voordat de pijl alle openingen is langs geweest, levert dat een bonus op van 100M!

Vacation Planner.

Dit puur grafische 'prestatie-bord' bestaat uit vermelding van de River Class, Wet Willies, Locks en Boulder Garden Features. De Vacation Planner is vol wanneer er minstens één maal River Class VI behaald is (dit wordt onthouden), alle Boulder-Features doorlopen zijn, Wet Willies geactiveerd is en dan alle of tenminste de derde bal wordt gelockt. (Dit locken moet (!) als laatste gebeuren). Wat er dan gebeurt moet je zelf maar zien, maar ik kan je verzekeren dat je zoiets nog nooit meegemaakt hebt (o.a.! graphics).
Ik wil wel verklappen dat er een directe jackpot van enkele honderden miljoenen aan vast zit.

Tips.

De Bounce-Back targets zijn niet zo moeilijk te raken, dus maak hier veel gebruik van om moeilijk te doorlopen Hazards te doven.
Probeer zo veel mogelijk de lampjes in de goede lanes te laten branden; de bonus tikt dan lekker aan en zonder River Class VI ooit gehaald te hebben is een volle Vacation Planner niet mogelijk. De lampjes in de buitenste lanes geven een score van 250k (dat is nooit weg).
Voor het echte scorewerk is beheersing van de Insanity Falls onontbeerlijk.
Probeer de multiball / Jackpot uit te stellen met de derde lock totdat je de Feature 5x Playfield hebt. Dan zo snel mogelijk locken om maximaal een jackpot van ((10+20)*3*5=) 450M te halen (Dit is dan de triple jackpot, met de eerste twee Jackpots erbij gaat het dus om 900M!!!).

Tenslotte.

De enorme veelzijdigheid van deze kast (ik heb zeker nog niet alles verteld) maakt hem één van de leukste kasten die ik ken. Boven op de kast staat ook nog iets bijzonders; met lichteffecten is een stromende waterval nagebootst.
Wanneer je zelf aan het spelen bent verlies je helaas snel de heerlijke graphics uit het oog waarvan ik er hierboven al enkele genoemd heb. Het is zeker aan te raden om, wanneer de kast door een ander (goede) speler bespeelt wordt eens alleen op het display te letten.
Er geldt echt; Je weet niet wat je ziet!

Vlak voordat "De Spinner" naar de drukker gestuurd zou gaan worden kreeg uw redacteur de voorzitter van de evenementencommissie aan de telefoon en die had het prettige bericht dat het evenement definitief doorgaat.

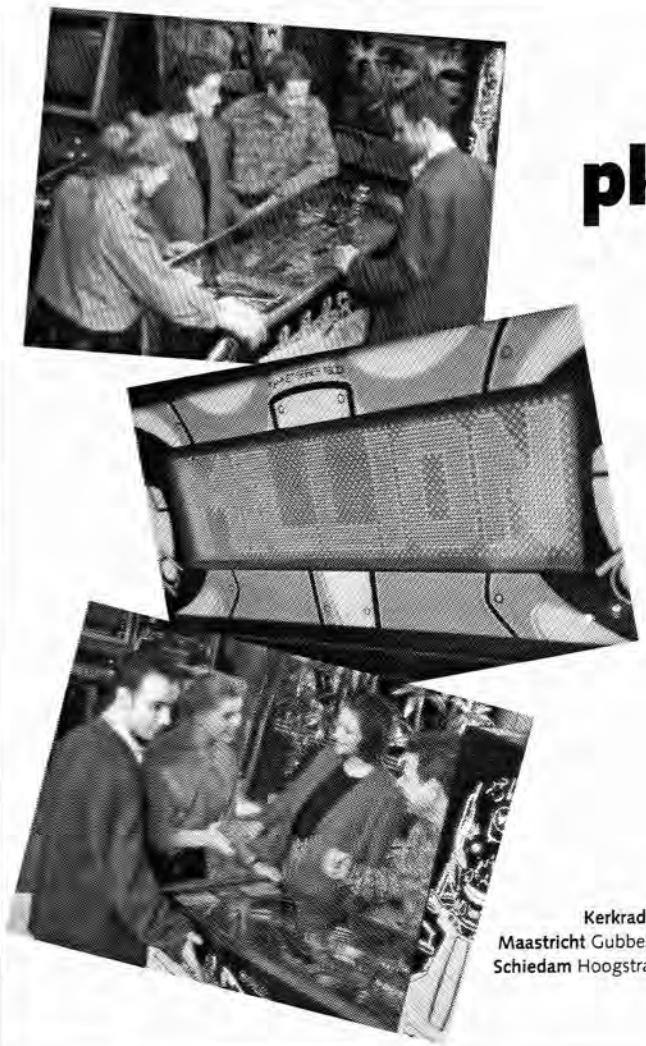
De datum: **31 oktober 1993**
De plaats: **"De Bun" in Huizen (NH)**

Nadere gegevens ontbreken nog maar dit wilde ik u niet onthouden.

Van een lid uit Arnemuiden ontvingen wij de volgende oproep:

Gezocht:
Gave kopruit van de "Pat Hand" (Williams, 1975) en instructions manuals van de Four Million B.C. en van de Old Chicago.

telefoon: 01182-3431



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, **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, **Lelystad** Tjalk 15-30, **Winterswijk** Markthoek 102.

van hobby tot voltijd hobby

Patrick van Gelder

Zo'n vijf jaar geleden vroeg een vriend van mij of ik zijn elektro-mechanische flipper-kast (Freedom van Bally) kon repareren. Ik studeerde elektro-techniek dus dat moest voor mij een peuleschil zijn, zei hij. Na een avondje stoeien werkte de kast weer perfect. Zeer spoedig daarna belde die vriend weer op of ik een flipperkast (Target Alpha van Gottlieb) van een vriend van hem kon repareren. Van het één kwam het ander.

