

TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR

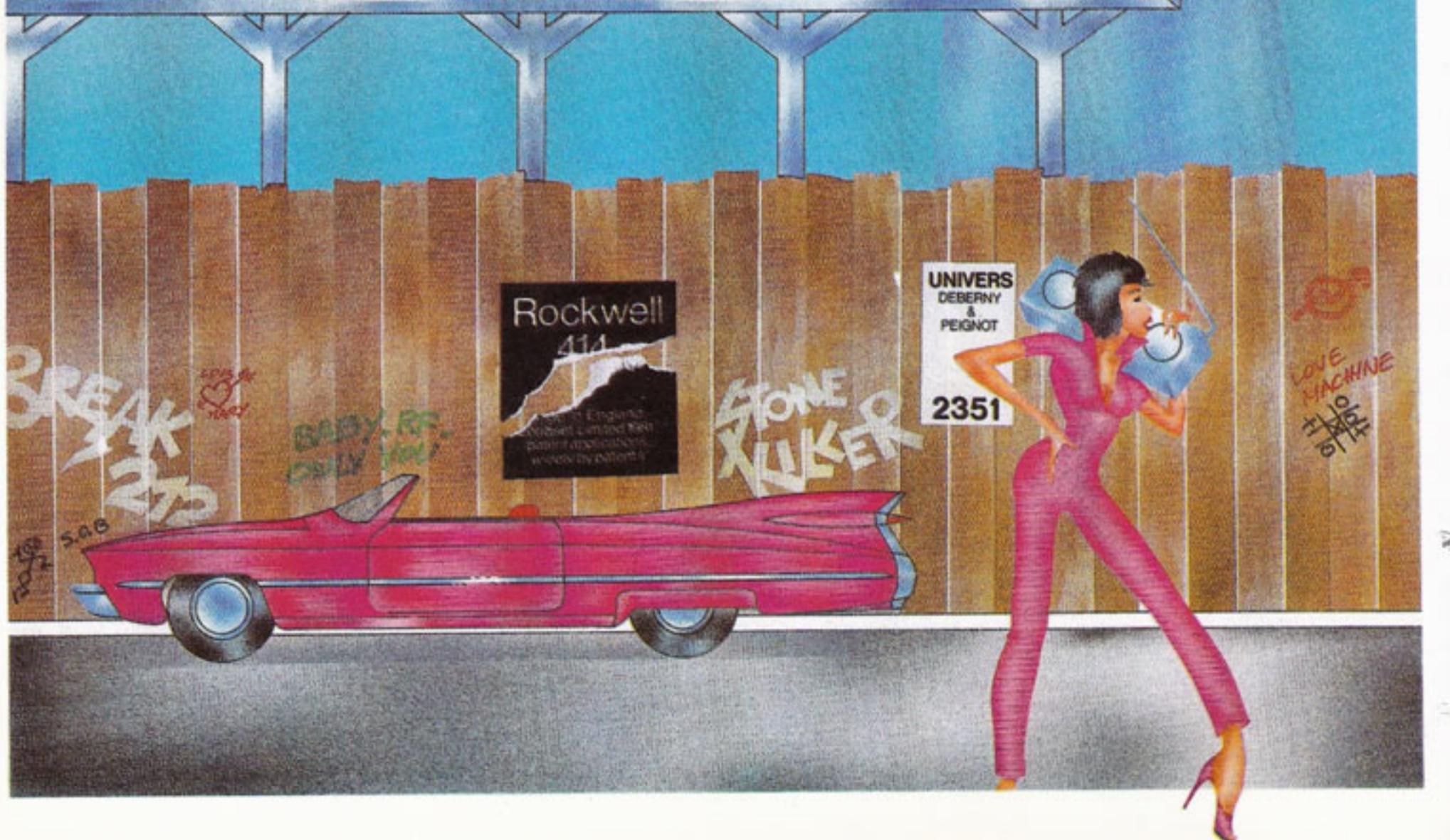
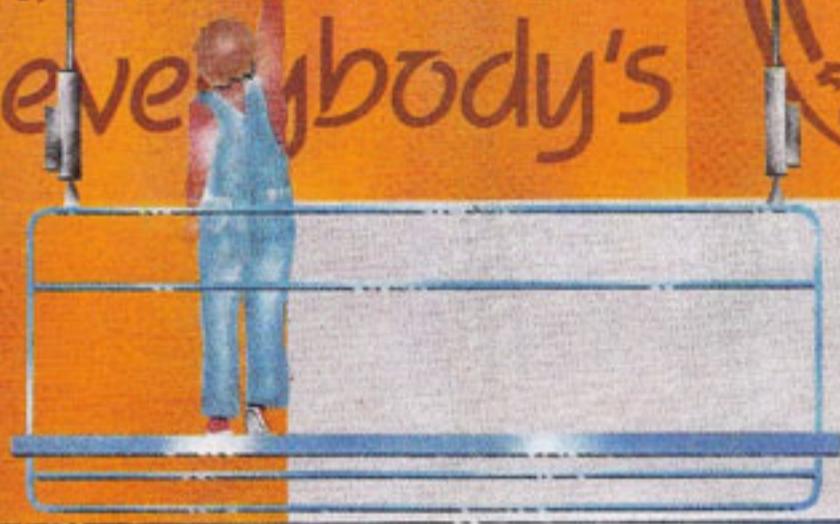
EL DESAFIO
DE UN
NUEVO MERCADO
EL EDIL QUE
DIMITIO TRAS
ATACAR AL SECTOR
PRESENTE, PASADO
Y FUTURO DEL
PINBALL
EXITO DEL
CAMPEONATO
SUPERLEAGUE
¿ES ANTICONSTITUCIONAL EL
GRAVAMEN
COMPLEMENTARIO?



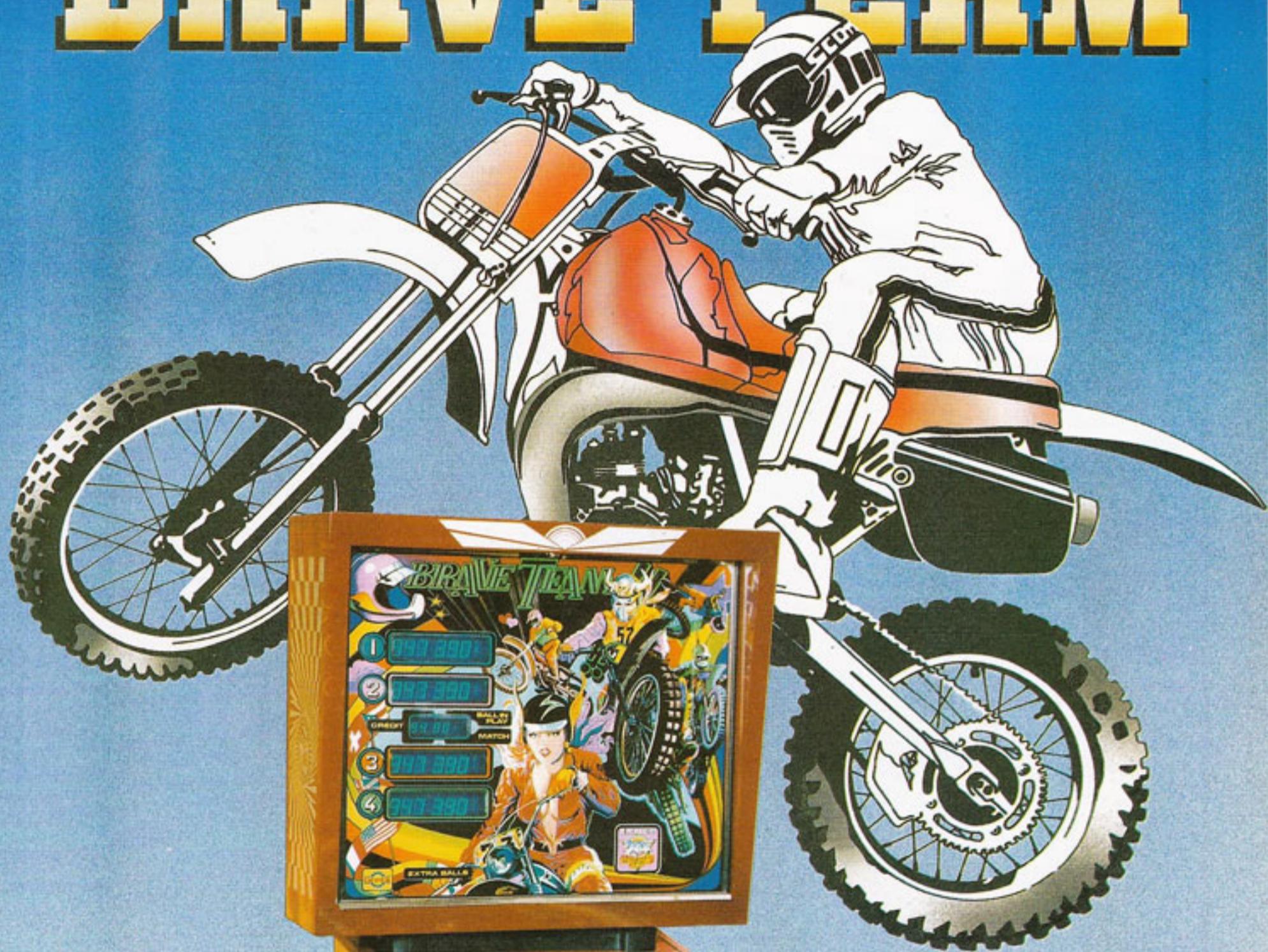
EULOGIO PINGARRON
Director Gerente de PEYPER



Because
anywhere...
our business
is everybody's



BRAVE TEAM



AYER
CONVENCIMOS

¡¡HOY
REVOLUCIONAMOS!!