Toen kwam mijn eerste eigen flipperkast (Hot Shot van Gottlieb) toen nog één en nog één. Dan maar verhuizen naar de schuur (10 m²), want daar konden er tenminste vier staan. Vanwege ruimte-gebrek ga je er dan maar één of enkele verkopen om ruimte te maken. Zo ontstond Wizard. Het flipperwereldje is (nog) niet zo groot, dus de contacten waren snel gelegd voor alles wat maar met flipperen te maken heeft. Wat mij steeds weer opviel was dat de meeste mensen niet wisten waar ze onderdelen moesten halen. Zo is het idee voor de bestelkatalogus geboren.

Al gauw was de schuur te klein. Een bevriende ondernemer had nog wel wat ruimte vrij in zijn loods. Omdat ik steeds meer partijen ging in- en ver-kopen werd deze ruimte zeer snel veel te klein.

Gelukkig stond net op dat moment een grote loods (110 m²) met verwarming, langs die andere, leeg. Wat ik ook steeds leuker begon te vinden was het reproduceren van oude onderdelen en het ontwerpen van gimmicks zoals speldjes en T-shirts. In deze loods (Celsiusstraat) ben ik in bijna twee jaar tijd zo hard gegroeid, vooral op onderdelengebied, dat deze loods ook te klein werd. Alles ging ook veel meer tijd kosten, zodat ik part-time ben gaan werken om toch nog alles naar behoren te kunnen regelen. Ik krijg ook steeds meer van (nieuwe) klanten te horen, dat die loods wel heel lastig te vinden is. Zodoende ging ik weer op zoek naar een grotere ruimte op een betere lokatie. In eerste instantie wilde ik een winkel met opslagruimte maar de huur van dit soort panden is astronomisch hoog (tussen de drie- en vierduizend gulden per maand).

Na ruim een half jaar rondneuzen (en groeien en zodoende ook full-time in de flippers) werd mijn aandacht gevestigd op een pand op het bedrijventerreinEkkerspijt tegen Eindhoven Noord. In dit pand heb ik bijna 300 m² ruimte. De bedoeling is om op 1 juli a.s. in dit nieuwe pand gehuisvest te zijn. Vandaar dat ik jullie (middels dit verhaaltje) uitnodig om op 3 juli a.s. vanaf 15.00 uur tot in de late uurtjes in het nieuwe pand (Ekkerspijt 1406 te Son bij Eindhoven Noord) te komen flipperen en wel onder het genot van een "natje en een droogje".

WIZARD collectors items

Patrick van Gelder

Ekkersrijt 1406
5692 EK Son
tel : 04990-74403
fax : 04990-74409

OPENINGSTIJDEN :

do. en vr. van 13 tot 17 uur
zat. vanll tot 16 uur
en op afspraak

voor alles op het gebied van flipperkasten !!

EEN GREEP UIT 70 m2 ONDERDELEN :

					PRIJS
Lampjes	bajonet	6.3 V 0.25 A		9.75 per 10	41.50 per 50
		6.3 V	knipper	2.50	10.00 per 5
		12 V 5 W	flits	8.75 per 5	37.50 per 25
	wedge	6.3 V 0.25 A		8.25 per 10	35.00 per 50
		13 V 1 A	flits	12.50 per 5	53.00 per 25
Lamphouders				diverse maten	2.50
Sloten		16 mm, 22 mm, 28 mm			vanaf 9.50
Instelmechanisme voor poot		voor hoogte instelling			5.00
Rubber dop voor poot		voor besherming van de vloer			14.00 per 4
Rubbers		complete set voor de kast			27.50
		rode flipper-rubber			2.50
		shootertip			0.50
Kopie van manual		met schema's			25.00
Cleaner , 0.47 l		voor het speelveld			15.50
Contact afsteller		voor het perfect afstellen van contacten			5.00
Spoelen		ook voor EM kasten			vanaf 10.00
Flipperbal					7.50
Flipperkap		rood, geel, wit			2.50
Flippercontact		E.O.S. bij flipperspoel			vanaf 8.00
Shooterveer		lang of kort			1.00
Popbumper		skirt			1.50
		body			2.50
Boeken		Pinball, de fascinerende wereld			17.50
		Pinball Art			24.50
		Service boek (voor EM kasten)			49.50
		Flipper jaarboek (namen en jaartallenlijst)			10.00
T-shirts		zw/w			27.50
		kleur			35.00
Speldjes		flipperkast of bumperkap			9.50

BINNENKORT TE BESTELLEN :

Bally deursticker (ruitvormig)	?????
Muntinworp plaatjes voor BALLY en WILLIAMS deurtjes (van 1975 tot 1983)	?????

zoekt U onderdelen of wilt U iets weten over flipperkasten, bel dan :

04990-74403

voorspelbaarheid en toeval

Frans Langeveld

Autofabrikanten zijn in staat om een auto te maken die niet meer slijt (op de banden misschien na). Zij hebben daar om commerciële redenen echter geen belang bij.
Het zelfde kan (misschien) worden gezegd van flipper fabrikanten.
Na verloop van tijd is het nieuwe van een flipper kast er vanaf omdat het score patroon bekend is en hij voorspelbaar wordt. De voorspelbaarheid uit zich o.a. in het terugvallen van de speelbal in een bepaalde hoek die nagenoeg altijd precies tussen de flippers door eindigt. Het toeval uit zich in het retoucheren tussen de bumpers die de bal uiteindelijk aan een van de zijkanten doet eindigen.
Nu hoor ik al menig lid roepen "dan moet je maar op tijd en op de juiste plaats aan je kast trekken of schudden" okay dat kan menig bal redden maar dan moet je wel je tilt kogel zo afstellen dat dit mogelijk is. Maar als je de tilt kogel scherp afstelt zijn dergelijke acties bijna niet meer mogelijk en komt het spel neer op pure vaardigheid waarbij alleen een minimale duw nog maar is toegestaan.

Een dergelijke (eerlijke) situatie vraagt om een flipperkast die de voorspelbaarheid maar ook toeval zoveel mogelijk uitsluit.