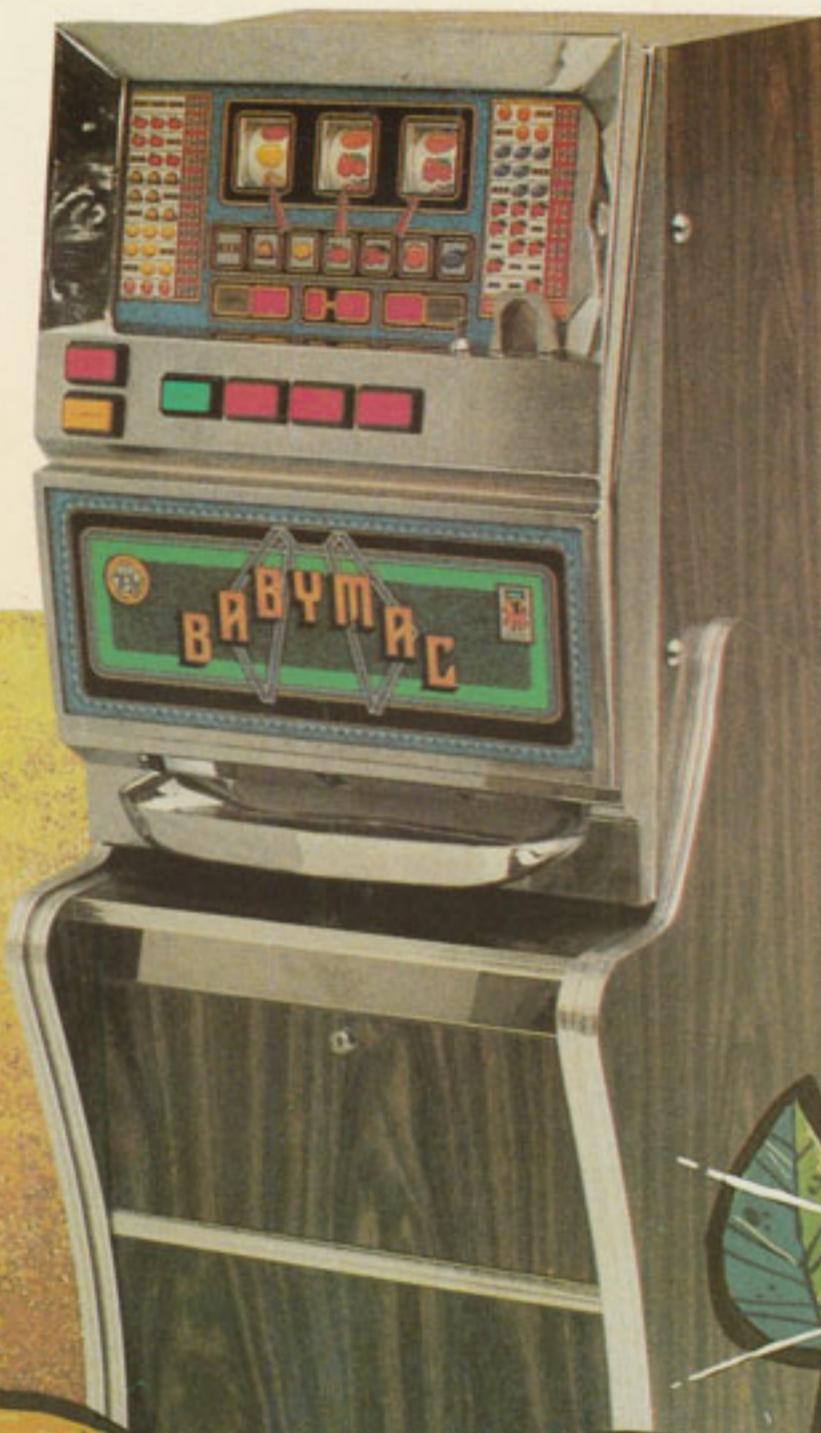


C/. FELIPE ASENJO, 1 - POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA - FUENLABRADA (MADRID).
APARTADO 15066-MADRID. TELFS. 690 32 97-690 21 13 - TELEX 43807 IDER-E

BAVYMAC

DA
EXCELENTES
FRUTOS

- Monedero de 25 Pts.
- Acumulación hasta 10 monedas.
- 2 JACK POT.
- Juego conocido.
- Cambio de la Fruta iluminada en cualquier rodillo, con Avances.
- Iluminación de alta eficiencia.
- Nueva Línea.



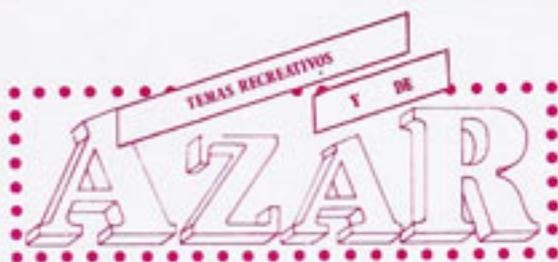
YA HOMOLOGADA
CON 100 PESETAS
Y PALANCA

MAQUINAS AUTOMATICAS
COMPUTERIZADAS, S. A.

Avda. de la Industria, 52
Tels. 653 37 99 - 653 36 23
Alcobendas (MADRID)
SPAIN



"COMPRAR MAC REPRESENTA GANAR MAC PRESTIGIO".



Director:

Charo de Larrinaga

Editor Gráfico:

Luis Magán

Publicidad:

Myriam Corbelle

Marketing y Promoción:

Carmen Gallardo

Temas Jurídicos:

Francisco Racionero

Administración:

María Puebla

Opinión:

Máximo

Felipe Mellizo

Raúl del Pozo

Ilustraciones:

Gallego

Fernando César

José M.ª Ponce

Fernando Rubio

Fotografía:

Sigfrid Casals

Fernando Sacristán

Javier Ortúzar

Colaboradores:

Enrique López Oneto

Vicente Almenara

Joni Marx

Cristina Iglesias

Susana Paso

Enrique Lores

Elena Ruiz

Imprime:

Valero y González, S. L.

Santa Leonor, 27

Depósito Legal: M-30191-1984.

TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR

es una publicación de:

EDICIONES TAULAR, S. A.

Santísima Trinidad, 3, 5.º C

Tel. (91) 445 37 02 (3 líneas)

28010 Madrid

Edita:



Consejero Delegado:

Juan Manuel Ortega

Consejeros:

Francisco Racionero

Enrique Ortega

Ediciones TAULAR, S. A., expresa sus opiniones en el Editorial de cada número, declinando su responsabilidad ante el resto de las informaciones que son respaldadas por sus propios autores. Queda prohibida la reproducción total o parcial de cualquier texto, fotografía o ilustración de TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR sin el consentimiento escrito de EDICIONES TAULAR, S. A.

EDITORIAL

UNA CIERTA CRISPACION

En este Sector hay más de uno que se está poniendo nervioso. Y la verdad es que no vendría mal una pequeña reflexión sobre las razones profundas o superfluas de esta ciudad y no disimulada crispación que se nota en el ambiente. En primer lugar, y al borde de su extinción, ANDEMAR ha lanzado un ataque desaforado cuyos objetivos parecen centrarse en conseguir la cabeza del vicepresidente de FACOMARE, José Antonio Martínez, auténtico motor lúcido de la Asociación de todo el Sector y, como consecuencia, de la reconversión que el mundo del Automático necesita. Un ataque, por cierto, que tiene más de grotesco que de efectivo y que no hace más que descubrir los puntos frágiles de una Asociación nacida más al amparo del caciquismo paleta que de intereses profesionales y sectoriales.