De ideale flipperkast zou (naar mijn mening) een kast zijn waarbij beide zijuitgangen bewaakt worden door bijvoorbeeld een magna save of kickers.
Voor ballen tussen de flippers door de zipper flippers weer introduceren of post up toepassen eventueel als mogelijk magna save gebruiken.

Het is natuurlijk wel zo dat al deze gimmicks geactiveerd moeten worden door het aanschieten (enige keren) van verscheidene targets.

Het is dan de vaardigheid van de speler die bepaalt hoelang de bal in het spel blijft.
Dergelijke flipperkasten zullen waarschijnlijk duur zijn om te fabriceren en misschien ook niet commercieel interessant zijn voor fabrikanten om te maken.
Maar voor de vaardige flipperaar zal zo'n kast een genot zijn om op te spelen.

Het is opvallend dat de meest populaire flipperkasten dergelijke gimmicks bezitten die het toeval en de voorspelbaarheid beïnvloeden.
Bijgaand een lijst met flipperkasten die naar mijn mening min of meer in de buurt komen van een dergelijk ideaal.

Black Night - Williams

magna save werkt matig, multiball, 2 verdiepingen, 4 flippers, zeer uitdagende speelvelden.

Grand Lizard - Williams

zeer sterke magna save, multiball, 2 verdiepingen, 4 flippers en multiball, uitdagende speelvelden.

Fire Ball (Classic) - Bally

kicker links, snel multiball, met juiste techniek altijd wel een extra bal, tot nu toe de eerste en de best werkende whirlwind, heeft zelfs bij redelijke grote snelheid nog invloed op de bal kan zo'n snelheid aan de bal meegeven dat captive bal wordt aangeschoten, zipper flippers (niet op classic uitvoering), uitdagend speelveld.

Bovengenoemde kasten voldoen naar mijn mening het beste. Uiteraard ken ik ook kasten als Whirlwind noemen die een uitdagend speelveld bezitten maar waarbij de Whirlwinds (3x) naar mijn smaak maar minimaal werken (in vergelijking met een Fire Ball) en dus matig invloed kunnen uit oefenen op de voorspelbaarheid.

Er zullen uiteraard nog veel meer flipperkasten bestaan waar ik geen notie van heb die dergelijke gimmicks bezitten.
Het zou leuk zijn als een van de leden in de volgende Spinner een paar kasten kan noemen waarbij de voorspelbaarheid en het toeval beïnvloed kan worden of commentaar op bovengenoemd stuk wil geven.

De kast die ik bezit is (je kon het al raden) een Fire Ball Classic.
Misschien nog een leuke tip voor bezitters van een Fire Ball (Classic) en mogelijk andere kasten met het volgende (luxe) probleem.
Het kan voorkomen dat tijdens het spel twee ballen voor de shooter komen het is dan zaak om maar een bal in het spel te brengen.
Je kan dit oplossen door beide ballen ongeveer 5 of 10 cm naar boven te schieten op dat moment trek je de shooter verder uit en laat je op het moment dat de tweede bal de shooter dreigt te raken los.
Het resultaat is dat de tweede (bovenste) bal gelanceerd wordt.

Noot van de redacteur:

Ik het zelf een originele Fire Ball en ik weet niet of de Classic op dit punt iets anders werkt maar bij de originele kan je zelfs tot drie ballen terug voor de plunger krijgen. Als je de schoten goed beheerst en je Skill-shot heb je ook onder de knie is uiteindelijk slechts de verveling die je de das om doet. Scores van boven de drie ton waren geen uitzondering maar iets nieuws maakte je op die kast dan echt niet meer mee. Ik vind het echter een groter bezwaar van de Fireball (en van vele andere kasten) dat je er geen echte kompetitie op kan spelen omdat je ballen in de vulkanen (of andere features) aan je medespeler(s) cadeau kunt doen. CG.

de nieuwe flippers

Ad Jonker

Dat het flipperen weer opleeft (en niet alleen in Nederland) mag jullie wel bekend zijn. Toch zijn er vele leden die er de kans niet voor krijgen op recente of nieuwe flippers te spelen omdat ze of er geen tijd voor hebben of er geen zien. Daarom nu even een kort overzicht van de laatste kasten van de vier grote merken.

Bally's *Creature from the Black Lagoon* wordt eklers in dit nummer van ons tijdschrift uitgebreid omschreven.

Williams' *Dracula* is een wat eenvoudiger opgezet spel waar beginnende spelers redelijk op zullen kunnen oefenen. Het speelveld doet denken aan dezelfde ontwerper als Dr. Who.

Links en rechts een helling, twee kelder-ingangen en rechts nog een gang naar de top roll-overs. Drie verschillende multi-ball mogelijkheden waarvan de Mist multiball een heel aardig effect heeft. Midden op het speelveld gaat een bal van links naar rechts of omgekeerd. Deze wordt stapsgewijs voortbewogen door een onder het speelveld gemonteerde arm met een magneet. De bedoeling is met de speelbal deze bal weg te slaan waarna tijdens twee bal multiball de hellingen tien miljoen punten opleveren.

Twee andere multiball spelen geven de gebruikelijke jackpots. Als het volume niet uit staat druk dan eerst op de vrije spelen knop en luister hoe grappig de stem "Aren't you forgetting something" klinkt.

Data East heeft in korte tijd twee flippers geproduceerd.

De eerste was *Rocky, Bullwinkle and Friends.* Die naam is naar een Amerikaans tv-programma maar hier in Nederland onbekend. Ook een vrij eenvoudig spel maar bij enkele kasten is de linker flipper niet sterk genoeg om de bal de rechter helling op te schieten die op een moment eerst voor multiball en dan voor een hoop punten via de jackpots kan zorgen. Helaas is het bij Data East sinds de invoering van de volledig elektronische flippers niet mogelijk hier wat aan te doen. Ook deze flipper is redelijk te bespelen door beginners.