Que ANDEMAR ataque a un hombre que ha sido miembro de su Directiva es algo que desborda el patetismo del canto del cisne para encuadrarse más bien en el terreno de lo temerario, porque frente al infantil e indocumentado «viento» de sus supuestas razones beligerantes podría oponerse la «tempestad» de la evidencia... Sin embargo, a pesar de su historial, los dirigentes de ANDEMAR no pueden ser tan ingenuos de ponerse en la boca del lobo cuando todavía les quedan unos meses de «chollo» asociativo, y habría que pensar por qué están pidiendo a gritos la salida de CODERESA de la Asociación... Y esto lo decimos aun siendo conscientes de que en ANDEMAR no existe la valentía de clarificar esta posición y de explicar claramente a sus asociados

quién o quiénes son los que mantienen estas tesis.

Por otra parte, el hecho de que CIRSA esté empezando a boicotear algunos de los más importantes acuerdos de FACOMARE, no supone necesariamente un punto de unión con la anterior exposición. O, al menos, no debería parecer lógico que ambos hechos se encontraran unidos por una estrategia única. La gran empresa catalana debería tomar de una vez el sentido profundo de su dimensión y de ser consciente, que en este momento no está en juego el liderazgo del Sector, sino la supervivencia de todo el Automático a través de su efectiva reconversión.

Por consiguiente, se trata de encauzar al Sector por la vía de la profesionalización y no de la demagogia barata. No se trata de hacer política asociativa electoralista, sino de crear un modelo de Sector que pueda encuadrar en los planes de la Administración y que garantice la supervivencia futura sin traumas ni altibajos. Y en este contexto, el nerviosismo y la crispación no deberían tener cabida, salvo que estén ocultando intereses personales como los que son fácilmente adivinables..., pero éstos se desautorizan por sí mismos.

Naturalmente, existen otros personajillos que, al amparo de esta crispación asociativa, también se ponen nerviosos y se inventan cifras para jugar con ellas y demostrarse a sí mismos que son los mejores... Pero esto es otro cantar y tendríamos que entrar en el terreno del psicoanálisis y de la falta de una vida sexual sana. Pobrecillos.



Máquinas para todas las horas

Recreativos Franco S.A.

*en cualquier tiempo...
nuestro negocio es el de todos*



● Editorial	5
● Sumario	7
● El edil que dimitió tras atacar al Sector	8
● «Weekend con gato», por Máximo	13
● Sala de Juntas	14
● El desafío de un nuevo mercado.	17
● Admitido a trámite por el Tribunal Constitucional un recurso sobre gravamen complementario	36
● Imagen de empresa: Sega-Sonic, a por todas	39
● El pinball junto a la moda	45
● Eulogio Pingarrón, el mago del pinball	46
● El futuro del pinball está en sus manos	51
● Exito del campeonato Superleague de billar	60
● La historia del pinball, un pasado presente	63
● Imagen de empresa: Ocer, S. L., el triunfo de un debutante	80
● «Habla Tapete Negro», por R. del Pozo	87
● Cirsa, el equipo más potente de Cataluña	89
● Confidencial	90

PINGARRÓN →

EDIL →

HISTORIA →

EXITO →

FUTURO →

TADELANTE →





EXCLUSIVA

José Antonio Gago Lorenzo, primer teniente de alcalde de Villagarcía de Arosa, ha dimitido como consecuencia de la falta de apoyo municipal ante su propuesta de poner un nuevo impuesto a las máquinas recreativas.

El edil que dimitió tras atacar al Sector

Sus compañeros del Ayuntamiento incluso llegaron a abandonar el pleno.



QUIZA por ser éste un país en el que jamás nadie escarmentaba en cabeza ajena, se repitió el pasado mes, en la gallega localidad de Villagarcía de Arosa, ese viejo despropósito municipal de intentar gravar con impuestos propios la existencia de máquinas recreativas en establecimientos públicos.

La ocurrencia corrió en esta ocasión a cargo del primer teniente de alcalde, y responsable al mismo tiempo de la Comisión de Hacienda, José Antonio Gago Lorenzo.

Sus intenciones consistían en poner en pie una nueva ordenanza municipal que —sin carácter fiscal, ya saben ustedes que es la forma de blanquear un dinero que no puede cobrarse porque ya existen las correspondientes tasas del Estado— supusiera, de hecho, el pago de 6.000 pesetas para aparatos del tipo tocadiscos, billar, etc., y 45.000 pesetas para las máquinas recreativas.

Pero el señor Gago Lorenzo se encontró con que su propuesta, lejos de ser aplaudida por sus compañeros del equipo municipal de gobierno, hizo que éstos abandonaran el pleno del ayuntamiento, en total desacuerdo con sus pretensiones. Tan mal le sentó este abandono al hombre de los impuestos, que presentó su dimisión irrevocable como responsable de la Hacienda municipal, y no sólo eso, se dedicó a hacer unas declaraciones de grado bastante su-

bido sobre la dignidad política y otros bienes del espíritu, basándose en que los tres concejales que le habían dejado con la palabra en la boca pudieran tener intereses personales en el Sector. Afirmación que pudiera no ir demasiado desencaminada, a la vista de que uno de ellos es el presidente de la Asociación de Hostelería, otro es propietario de un establecimiento equipado con juegos de azar y la tercera una concejala esposa de un industrial del Sector.

Sin embargo, el «impuesto Gago Lorenzo» se descalifica por sí solo sin necesidad de estas coincidencias, como se descalificaría un tributo especial sobre las butacas sin necesidad de que entre los concejales se hallase ningún fabricante de muebles.

La guinda de esta minicrisis municipal de Villagarcía —que todavía no está resuelta, porque el tema ha quedado pendiente para próximas reuniones del ayuntamiento— la puso el propio teniente de alcalde al mostrar su profunda decepción por la falta de apoyo, «cuando uno se propone mejorar los servicios mediante fórmulas que no graven los impuestos de los ciudadanos».

De forma que ya podemos darnos por enterados: los propietarios y explotadores de máquinas recreativas han perdido, al menos en la preciosa localidad pontevedresa de Villagarcía, su condición de ciudadanos.

COMET

LA FORMA MAS RAPIDA DE CONSEGUIR UN MILLON



El parque de atracciones ha sido desde siempre el máximo exponente de la diversión. Ahora, por fin, todos sus alicientes han sido reunidos en un apasionante pin-ball. Con **CIRSA-COMET** se viven intensamente estas grandes aventuras.

Además por primera vez en la historia, ahora, con **CIRSA COMET**, se puede conseguir un millón de un solo disparo. Una sola bola bien dirigida, permite obtener esta puntuación instantáneamente.



UNA BOLA QUE VALE POR UN MILLON

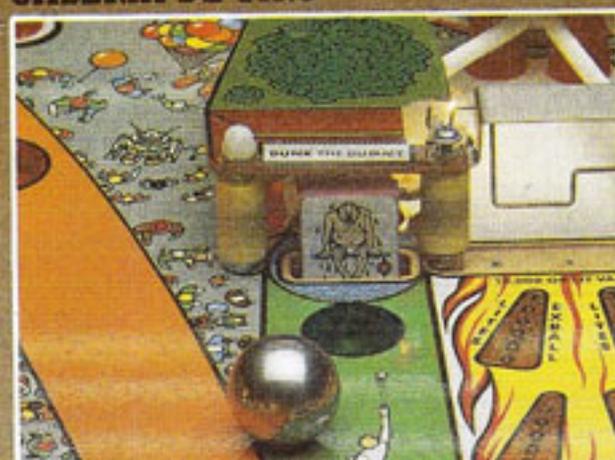
Para la obtención del millón, tan sólo es necesario iluminar 1-9-8-6 con la tercera bola y colocarla en el «Cycle Jump» con luz.



GALERIA DE TIRO



MONTAÑA RUSA



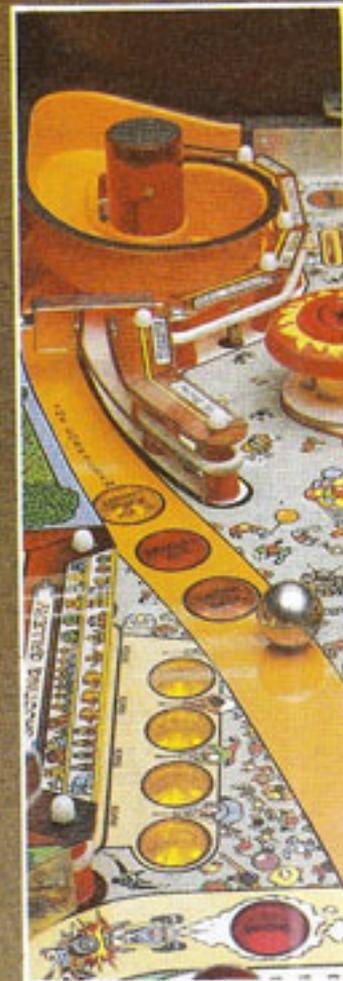
«BAÑA» EL MUÑECO



1986



CYCLE JUMP



ESPIRAL

GALERIA DE TIRO/MONTAÑA RUSA

Iluminando los círculos con las figuras de los cuatro patos o de los cuatro conejos, se enciende la espiral y se acumulan puntos. Consiguiendo iluminar los ocho círculos, también se encienden las luces de la montaña rusa, y al pasar la bola se consiguen diferentes premios especiales y bolas extra.