De nieuwste Data East *Jarussic Park* heeft een voor velen veel interessanter spel maar het moet gezegd worden dat het zeer sterk op een Williams spel in de lijn van High Speed, Whirlwind en Roller games lijkt. Alhoewel ik deze kast nog nauwelijks gespeeld heb is het wel duidelijk dat het spel zonder een kopie van de features voor veel verrassingen zal zorgen want ik heb begrepen dat deze flipper vol met mysteries zit. Wel eindelijk dus weer een Data East die mee kan komen met de rest want persoonlijk vond ik de laatste spelen veel te veel op elkaar lijken.

Premier heeft nu *Streetfighter II*, opnieuw een flipper met de naam van een videospel.

In deze flipper moet men twaalf fighters verslaan waarbij elke maal als dat lukt men vijf seconden de keuze heeft tussen een x aantal miljoen punten of een feature. Kent men deze features dan zijn ze als het lukt altijd (veel) meer punten waard. Helaas zijn er weer een paar superscores te halen die alle andere behaalde punten in de schaduw zetten, dus als men de 300 en/of 500 miljoen punten schoten niet haalt dan blijft de gemiddelde score onbelangrijk.
Na een afwezigheid van iets meer dan tien jaar is er weer een wide-body flipper uitgekomen en wel Williams *Twilight Zone*. Ondanks een weer redelijk groot vrij speelveld barst deze flipper weer van de features die allen voor de nodige puntenspreiding zorgen waarbij een goed lopend spel toch gauw zo'n 500 miljoen kan opbrengen. Nieuw in dit spel is een variant van de magna-save waarbij men hier links boven een minispeelveld heeft waar twee magneten onder zitten gelijk aan degene die men gebruikte voor de magna-save. Heeft men "fight the power" bij de rechter helling verlicht en schiet men de bal deze helling op dan komt de bal op dit speelveld terecht en gebruikt men de flipperknoppen om de magneten te activeren. De linker en rechter contacten leveren in dit tijdelijke spel ieder 500k op en krijgt men het voor elkaar de bal aan de bovenkant eraf te laten rollen dan wordt het totaal aantal punten verdubbeld.

Of deze kast leuker is dan Addams Family zal wel een persoonlijke aangelegenheid blijven. Ik denk wel dat ze er bij Williams weer in geslaagd zijn een fraaie flipper uit te brengen.
Mocht je geen van deze kasten kunnen vinden en ga je een dag richting Scheveningen dan kan ik nog vertellen dat alle genoemde flippers bij Hommerson Funland in de Palace Promenade staan.

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

je eigen flipperkast

Freerk André de la Porte

Uitgeput van een wederom volgens verwachting verlopen dag kom je thuis, gooit je boeken op de bank en denkt na over een tijdelijke afleiding die je uit deze sleur kan bevrijden.
Ontspanning of inspanning is dan natuurlijk de vraag.
Mooier is het wanneer je beide kan combineren zoals flipperen daar het beste voorbeeld van is.
Probleem dan is de locatie alwaar het spel gespeeld dient te worden. Meestal een hal of een kroeg en die moet ook nog eens in de buurt zijn.
Niet getreurd wanneer deze situatie zich voor doet.
Ooit gehoord van de Nederlandse Flipper Vereniging ? Een groep van meer dan 130 mensen in Nederland die het flipperspel koesteren.
Dit gaat in bijna alle gevallen gepaard met het bezit van een eigen flipperkast. Niet zelden komt het voor dat er meerdere flipperkasten in bezit zijn.
Aantallen van meer dan tien of meer is hierbij niet uniek. In Nederland zijn er mensen met zo'n 50 tot 80 flipperkasten thuis.
In Amerika leeft zelfs iemand die zich tot doel gesteld heeft alle flipperkasten in zijn bezit te krijgen. Hij heeft er nu ongeveer acht honderd en vijftig.

De Nederlandse Flipper Vereniging is een zeer goed hulpmiddel om in het bezit te komen van je eigen flipperkast.
Ben je opzoek naar een kast of naar een specifiek model dan slaag je altijd via de N.F.V. Prijzen lopen zeer uiteen, afhankelijk van het type, de ouderdom en de staat waarin de kast zich bevind.
Vanaf fl. 400- staat er al een kast bij je thuis. Deze machine is dan wel geen topkast en ook niet in perfecte staat en qua spel niet bijster interessant.
De meer sportievere flipperaar komt pas goed aan zijn trekken rond de fl 900,- we spreken hier al van een kast van ongeveer 6/7 jaar oud met een aantrekkelijk speltype. (voor kenners multiball, magna save en/of hoogte verschillen op speelveld en/of spraak)
Naast de contacten via de N.F.V. is het ook mogelijk om door speurwerk in plaatselijke dagbladen en weekbladen tegen een flipperkast aan te lopen. Een voorbeeld hiervan is de Telegraaf van zaterdag onder de rubriek "Jukeboxen" (na alle auto's)
In de Telegraaf adverteren mensen die meestal een groot aantal kasten aanbieden. Je moet natuurlijk altijd eerst gaan kijken voordat je tot een keuze komt.
Een aantal tips waar op te letten is hier dan op zijn plaats.

1. Kijk eerst naar de buitenkant van de kast. Een beetje beschadigd is normaal maar kromme poten is verschrikkelijk.
2. .Kijk tevens of de glasplaten in orde zijn (kopruit en de ruit

boven het speelveld), controleer of de verf op de kop- ruit niet geblader is (dit is niet meer mooi te krijgen).

3. Het volgende waar je naar moet kijken is het speelveld. Let hierbij op afgebroken onderdelen en op kale afgesleten plekken. Deze bevinden zich meestal rondom bumpers of plaatsen waar de bal vaak langs komt. Uiteraard moet de visuele inspectie uitwijzen dat de flipperkast compleet is.
4. Nu de technische controle. Stekker in het stopcontact en de verlichting moet gaan branden.
   Steek nooit de stekker in de 220v als je niet zeker weet dat de kast daarop is ingesteld.