Si se consiguen iluminar los ocho círculos por segunda vez, también lo hace entonces el Cycle Jump y se puede obtener una bola extra. Si la bola acierta de nuevo los ocho círculos, se consigue una partida especial.

Cuando la primera y tercera bola se pierden, aparecen en el marcador los puntos acumulados, y al perder la segunda bola quedan reflejados los puntos de los conejos.

CYCLE JUMP

Al pasar la bola por el pasillo de la parte izquierda se ilumina el Cycle Jump. En estas circunstancias se pueden conseguir 20.000, 50.000 ó 200.000 puntos, dependiendo del aro en que se introduzca la bola.

1986

Haciendo la combinación 1-9-8-6 con la primera bola se duplica el valor de los puntos durante un período determinado. Con la segunda bola se triplica y con la tercera se multiplica por cinco.

«BAÑA» EL MUÑECO

«Bañando» el muñeco se consigue aumentar la puntuación de una forma extraordinaria.

ESPIRAL

Cuando la bola pasa por el COMET, se ilumina la espiral y se tiene la oportunidad de conseguir bola extra o especial.

SHOW DE LUCES Y SONIDO

Los fuegos artificiales explotan en la noche, una risa burlona suena desde la «Casa de Diversión», el ruido de las «Montañas Rusas» surca el aire, el tren silba, la moto acelera, una misteriosa voz nos tienta repitiendo «un millón, un millón, un millón». Todos los ruidos se ponen en acción para convertir al CIRSA-COMET en una fantástica diversión.

Medidas:

Alto: 187 cm. Fondo: 135 cm.
Ancho: 77 cm. Peso: 122'5 Kg.



UNIDESA®

UNIVERSAL DE
DESARROLLOS ELECTRONICOS, S.A.

Ctra. Castellar, 298 • TERRASSA • Barcelona • España
Tel. (93) 785 77 62 • Telex 56172 SAIR-E.

EL ASILO DE PRADOLUENGO NECESITA AL SECTOR DEL AUTOMATICO



TELEGRAMA
DIRECCION GENERAL DE CORREOS
Y TELECOMUNICACION

INDICACIONES
RECEPCION

PPF

PREAMBULO

INDICACIONES DESTINATARIO Y SERAS:

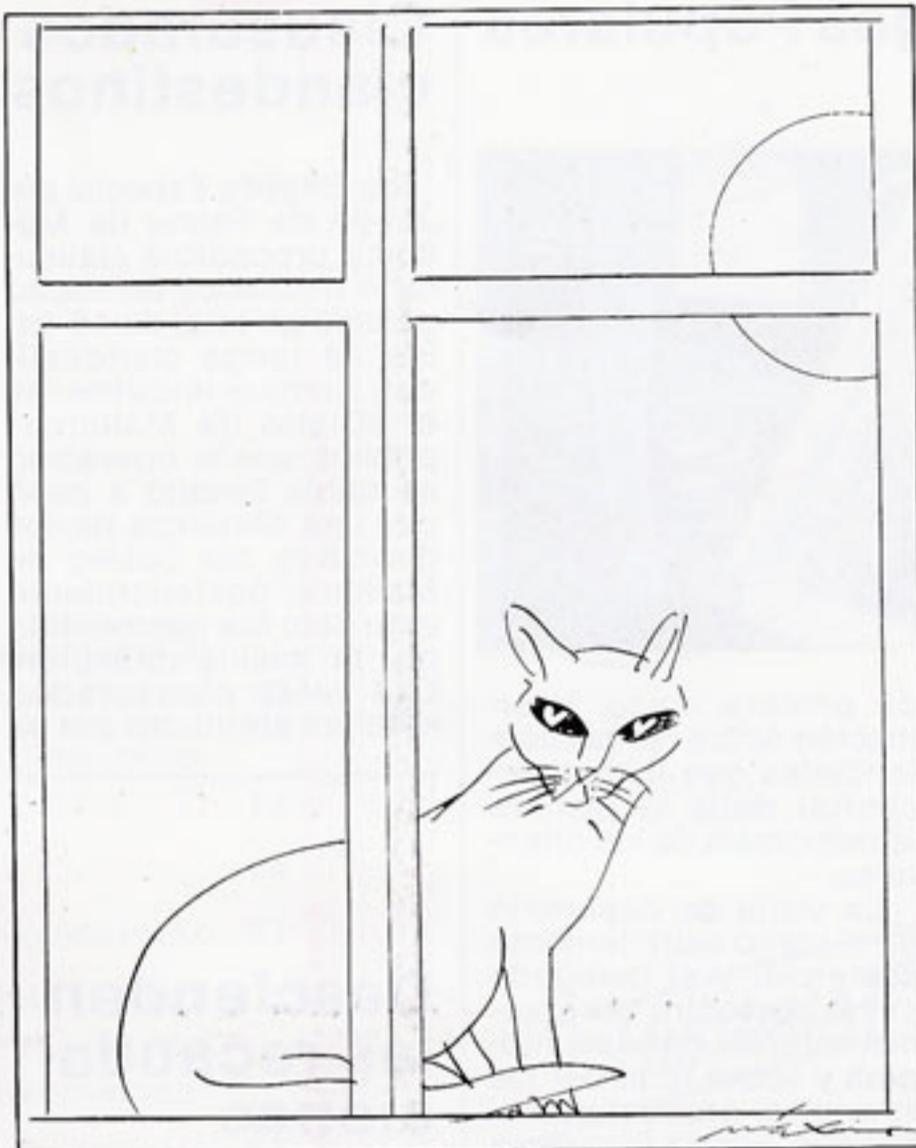
TEXTO:

EDICIONES TAULAR, S.A. y su revista TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR se ha unido a la magnífica iniciativa de D. Julio Marroquin Bartolomé y promocionara la construcción del asilo de Pradoluengo. Stop. Con tal motivo, hace un llamamiento de solidaridad al sector del Automático y le informa de la apertura de la cuenta corriente nº 01-846222-5 a nombre del asilo de Pradoluengo en el Banco de Crédito Comercial, c/ Capitán Haya, 18, Madrid, en la que pueden hacer entrega de sus donativos para esta hermosa causa. Stop. TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR publicará mensualmente la relación de los donativos. Stop.

MOD. T.G.-2 - mepsa

no podemos fallar

LINE A.



Cuentos de la buena y mala suerte

WEEKEND CON GATO

TODO estaba saliendo muy bien en todos los sentidos. Mi explicación en casa sobre la inesperada reunión en Londres había colado. El marido de Laura permanecería en El Cairo durante todo un señor congreso de arqueólogos. Y Laura había conseguido de su confidente y amiga Mariluz las codiciadas llaves de su preciosa casa de la playa. El gran fin de semana, largos meses soñado, se presentaba ante nosotros como un regalo radiante y, para colmo, los meteorólogos predecían un tiempo espléndido.

Viajamos en coche-cama y Laura me volvió loco con su ropa interior de riguroso estreno. No digamos sin ella.

En el vagón restaurante, a la hora estimulante del desayuno, el rocío de los cristales, el verde madrugador de los campos y la encendida complicidad recién lavada de nuestras caras satisfechas habría hecho feliz al jefe de publicidad de los ferrocarriles si pudiese haber filmado todo aquello para un spot.

—Laura, amor. ¿Has visto cómo nos miran? Seguro que tenemos pinta de recién casados.

—En segundas nupcias, claro.

Y Laura acercó su boca a la mía por encima de la mesa, nos dimos un beso largo como un túnel y volcó con su pecho su copa de zumo de naranja.

LAURA en el porche con su pantalón vaquero y su blusa abierta. Laura en bikini, Laura en pareo, Laura con su mareante falda de flores amarillas dando vueltas descalza en la tarima del salón hasta caer sobre una alfombra persa y yo sobre ella.

Laura en short y en bicicleta sobre la espuma interminable de la playa vacía. Laura desnuda en la piscina con cantatas de Bach entre los sauces. Laura haciéndose la dormida en mi regazo hasta iniciar caricias de sonámbula.

Laura en la pista plateada de la discoteca, pelirroja y lanzada. Laura bebiendo champán con la paella. Laura insaciable bajo los olivos y a un temerario paso del vertiginoso borde del acantilado. Laura amazona a mil en el descapotable blanco de su amiga impagable.