Vraag dit anders aan de eigenaar. Een spelletje spelen geeft dan een indruk of de kast werkt. Speel altijd een spelletje op alle vier (meestal) de spelen om de werking van de puntentelling te controleren.
Al met al zie je dat de aanschaf nog al een secuur zaakje is.
Vergeet vooral niet te vragen wat je moet doen als er een defect optreedt. Natuurlijk kan de N.F.V. je altijd verder helpen mocht er geen goed antwoord op deze vraag komen.
Je kan lid worden van de N.F.V. voor fl. 35,- per jaar. Hiervoor ontvang je het verenigingsorgaan de "Spinner". Tevens krijg je als lid korting bij een aantal mensen die flipperkasten en onderdelen verkopen. De vereniging organiseert tevens evenementen waarbij, uiteraard het flipperen en de flipperkasten centraal staan.
Voor meer informatie bel of schrijf naar de Nederlandse Flipper Vereniging.
p/a Carel Gijsen,
Hengelolaan 1156,
2544 GS s Gravenhage.
tel. 070 - 3676920

Van een gloednieuw lid uit Rotterdam ontvingen wij de volgende advertentie:

"Beginnend flipperliefhebber zoekt hulp om zijn William's A-GO-GO werkend te krijgen. De kast blijft continue resetten. Tevens staat er 35 volt in plaats van 24 volt op het circuit van het lock-relais. Wie wilt mij helpen ? (eventueel tegen een vergoeding. Telefoon: 010-4.66.56.90 (na 18.00 uur). Ik ben op vakantie t/m 17 juli".

Van een bestuurslid uit Amsterdam hebben wij nog de volgende advertenties:

Aangeboden:
Plastic sets van Bogies (Bally, 1968) en Four Million B.C. (Bally,1971).

Gevraagd:
Verfmallen voor Bogies om deze opnieuw te kunnen schilderen.

Voor beide advertenties: 020-6.22.54.70.

even voorstellen

In het vorige nummer heb ik U een aantal medewerkers aan het blad voorgesteld. Daarbij heb ik beloofd dat vanaf het volgende nummer (deze dus) het bestuur aan de orde zou komen. Wij beginnen met Ed Hut.

Mijn naam is Ed Hut, ik ben 34 jaar oud (geboren op 9 februari 1959) en ik woon samen met mijn vriendin op het adres Akkeren 41a te Soest. Bij de oprichting van de Nederlandse Flipper Vereniging heb ik mij laten overhalen om mij beschikbaar te stellen voor het bestuur. Ik ben nu voorzitter van de evenementencommissie en heb mij samen met de andere leden van deze commissie ten doel gesteld het allereerste flipperevenement te organiseren.
Ik ben voor het eerst met flipperen in aanraking gekomen, toen ik ongeveer 12 jaar oud was. Ik stond toen met mijn ouders op camping IJsselheide in Wezep, alwaar elk beschikbaar kwartje de flipperkast inging. Sindsdien heb ik altijd een gezonde aantrekkingskracht gehad naar flipperspelen en andere vormen van actieve spelletjes, bijvoorbeeld biljarten, snookeren, poolen en computerspelletjes. Gedurende de loop der tijden heb ik wel kasten gehad waar ik een voorkeur voor had. Dit waren o.a. "Dolly Parton", "Paragon", "Cyclone" , "Hook" en nog diverse andere minder bekende kasten.
Sinds ik in 1984 van iemand gratis een goed werkende "Paragon" kreeg aangeboden heb ik altijd één of meerdere flipperkasten in huis gehad. Momenteel gaat mijn voorkeur uit naar het verzamelen van mechanische flippers van 1957 tot en met 1975. De oudste flipper die ik heb is een Williams "Steeple Chase" uit 1957, in zeer goede staat. Verder heb ik nog de enige mechanische flipper voor zes spelers die op de markt is gebracht, n.l. een Bally "Six Sticks".
Resumerend kun je eigenlijk wel zeggen dat ik via de flipperhobby die wat aarzelend begon, ben uitgegroeid tot verzamelaar, met als doel een ruimte in huis te creëren waar deze apparaten opgesteld kunnen worden. Ik wil dan eigenlijk uit elke periode een flipperkast hebben, zodat er voor iedereen die komt wat leuks te vinden is
Door de drukke werkzaamheden, samenvallend met het wijzigen van baan (sinds 1 november 1992 verzekeringsagent), is het organiseren van het evenement wat op de achtergrond geraakt. Samen met de andere leden van de evenementencommissie gaan we er van nu af aan echter keihard tegenaan, zodat u dit jaar nog kunt gaan genieten van het evenement. Iedereen zal hier binnenkort persoonlijk van op de hoogte gesteld worden.
Tenslotte hoop ik dat iedereen zijn best doet om nog nieuwe leden aan te dragen, want alleen met voldoende leden is de club een lang leven beschoren.

creature from the black lagoon

Ad Jonker

Na een aantal flippers die als onderwerp een nieuwe of vrij nieuwe film hadden nu weer eens een flipper die gebaseerd is op een zwart-wit film uit 1954 (oorspronkelijk drie dimensionaal, vandaar de toevoeging "in 3D"). Het thema van het spel is eerst het bezoek aan de drive-in movies en bij multiball zit men "in de film".

Het is een vrij vol speelveld maar toch kan de bal nog redelijk vrij rollen. Helaas ook naar de out-lanes die in dit spel wel erg makkelijk zijn. Het is wel een dure flipper om te spelen maar daardoor kan men natuurlijk ook dit soort flippers maken.

Daar er genoeg features zijn maar gelijk van start.

Het speelveld.

Rechts boven zijn vier roll-overs met de letters P, A, I en D.

In het midden van uiterst links naar uiterst rechts heb je *Taillight Park*. De bal komt via de rechter flipper return lane terug.

Dan zijn er twee grote targets die twee menu-targets voorstellen, dan de linker helling, dan de middengang, dan de snack-bar, dan de derde en vierde menu-target, dan de rechter helling en tenslotte de *playground*.

De bal uit de playground wordt met een grote boog weer naar de linker flipper geschoten.

De basis van het spel is de letters in FILM alle te verlichten. Dan kan men multiball starten. De letters F en L kan men snel aan krijgen met twee verschillende skill-shots.