—Supongo que no serás supersticioso, cariño —me dijo Laura entre las sábanas, acurrucados los

dos y el sábado vencido, tras apagar la luz.

—No, especialmente. ¿Lo dices por la luna llena y ese perro que ladra, que parece un lobo? ¿Lo dices por el zumo de naranja que volcaste? No era un salero.

—No, vida mía. Lo digo por el gato negro que nos mira desde la ventana.

En el alféizar había un gato negro y enorme, ciertamente espantable si uno se fijaba en sus ojos rebrillantes de luna. Me levanté como si tal cosa a bajar las persianas y correr las cortinas. Pero casi no pude pegar ojo en toda la noche.

EL domingo amaneció nublado y también poco nosotros lo gramos repetir el esplendor de la víspera. Llovió toda la tarde, tenazmente.

—Ayer estuvimos locos.

—Sí, Laura. ¿Y hoy qué nos pasa?

Fue un domingo en el que hasta jugamos al parchís, increíble recurso. «Un domingo como gafado

por un absurdo gato», pensé, aunque no lo dije.

La vuelta fue como apacible y neutra. Rara. E incluso triste a ratos. ¿Aburrida? Hicimos el amor mal, si es que lo hicimos, entre excusas y protestas por el excesivo bamboleo del vagón, a la ida gozoso y cooperador. «Aquel gato tenía cara de egiptólogo y de marido», estallé al fin con intención de ser gracioso o de practicar alguna suerte de exorcismo. Laura no sonrió, estaba cambiada, parecía otra. «¿Y si era gata? Como tu mujer», contestó en un tono un tanto desabrido. Intenté atraerla hacia mí, pero no sólo me rechazó y fingió sueño, sino que acabó por dormirse y no despertar hasta casi llegado el tren a su destino.

Yo seguiría sin ser supersticioso si no fuese porque a la llegada a la estación, y en el andén mismo, Sebastián Angulo y Fort, el marido de Laura; Mariluz, su desconcertante amiga, y Marta, mi mujer, vinieron hacia nosotros en compacto grupo, con gestos y ademanes taimados y enigmáticos.



Oriente en Juegos Populares



En los últimos días del mes de abril se ha celebrado en China la primera exposición de máquinas recreativas; una exposición que los chinos califican como «Exposición del Recreativo y del Ocio Instructivo».

Juegos Populares quiso enterarse con tiempo de cuáles eran las expectativas de ese mercado desconocido para nosotros e invitó al segundo secretario comercial de la embajada de la República Federal China, Yin Jiayu, para que visitara su fábrica y viera los modelos que pensaba exponer en su país y recibir,

de primera mano, información sobre las particularidades que iban a encontrar dada la distinta idiosincrasia de los orientales.

La visita se desarrolló en el plano estrictamente comercial y el delegado chino demostró un enorme interés por los flippers y sobre todo por los infantiles, productos ambos que Juegos Populares expuso posteriormente en China y que, según nos cuentan los responsables de esa empresa, posibilitaron contratos de venta que superan lo que se esperaba de esta exposición.

Nuevos recargos a los juegos de azar



El Gobierno de la Comunidad Autónoma Valenciana acaba de aprobar un decreto por el que se desarrolla la Ley de Tributación sobre juegos de azar. Esta ley afecta a todas las formas de juego que están oficialmente establecidas en el territorio valenciano, incidiendo fundamentalmente en los bingos, máquinas recreativas y casinos.

El cartón de bingo se grava con un 5 por 100, y

se halla comprendido en el correspondiente valor facial, y esta cuota se deducirá de las cantidades de premios a distribuir entre los jugadores.

Las máquinas recreativas sufren un recargo de un 10 por 100, las de azar un 20 por 100 y un tres por 100 sobre el juego de casinos, que se exigirá en cada caso junto con la tasa fiscal que grave esos mismos juegos.

Clausurados 15 casinos clandestinos en Mallorca

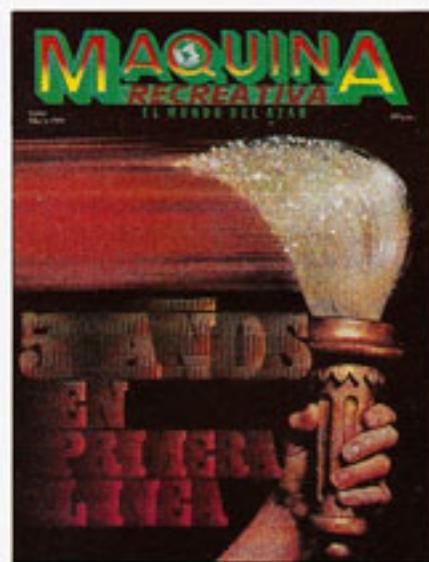
La Brigada Especial del Juego de Palma de Mallorca procedió a clausurar a mediados de marzo pasado un total de 15 salas de juego clandestinas. Aunque inicialmente el «Diario de Mallorca» publicó que la operación se había llevado a cabo por una denuncia de los directivos del Casino de Mallorca, posteriormente este dato fue desmentido por la misma dirección. Las salas clausuradas estaban atendidas por ex

croupiers despedidos de este casino. Se calcula que diariamente estas salas, camufladas en la parte trasera de algunos bares, recaudaban unos beneficios de unos ocho millones de pesetas.

Recientemente, también la Dirección General de Política Interior de la Junta de Andalucía procedió a cerrar el establecimiento sevillano La Solana, por incurrir en «flagrante ilegalidad».

Descienden las recaudaciones de la Loto

Así se deduce de los datos obtenidos a lo largo del pasado mes de marzo. En la primera semana, los españoles jugaron 2.144 millones de pesetas. A pesar de que entonces los tres acertantes máximos cobraron 193 millones de premio, la semana siguiente la recaudación bajó una cuarta parte (1.593.655 millones). Una semana después, la cifra total jugada se estableció en los 1.500 millones de pesetas; pero de nuevo, el 27 de marzo, descendió a los 1.413 millones.



Felicidades

Todo el equipo de profesionales que realiza TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR y la Dirección de la empresa editora, Ediciones Taular, S. A., saluda y felicita a la revista «Máquina Recreativa» con motivo de su quinto aniversario y le desea una larga vida como publicación dedicada al mundo de los juegos de azar.

Fondos comunitarios para la Disney

El Gobierno francés podría haber utilizado fondos de la Comunidad Europea en su oferta a la multinacional Walt Disney Productions para que ésta instalara su parque europeo de atracciones en las cercanías de París, según se desprende de los textos de las preguntas que tres eurodiputados socialistas valencianos han presentado en el Parlamento europeo.

Javier Sanz, Enrique

Sapena y Josep Pons afirman no tener «pruebas concluyentes de que esta práctica se haya producido, pero sí indicios que nos hacen sospechar que el Gobierno francés haya incluido en las ayudas a la Disney fondos comunitarios, cuyos destinos quedan ya fijados en el momento de ser aprobados por la Comisión y creemos que no pueden ser desviados».

La Junta de Andalucía recaudó en 1985 13.060 millones de pesetas en tasas de juego. De esta cantidad, 6.700 millones correspondieron a los bingos, 5.000 a las máquinas y 1.360 a los tres casinos.

El Parlamento andaluz aprobó un proyecto de ley para regular las directrices generales en materia de juego y apuestas en la Comunidad Autónoma.

En Andalucía funcionan actualmente unos sesenta bingos, tres casinos y ciento cincuenta empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar.

Andalucía es una de las autonomías que presenta menos irregularida-

13.000 millones por tasas de juego para Andalucía



des en materia de juego. En la elaboración de la ley que regula esta activi-

dad han participado distintas asociaciones del Sector, en colaboración

con la Dirección General de Política Interior.

Por su parte, la Generalitat de Catalunya recaudó a lo largo del año pasado 15.570 millones por este mismo motivo. Esta cantidad es la que corresponde a 243.000 millones que los residentes allí se gastaron en juego. La cifra representa un descenso en relación con 1984 de casi el 6 por 100.

En Cataluña hay 55.566 máquinas recreativas y de azar censadas, más otras 3.000 que se calcula que están funcionando ilegalmente. En 1982 llegó a haber, según estipulaciones de la Generalitat, 99.000 máquinas.

Antonio Serrano, medio año inmovilizado



Cuando escribimos estas líneas, Antonio Serrano, de Cambimatic, ya se encontrará un poco más reconciliado con su suerte, pero aún así los largos meses que le restan de inmovilidad deben de presentarse enormemente tediosos para un hombre que está acostumbrado a moverse de un lado para otro y desarrollar una actividad febril. El porqué de estas vacaciones forzadas es el siguiente: el 13 de febrero, cumpliéndose los malos presagios que acompañan a ese día, el Alfa Romeo de Antonio Serrano chocó frontalmente con otro coche cuando se dirigía de Ma-

drid a Valencia, y resultó con fractura de tibia y peroné, aparte de múltiples fisuras en las costillas y contusiones por todo el cuerpo. Trasladado urgentemente a Valencia, fue operado, y ahora tiene que estar medio año inactivo con la pierna escayolada, como se puede apreciar en la fotografía. Deseamos que este descanso le sirva para hacer todas esas cosas que se van posponiendo por falta de tiempo, como, por ejemplo, leer un buen libro, ordenar papeles, tener una buena idea para hacer un negocio o, simplemente, pagar alguna deuda.

MAC ha ganado la batalla del IVA

Desde que MAC comenzó a fabricar ordenadores ha tenido como meta principal el conseguir simplificar al máximo el trabajo de los operadores de máquinas. Y ahora, su Computec S/L incorpora un programa de control de las empresas y resuelve esa papeleta que supone la aplicación del IVA.

Con el nuevo impuesto, los establecimientos donde existen máquinas recreativas tienen que presentar facturas diferentes para las «A» y para las «B», con numeraciones correlativas y con especificaciones de la recaudación, la parte que corresponde al estableci-

miento, la parte del operador y el tanto por ciento de IVA. Todos estos datos no son muy complicados, pero sí pesados y largos. En el ordenador Computec de MAC, solamente pulsando una tecla se obtienen tantas facturas como establecimientos y máquinas tienen instaladas las empresas operadoras, con todas las puntuaciones necesarias y sin posibilidad de error. Seguro que a muchos explotadores se les quitará una preocupación de encima con esta nueva aplicación de la electrónica de una empresa que como MAC, S. A., siempre está pensando en lo mejor para sus clientes.



La **BABY** con palanca



TROFEO ANDEMAR
al mejor
servicio **POSTVENTA**



ANDRA S.A.

Carretera del Medio, 75
HOSPITALET DE LLOBREGAT
Tel. (93) 336 65 62
Telex 97029 ANRA E

- **Monedero 25 ptas: 1 jugada.**
- **Monedero 100 ptas: 1 jugada y devolución 3 x 25 ptas.**
- **Juego de combinaciones de tres figuras y comodín.**
- **Paga los premios íntegramente en monedas de 25 ptas.**

Presentamos una colección
de los mejores pinballs actuales

El desafío de un nuevo mercado

Aquí están. Forman el conjunto de las mejores máquinas del momento. Llevan más de un año de nuevo estrellato y durarán lo que el mercado disponga. Poco a poco, este mercado se va saturando, pero todavía quedan huecos para recibirlas. Son las más rentables y lo están demostrando.

«Champion», de Barni

Una buena carambola

- Tema deportivo en la serigrafía del frontal.
- Habla e incorpora sonido espectacular.
- Novedad en el mercado de esta clase de máquinas, al disponer de un segundo piso de juego.
- Diseño y desarrollo del juego y su programa totalmente «original».
- A voluntad del operador, existe la posibilidad, a través de unos «switchs», de variar la programación del juego, modificando el nivel de dificultad, y variar los premios de lotería.
- Contabilidad y estadística, a través del test de la máquina, de monedas recaudadas de 25 y 100 pesetas, partidas gratis y bolas gratis.
- Admite monedas de 25 ó 100 pesetas, a elegir, según entren en competencia uno o más jugadores; con una posibilidad de juego de hasta cuatro jugadores, la hace a la vez competitiva y popular.
- En la parte frontal están situados los contadores, que nos visualizan la puntuación conseguida por cada jugador en su jugada, en un total de cuatro.
- Estéreos regulables que permiten variar el volumen de sonido. Posibilidad de regulación de los TOPES de pérdida de bola, lo que permite controlar el tiempo de partida.
- Novedad en el sistema de seguridad a base de una total y garantizada protección de bobinas ante cualquier contingencia de cortocircuito.



RULETA



JACKPOT

Con dos opciones de premio.

MONEDERO DE 100 Pts.

Introduciendo una moneda de 100 pts. devuelve tres monedas de 25 pts. e inicia la partida.

PAGA DOBLE

Si el color elegido por medio del pulsador coincide con el del premio, duplica la cantidad ganada.

MONEDERO DE 25 Pts.

Monederos opcionales (electrónicos).

VOZ

Un sintetizador de voz nos explica cómo se va desarrollando el juego.

ESPECIAL

Un premio por cada opción seleccionable del JACKPOT.

DETA INDUSTRIAL, S.A.
Plomo, 10. Tels. 230 38 00-08-09
28045 MADRID





«Break», de Vídeo Dens

Al ritmo de la «movida»

- Los «bumpers», multirrápidos mediante «microswcher».
- Doble bancada de dianas de cinco.
- Tablero con doce bobinas.
- Sistema de chequeo de contactos mediante pulsador.
- Sistema de grabación en «displays».
- Efectos de luces en picabolas.
- Sistema de limpieza de Ram mediante pulsador.
- Tecnología y diseño totalmente de Vídeo Dens.
- Bajo mantenimiento posventa.

«Mini Flipper», de Rumatic

Un travesti de moda

- Un «flipper» con pantalla de vídeo.
 - Proporciones del mueble de gran manejabilidad para poder instalar en bares de poco espacio.
 - Reducción de las averías en un 90 por 100.
- Mínimo tiempo de mantenimiento y limpieza.
 - Recaudaciones propias de un «pinball».
 - Doble monedero de 25 y 100 pesetas.
- Posibilidad de que la luz extra se encienda en la pantalla principal.
- Cambia de pantalla cuando se bajan las dianas de un color.
 - «Flippers» accionados a través de pulsador.



EL PRIMER ESLABON DE LA CADENA

AUTOMATIC MORA S.L.

Central Elche:

Jijona, 3. Elche (Alicante) - Teléf. 44 19 98

GALARDONADO EN FER-84

Trofeo **ANDEMAR**
a la mejor imagen
de Marca

Sucursales:

- Alicante: Camino Cruz de Piedra, 17 - Teléf. 10 39 16
- Murcia: Ctra. Alicante-Murcia, KM. 3 - Teléf. 24 54 5
- Sabadell: Calasanz Durán, 52 - Teléf. 711 83 6
- Barcelona: Sepúlveda, 81 - Teléf. 223 72 34
- Albacete: Ríos Rosas, 66 - Teléf. 23 67 45
- Madrid: Cáceres, 49 - Teléf. 474 77 9

MORA



«Mac's Galaxy», de Mac El éxito internacional

- Sistema automático de chequeo de bobinas, lámparas y contactos.
 - La mejor técnica mundial en el sistema electrónico.
 - Eliminación de costos por nuevos portalámparas.
- Recompra garantizada ante notario durante un período de tres años.
- Se puede incorporar un sintetizador, en el que se graba opcionalmente lo que desea el cliente.
- Garantía total en cuanto a funcionamiento de la mecánica y la electrónica.
- Tablero al estilo americano, en metacrilato.



«Gorth», de Play-21

Un gigante de la técnica

- Sistema electrónico de nuevo diseño.
- Una bancada en el juego.
- «Flippers» de nuevo diseño.
- El jugador puede grabar el nombre en los «displays».
- Fuerza de los «bumpers» controlada mediante «microswcher».
- Mueble lacado.
- Tablero de metacrilato.
- Diseño avanzado de los «bumpers».



LE OFRECE LAS MEJORES MARCAS DE MAQUINAS RECREATIVAS.

*Precios
extraordinarios
en PIN BALLS.
Consúltenos
precios*



EN TABAQUERAS:
Azcoyen
Comave-Jofemar

Información:

**DE VENTA PARA
TODA ESPAÑA**

arsa

Automático Recreativos y Ordenadores

P.º San Francisco de Sales, 41 Posterior - Local 8 Teléf. 253 46 91-28003 Madrid



«Star Fire» y «Rock 2500», de Playmatic

La gran esperanza

- Sistema electrónico de alta tecnología.
- Sintetizador de sonido.
- Contadores de monedas y premios a través de los «displays».
- Test electrónico de luces, contactos y boninas.
- Serigrafía de alta calidad.
- Posibilidad de ajuste, tanto en premios como en precio de partida.
- Nueva electrónica de muy fácil comprensión.
- Cabezal abatible (gran sentido práctico en almacenamiento y transporte).
- Monederos de 25 y 100 pesetas.
- Juego sinceramente atractivo.
- Máxima seguridad de funcionamiento.
- Multiplicador de bonus x 2, x 3 y x 5.
- Especiales de muy fácil consecución.
- Cinco formas de conseguir partida.
- Elección de ajuste de premio: partidas o bolas.