De F gaat branden als KISS volledig brandt, de I als alle vier menu-targets geraakt zijn, de L als PAID compleet is en de M door de bal in het gat rechts midden in de kast te schieten. Bij FILM compleet kan men de multiball starten (2 ballen).

Skill shots.

Twee mogelijkheden hier. Één van de top roll-overs knippert bij het begin van iedere bal. Krijg je deze bal door de knipperende laan dan heb je gelijk PAID compleet voor 2x bonus en de "Admit one". De andere is eenmalig en daarvoor moet men de bal hard wegschieten zodat deze bovenlangs naar links gaat. De bal zal onderweg naar beneden over een roll-over rollen. Bij het wegschieten zie je links op het speelveld de letters van het woord KISS aan en uit gaan. De letters die verlicht zijn als de bal over de roll-over gaat blijven gelijk branden.

TIP.

Schiet de bal met de plunger volledig naar achteren weg als alleen de K brandt.

Dit resulteert in het complete woord KISS.

Playground.
Dit is het gat rechts midden naast de rechter helling. De bal wordt van hieruit via een brug via de linker kant geretourneerd. Eerst krijg je de slide. Dit verlicht eerst de letter M in FILM, dan start het 'mega menu' waarbij men tijdens het aftellen voor ieder menu target dat men aanschiet 5M krijgt. De derde keer krijgt men playground wat een willekeurige feature geeft. De vierde keer gaat 'big millions' aan waarbij tijdens het aftellen de rechter helling eerst 5M geeft, daarna steeds hoger tot een instelbaar maximum van minimaal 20M en max 60M. Ook kan men hier de video mode starten indien verlicht, als FILM compleet is multiball starten en tijdens multiball is dit één van de 'search' plaatsen.

De rechter helling.
Gewoonlijk brandt de 'count-up feature' die niet aan tijd gebonden is. Na vier keer gaat bij de snack-bar 'snack attack' branden. Tijdens het aftellen van tijd en punten (start bij 20M, eindigt bij 10M) moet je de bal in de snack-bar zien te krijgen. Na acht keer moet je de *playground* of de *taillight park* gang inschieten voor het starten van de video mode (tijd gebonden). Bij videomode moet je een 'belager' voor je geliefde even knock-out slaan (en dat valt vies tegen) door met de flipper knoppen dit persoon binnen de gestelde tijd een ingesteld aantal keren een knal te geven. Let hierbij op aan welke kant zijn gezicht zit en druk op de tegenovergestelde flipper knop. Na twaalf keer de helling moet je de snack-bar schieten voor super score. Lukt dit dan heb je een tijdje een redelijke 'feestverlichting' en vallen er vele miljoenen punten te vergaren. De display geeft aan wat je krijgt. Daarna moet je de rechter helling tussen de twee en vijf keer schieten en begint het optellen opnieuw.
Tijdens multiball brandt de rechter helling voor 'movie madness' wat een x-tal punten oplevert (niet veel vergeleken met de andere mogelijkheden).

Menu targets.
Hier zijn er vier van. Schiet alle targets aan voor de letter I in FILM en het openen van de snack-bar. Tijdens het aftellen van 'mega menu' is ieder target één maal 5M waard. Dit heeft geen invloed op al aangeschoten targets voor de I en deze kans begint iedere keer met 'mega menu' opnieuw.
Snack-bar. Een bal in dit gat geschoten komt via de rechter flipper return lane terug.
Als de snack-bar niet open is krijgt men slechts enkele punten. Als hij open is dan krijg je willekeurig iets van het menu wat tussen de 500k en 4M oplevert.

Een geheim ontrafeld.
Als je voedsel aangereikt krijgt direct beide flippers indrukken. De man wordt dan op de display gekeeld en jij krijgt extra punten. Dit soort grapjes bevindt zich op vele Williams en Bally kasten. Daarna in dezelfde bal levert het eerst 1,1M, dan 1,2M, 1,3M enzovoort op. Bij mulitball is de snack-bar super belangrijk. Het is één van de 'search' mogelijkheden. Als het slachtoffer gevonden is brandt hij voor 'rescue' en daarna voor 'jackpot'. Blijft er één bal in het spel en heeft men geen jackpot gehaald dan telt

het spel af. Binnen de tijd in de snack-bar herstart multiball op het punt waar je gebleven was.

De middengang.

Gewoonlijk brandt 'parking OK' voor wat punten en het optellen voor 'move your car'. Tevens schiet je de bal hierdoor naar de PAID roll-overs om deze te completeren voor 'Admit one'. Admit one verlicht de L in FILM. PAID compleet geeft ook 2x bonus, 4x, 6x, 8x en 10x bonus en daarna iedere keer 10M. Bij 'move your car' gaat een teller aftellen van 8M. Schiet de bal zo snel mogelijk weer door de middengang voor het stoppen en krijgen van de move your car bonus. Daarna gaat een teller lopen en iedere keer als je tijdens het aftellen door de middengang gaat krijg je de gestopte score steeds één keer meer. De totale move your car bonus wordt aan het einde van de bal opgeteld. Na move your car geeft de display aan na hoeveel schoten dit weer begint.

Heeft men een letter in FILM verlicht dan brandt 'double feature combo' De middengang geeft dan eenmalig 500k. Via de linker helling kan dit verhoogt worden.

Als extra bal verlicht is dan moet je ook door de middengang naar boven schieten.

De linker helling.

Gewoonlijk start dit de 'double feature combo' Na het eerste schot is de middengang verlicht voor 500k (tijd gebonden). Schiet men binnen de tijd nogmaals de helling op dan wordt de waarde 1M en verdubbelt verder tot een max van 16M. Daarna zo snel mogelijk de middengang schieten. Ballen op de linker helling geschoten komen via rechter flipper return lane terug. Tijdens unlimited millions levert de linker helling tijdens het aftellen eerst 3M op en dan ieder volgend schot 3M meer. De aftelling loopt veel langer dan de 'big millions' teller bij de rechter helling.