«Galaxy Play», de Cic Play

Ha nacido una estrella

- Mueble abatible.
- Sistema electrónico de alta integración.
- «Displays» de gran dimensión e iluminación.
- Música permanente en partida de superación de récord.
- Juego secuencial de especiales.
- Tablero de juego rápido.
- Dos canales independientes de sonido.
- Ajuste de repetición de especiales SI o NO.
- Gran variación de efectos especiales.



GANAMOS ESPACIO EN EL SECTOR



PREMIO A
LOS MEJORES
COMPONENTES
1984-1985



Equipos E. Tel. (93) 233 79 12

«Odín», de Peyper

El más poderoso

- Gran velocidad de juego.
- Fácil regulación del mismo.
- Tablero con metacrilato de 6 mm.
- Componentes de la más alta resistencia.
- Serigrafía en cuatricomía.
- Sistema múltiple de entrada de monedas.
- Pasillos superiores para bola extra.
- Expulsor de bola para triple bonus.
- Muelle con cabecero abatible.
- Pasillo lateral en semicírculo.



«Halley Comet», de Juegos Populares

La estela del éxito

- Cuatro pasillos superiores.
- Tablero rápido.
- Una bola cautiva.
- Un «flipper» superior.
- Dos pasillos inferiores.
- Control de contabilidad mecánica y electrónica.
- Tablero protegido por metacrilato.
- Electrónica muy simplificada, con dos microprocesadores Z-80.
- Dos tomas para auriculares.
- Mueble abatible, apilable, de fácil transporte.
- «Display» de tamaño mayor y gran luminosidad.
- Placa de sonido de alta fidelidad.
- Serigrafía de autor: Garbayo.
- Música original.
- Entrada de monedas múltiples.
- Trampilla con dos monederos, de 25 y 100 pesetas.

UN FUERTE COMPROMISO DE ATENCION Y SERVICIO



EBILSA 84

PREMIO ANDEMAR A LA IMAGEN DE MARCA Y A LA ATENCION AL CLIENTE. Un fuerte compromiso que viene de antaño.



EBILSA 85

PREMIO ANDEMAR A LA IMAGEN DE MARCA COMO DISTRIBUIDORA. Razones de peso para seguir triunfando.



MADRID. Luis Mitjans, 40
Teléfs. 252 06 61 - 433 94 57
28007 MADRID

BILBAO

Henao, 52 (esq. Iparraguirre)
Teléfs. 424 62 33 - 423 98 75

SALAMANCA

Paseo del Gran Capitán, 40, bajo
Teléf. 923/24 30 15



«Fantastic Car», de Idsa

El trabajo bien hecho

- Diseño e ingeniería electrónica que aseguran un enorme rendimiento.
- Sistema para registrar con nombre las cuatro máximas puntuaciones.
- Sistema para regular las partidas por microrreguladores, la puntuación, las bolas extras, dificultad del juego..., que nunca se desprograma.
- Sonido estereofónico, regulable por dos potenciómetros de fácil acceso, uno para efectos especiales y otro para melodía de fondo. Ambos se controlan por los seis canales de los que dispone.
- Fuente de alimentación conmutada, que maneja todos los voltajes.
- Sistema para verificar cualquier fallo de tensión en los 5, 12, 41 ó 48 v.
- Doble protección (dos transistores por cada «flipper»), potentes y con tres posibilidades dentro del circuito impreso.
- «Flipper», «bumper», picabolas, bancada de dianas con un rendimiento asegurado.

«Brave Team», de Inder

El deseado

- Mueble tradicional de bellísima serigrafía y apasionante juego.
- Cuatro jugadores.
- Admite monedas de 25 y 100 pesetas.
- «Displays» de alta luminosidad, únicos en el mercado.
- Dotada de tests técnicos y económicos que facilitan la recaudación y posibles reparaciones.
- Sistema electrónico INDETRONIC-SYSTEM.
- Tablero altamente protegido con metacrilato, resistente a golpes y de fácil mantenimiento.
- Avalado por el prestigio de veinte años de fabricación de pinballs.



CRECEMOS CON EL SECTOR



Grupo Orenes

**Venta de Máquinas, Tipos A y B
Repuestos y Servicio Técnico**

ia. ORENES DE RECREATIVOS S.A.

CTRA. ALICANTE Km. 3 - TELEF. 24 25 00 (6 Lineas)

- MURCIA -

«Super Star», de Recreativos Franco

El más esperado

- Campo de juego de metacrilato.
- Madera especial, que asegura la sujeción de todos los elementos.
- Dianas, «bumpers», «flippers», etc., de eterna duración.
- Contadores para monedas de 25 y 100 pesetas.
- Regulación de tanteo, bola extra y especiales.
- Serigrafía plana en frontal, mueble y campo de juego (17 colores).
- Cajón de monedas altamente funcional, que facilita las recaudaciones (sistema patentado).
- Accesibilidad inmediata a todos los componentes para su reparación.
- Cabecero abatible que facilita el transporte.
- Espectacular y dinámico juego en picabolas, rampas, dianas abatibles, pasillos y bumpers.
- Alta puntuación, especial, bola extra y lotería.
- Aparato diseñado y fabricado en su totalidad por RECREATIVOS FRANCO, S. A.

SISTEMA ELECTRONICO

Es de tipo «multitask», con diálogo entre dos microprocesadores que realizan tareas diferenciadas; con «input-output» en serie y en paralelo. Se ha dedicado un especial interés a la simplicidad, fiabilidad y facilidad de mantenimiento. Este sistema incluye:

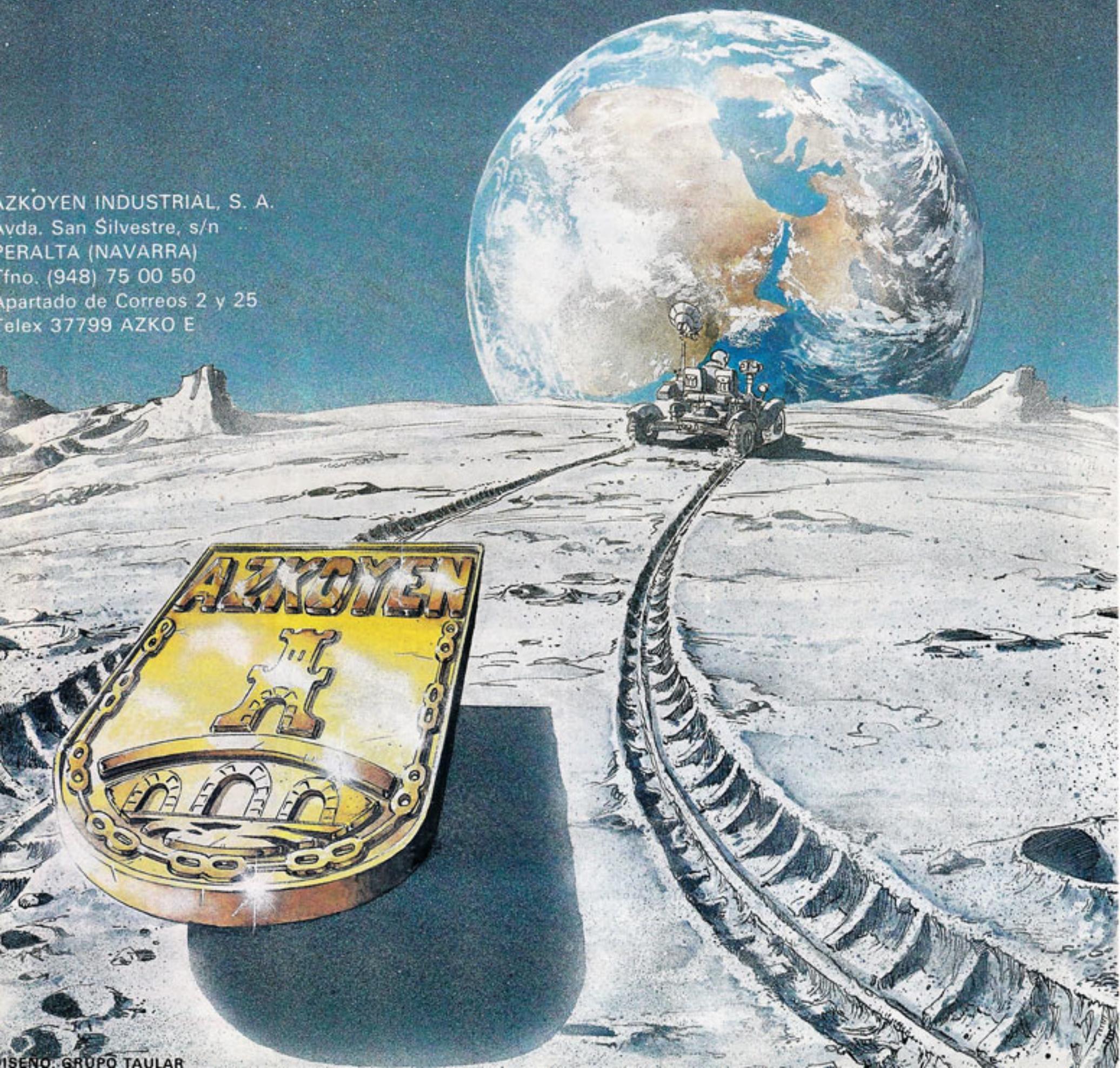
- Generador digital de sonidos.