Tijdens multiball komt de achterste helling naar beneden en moet men de bal helemaal naar boven zien te krijgen. Deze bal komt wel weer bij de rechter flipper terug. In de 'kom' rechts onder zit een schakelaar die dan elke keer 1M geeft plus een letter in CREATURE. Bij creature compleet worden alle score 2x. Dan is de schakelaar iedere keer 2M en een letter en bij creature compleet wordt alles 3x enzovoort.

Taillight Park.

Hier haalt men de letters in KISS. Kiss compleet geeft de letter F in FILM (zie ook de SKILL SHOTS). Ook een bal hierin geschoten komt bij de rechter flipper terug om deze weer direct in het park te schieten. Doet men dit achter elkaar dan krijg je eigenlijk een kort filmpje op de display te zien. Na de eerste keer kiss compleet te hebben gehad en de bal weer in het park te schieten zie je hoeveel keer je kiss compleet moet hebben voor het verlichten van extra bal. Elke vier keer in het park levert één kiss op. Ook hier kan je mogelijk de video mode starten indien verlicht, kan je multiball starten en bij multiball is dit de derde en laatste 'search' mogelijkheid.

Multi ball.

Als FILM volledig brandt gaan links en rechts 'start movie' branden.

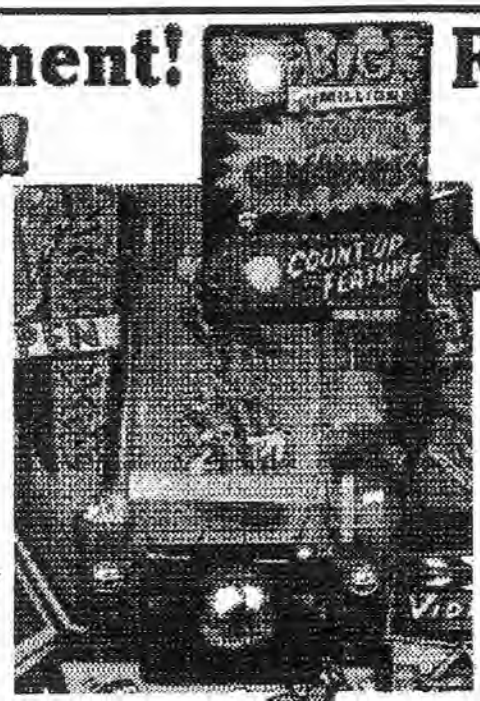
In een donkere hal is dit helaas zeer storend want het zijn zeer felle lampen

Reel Excitement! Real Profits!

AMAZING!

The drive-in classic of the '50s is now classic pinball for the '90s!

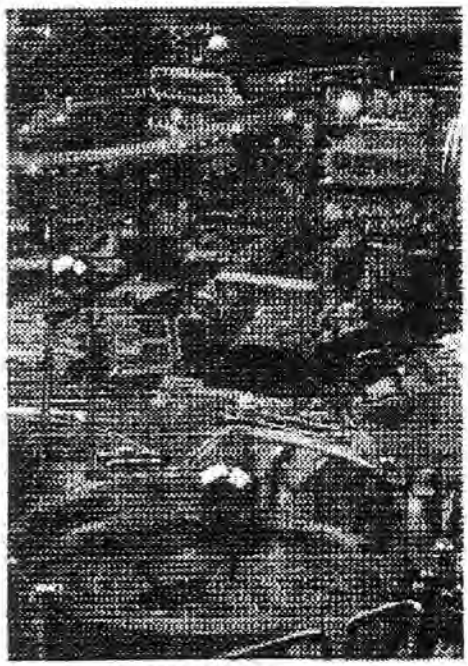
Only Bally could combine the excitement of Universal's classic monster flick with the fun of a drive-in movie date. And when nostalgia meets high-tech pinball wizardry, the results are breathtaking! With a record-breaking 16 play modes, two-ball multiball play a fast-paced chase-and-rescue sequence, patented Dot-Matrix™ animation... even a 3-D appearance by the **CREATURE** himself. **CREATURE FROM THE BLACK LAGOON** makes waves!



ASTOUNDING!

Licensed rocking '50s soundtrack and the original Universal CREATURE!

Five fifties' favorites -- including "Get a Job" and "Rock Around the Clock" -- play on a three-per-day rotation for variety and increased nostalgic appeal. And shattering sound effects, including movie dialogue, make **CREATURE** Bally's biggest splash hit yet!

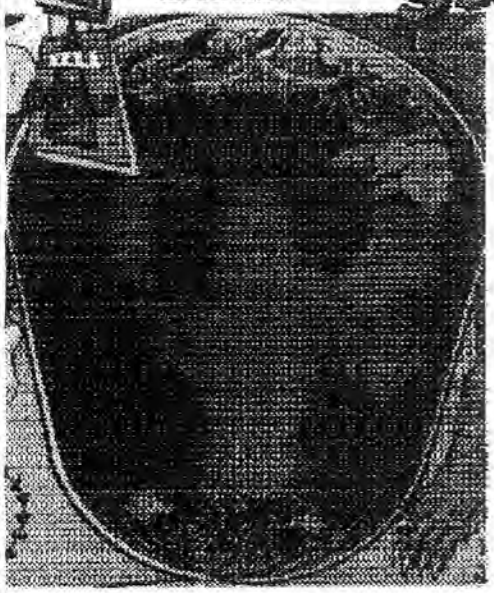


Complete CREATURE in Whirlpool to increase Scoring Multiplier for multiball millions.

STARTLING!

Animated 3-D CREATURE hologram!

Holographic technology reaches pinball for the first time ever. Following the completion of the chase and-rescue sequence, the **CREATURE** appears at the bottom of his own black lagoon, reaching out with slime-covered flippers to take a swipe at players in incredible 3-D realism.



Save the beauty, see the beast as the CREATURE appears in the first-ever pinball hologram!

SHOCKING!

Dot-Matrix™ with Synchro-Sound!

Bally's engineers have broken the dot-matrix animation sound barrier to create genuine Synchro-Sound segments. Dot-Matrix™ sequences feature **CREATURE** movie scenes, and also give players an opportunity to kiss their dates, punch out a Peeping Tom, order from the snack bar, get revenge on a view-blocking van and rack up Big Millions, Mega Millions and Unlimited Millions.

Bally

Midway Manufacturing Company

dus schiet de bal zo snel mogelijk erheen. Nu even een kort display filmpje en dan komt de tweede bal bij de plunger en na een contact te hebben geraakt begint het feest. Keuze te over.
De rechter helling is dus verlicht voor 'movie madness', bij de linker helling kan men 'creature' afmaken (moeilijk maar wel goed voor gigantische scores) maar het meest belangrijk is de bal in de 'search' punten te schieten. Heb je geluk dan is de eerste de juiste (goed luisteren wat er gezegd wordt). Heb je pech dan is de derde pas de juiste.
Is het slachtoffer gevonden dan brandt de snack-bar voor 'rescue'. Schiet je een bal in de snack-bar dan is daar de jackpot te halen. De jackpot begint bij ieder spel bij iedere speler bij 40M en wordt verhoogd door de jet bumpers. Spelers profiteren niet van vorige spelen of andere spelers. Heeft men de jackpot gehaald schiet de ballen dan door de middengang. Afhankelijk van de instelling moet men dan 10 tot 30 keer bumperen voor de super jackpot. Is er genoeg gebumperd dan weer de snack-bar inschieten voor de super jackpot (is altijd het dubbele van de eerste jackpot). Dan begint de search en rescue weer en is de gewone jackpot het dubbele van de eerste (of gelijk aan de super jackpot) en daarna moet men het dubbele aantal keren bumperen voor de dan weer verdubbelde jackpot enzovoort. Ondertussen gaat dit ook omhoog bij het completeren van creature dus iemand die al die tijd multiball speelt (dat geldt zonder onderbreking voor het bovenstaande) kan dus wel eens jackpots van 400 a 500M aangekondigd zien.
Verlies je een bal zonder een jackpot gehaald te hebben dan weer rap de snack-bar in zoals eerder genoemd.
Nog even drie scores die wel de moeite waard zijn. De eerste letter aan in FILM is 2M, de tweede 4M, de derde 6M en de laatste 8M. Schiet je de letters in volgorde dan krijg je 8M extra.
Ook is een van de playground features 'intermission time'. Tijdens het aftellen zijn beide hellingen dan steeds 5M.
De derde is de sneak-in bonus van 1M die je krijgt als je de bal door de middengang naar boven schiet en deze boven links de gang richting KISS inrolt.
Tenslotte nog de vermelding dat bij de linker flipper return lane de aanduidingen staan van 20M en 30M. Niemand weet of je ze kan halen. We hebben ze nog niet zien branden.

Speelveld ontwerp:
John Trudeau
Beschildering:
Kevin O'Connor
Programmatuur:
Jeff Johnson
Matrix display:
Scott Slomiani
Geluid:
Paul Heich

Publicaties over flipperkasten:

Naast het actief beoefenen van het flipperspel is het natuurlijk ook interessant om te weten wat er zoal niet is gepubliceerd op het terrein van flipperkasten. Hieronder een overzicht waaruit zal blijken of u de komende tijd diverse boekhandels gaat aflopen om net dat ene boek, dat nog mist, te pakken te krijgen. Ik waarschuw u nu alvast; menige uitgave is reeds al lang niet meer in de reguliere handel te verkrijgen!! Succes .....

TITEL:	SCHRIJVER(S):
All About Pinball	Steve Kirk, Bobbye Claire Natkin
Comprehensive Game List	Diana Pettit
Flipper Scheiben	Heribert Eiden, Jurgen Lukas
Flipper Service boek	Henk de Jager
Flipper Jaartallen lijst 1945-1992	Henk de Jager
How to play and enjoy Pinball Machines	Brent en Ken McLean
Pinball!	Roger Sharpe
Pinball: An Illustrated History	Michael Colmer
Pinball Art	Keith Temple
The Pinball Book	Paul Tailor
Pinball Collectors Resource	Donald Mueting, Robert Hawkins
Pinball Graffiti	Masaya Horiguchi
Pinball Literature Index	Doug Landman
Pinball 1	Richard Bueschel
Pinball Portfolio	Harry Mckeown
Pinball Price Guide	Larry Bieza
Pinball reference Guide	Donald Mueting, Robert Hawkins
Pinball: The lure of the Siver Ball	Gary Flower, Bill Kurtz
Pinball Trouble Shooting Guide	Russ Jensen
Pinball Wizardry	Robert Polin, Michael Rain
Shoot Again	Hartmunt Huff
Slot Machines & Coin-Op Games	Bill Kurtz
Special When Lit	Eduard Trapunski
Tilt: The Pinball Book	Jim Alan Tolbert, Candace Ford Tolbert
Tilt! Pinball Machines 1931-1958	Pat McCarthy

FLIPPERKASTEN
inkoop verkoop verhuur reparatie onderdelen

WIZARD
collector's items

WIJ GAAN VERHUIZEN
ons nieuwe adres wordt per 1 juli

Ekkersrijt 1406
5692 AK Son
tel. (04990) 74403
fax (04990) 74409
donderdag en vrijdag 13-17 uur
zaterdag 11-16 uur
Patrick van Gelder

FLIPPERKASTEN
VEEL KEUZE
(ongeveer 100 kasten op voorraad)
mechanisch, electronisch,
werkend en niet werkend
Mèt (inruil-) garantie !

ONDERDELEN
NIEUW & TWEEDEHANDS
Speelvelden, kopruiten, lampjes,
rubbers, sloten, spoelen, etc.
Bedrukte targets & bumpercaps
Spel ROM's, manuals en schema's

GIMMICKS
Bedrukte T-shirts
Posters & folders
Speldjes & sleutelhangers
Boeken

REPARATIE
Wij repareren MPU's, driver boards,
sound boards, voedingen en displays
Voor Bally hebben we
de officiele Bally testbanken

Vraag de gratis Wizard-catalogus aan!

Leden van de Flipper Club krijgen 10 % korting