- Refresco permanente de luces y de bobinas.
- Reclamo con presentación del tanteo máximo.
- Test automático de luces y de «displays».
- Utilísimo test de contactos.
- Presentación de datos importantes de explotación: totales de partidas, de monedas de entrada, de bolas extra y de especiales, desglosados por picabolas, por rampas, por tanteos, etc.
- Fácil programación de combinaciones «monedas-partidas», tanteos para especiales, número de bolas por partida, situación de la bola extra, etc.



EN LA HUELLA DE LA HISTORIA

AZKOYEN INDUSTRIAL, S. A.
C/Avda. San Silvestre, s/n
48940 PERALTA (NAVARRA)
Tfn. (948) 75 00 50
Partado de Correos 2 y 25
Telex 37799 AZKO E





«Comet» y «Space Ship», de Unidesa-Cirsa,
«Comet», bajo licencia de Williams

Tanto monta...

- Cuando se iluminan los círculos de las figuras de los cuatro patos o los cuatro conejos, se enciende la espiral y se acumulan puntos.
- Cuando se iluminan los ocho círculos por segunda vez se obtiene bola extra.
- Al pasar la bola por el pasillo de la parte izquierda se ilumina el Cycle Jump.
- Haciendo la combinación 1-9-8-6 con la primera bola se duplica el valor de los puntos durante un periodo determinado, con la segunda se triplica y con la tercera se multiplica por cinco.
- Bañando el muñeco se consigue aumentar la puntuación.



«Solar Wars», de Sega-Sonic Solo ante el éxito

- Tablero con metacrilato de 6 mm.
- Componentes de alta resistencia.
- Sistema electrónico avanzado.
- Marcadores de siete dígitos.
- Sonido y música a tope.
- Calidad Sonic.
- Serigrafiado en cuatricromía.
- Monedas de 25 y 100 pesetas.
- Aliciente constante.
- Combinación a la salida de bola.
- Combinación para bola extra.
- Doble y triple bonus.
- Especial en tobogán.
- Especial en pasillos.
- Especial en bancada.
- Tobogán elevado.
- Partidas por tanteo.
- Partida por récord.
- Partida por lotería.



«Space Ship»

- Seis dianas abatibles ocultan tres dianas fijas, que se activan cuando la bola pasa por el pasillo superior izquierdo.
- Tercer flipper que dirige directamente la bola hacia las dianas abatibles o fijas, si ya se han derribado las anteriores.
- Diana progresiva que enciende el multiplicador de bonus. Tocando la diana se obtiene bola extra o partida especial.
- El pasillo del tirador ofrece la posibilidad de conseguir 5.000 ó 50.000 puntos a la salida de cada bola.

TECFRI, LA FIRMEZA DE



UNA GRAN EXPANSION



TECFRI, la gran empresa catalana con proyección universal, de la que mensualmente venimos informando sobre sus más notables éxitos, nos ha proporcionado una nueva alegría con la reciente ampliación de sus instalaciones en la barcelonesa calle Berlín. Una importante expansión no sólo cuantificable en metros cuadrados, sino en la firmeza empresarial de quienes lo saben todo en este Sector. Jorge Carreras, y sus veinte años de experiencia en el Recreativo, ha sabido dar un paso decisivo en la consolidación y grandeza de TECFRI. Un paso cuyo rasgo fundamental lo marca un sendero más importante que las modernas máquinas instaladas, como es el de no haber perdido un sólo milímetro de la esencia de TECFRI en esa ampliación.

Así, en una comida para la prensa especializada, y con su habitual diplomacia pedagógica, Antonio Inglés contestó reiteradamente a más de una pregunta hecha y echada más desde la ignorancia del Sector que desde la especialización profesional. Dejando bien claro que la ampliación de TECFRI era una expansión calculada y necesaria, pero ante todo un mantenimiento a ultranza de la línea empresarial que se había marcado desde

su nacimiento. Una línea y un juego limpio que les hace ir por el mundo con la cabeza bien alta y hablando de tú a tú y con confianza a las grandes firmas mundiales del Recreativo, que, tras muchos meses de trabajo, confían en esta empresa española que nunca falla, que cumple sus compromisos y que prefiere el trabajo bien hecho a la piratería... Una empresa que respeta y es respetada por sus clientes.

Y, en este orden, TECFRI, nacida no al amparo del «boom», sino después del crack del 82, se ha profesionalizado y equipado con la más alta tecnología con el más inequívoco signo de retar al futuro. Y una buena muestra de cuanto decimos lo constituye una magnífica máquina de soldadura de doble ola con cortador incorporado y totalmente automatizada que puede ser accionada por un solo hombre a pesar de sus nueve metros de larga. Una máquina que no ha venido sola a esta nueva singladura de TECFRI, que, por ejemplo, ya cuenta con un modelo para insertar componentes a una velocidad de 3.500 unidades por hora. Una nueva maquinaria que se completa con un espectacular horno de temperaturas cíclicas que asegura un perfecto control de calidad final... Y muchas más sorpresas de tecnología





punta como una máquina capaz de diseñar y dibujar circuitos a una velocidad de vértigo...

Pero si en el plano de la infraestructura industrial TECFRI es un auténtico paradigma del Sector que todos deseamos, en lo concerniente a las relaciones públicas tampoco la gran empresa catalana se queda atrás. De esta forma, la presentación constituyó un notable éxito para sus organizadores y unas horas sumamente agradables para los presentes. Richard Dunn, director de KONAMI Ld. Londres, y Daniel Marchi, vicepresidente de la empresa italiana GECAS, debieron sentirse agradablemente sorprendidos por la canti-

dad de importantes amigos y clientes que movieron sus anfitriones españoles.

Porque en el capítulo de invitados, todo puede resumirse a la gran cantidad de caras conocidas. Ramón Jovani, vicepresidente de FACOMARE, acudió a felicitar a los responsables de esta empresa líder en su campo. Pascual Esclápez y Enrique Curtich llegaron juntos y con un encomiable buen humor, ese tipo de humor que no se puede ocultar cuando se ha hecho un buen trato; Domenech, de Playmatic, dando muestras de ser un gran profesional y un magnífico compañero, se deshacía en elogios ante nuestra revista hablando

del pinball de Arribas, de CIC-PLAY, que también estaba presente, al igual que la entrañable Margarita, de JUPAMA, y Mercedes, de JAESPA. Pedro Alvarez, de CLIKERS, tan amable y tan cortés como siempre, a pesar de su reciente desgracia familiar, que le está haciendo pasar un comprensible mal momento. Diego Carreras, el padre de Jorge, lo pasaba en grande disfrutando del indudable éxito de su hijo. Era, efectivamente, una brillante jornada para la familia Carreras y para todo el equipo de TECFRI... Una jornada como el símbolo de un punto muy importante en la indudable línea ascendente de esta gran empresa.

ADIOS *al* COLADERO



- Bienvenido el MS 50. Es el selector electrónico de 25 ó 100 ptas. que usted necesita.
- MARS ELECTRONICS es líder mundial en el manejo electrónico de monedas. Desde 1983, la compañía ha suministrado más de 300.000 monederos a la industria mundial del juego.
- Para más información dirijase a...



Money Systems Division

tratecnica, s.a.

c/. Orense, 39 (28020 Madrid).

Tel: 456 02 54 Telex: 43171

DESPUES de dos años largos de haberse establecido el gravamen complementario por máquina «B» con carácter retroactivo, comienzan a admitirse a trámite los recursos interpuestos por los operadores en el Tribunal Constitucional.

Este nuevo impuesto de 29 de junio de 1983 elevó la cuantía de la Tasa Fiscal de las máquinas a la cantidad de 125.000, como conse-

Vicente Cabanilles, operador de Gandía, ha conseguido, con la ayuda de Andemar, la primera resolución efectiva sobre las 85.000 ptas. que los operadores pagaron con carácter retroactivo

Admitido a trámite por el Tribunal Constitucional un recurso sobre el gravamen complementario

cuencia de la creación de un gravamen para las máquinas que estuvieran funcionando, de 85.000 pesetas, complementarias a las 40.000 que ya habían abonado a comienzos del año.

Este nuevo impuesto cogió de sorpresa al Sector y provocó el crack en más de una empresa que ya había hecho sus previsiones económicas para ese año, y la enormidad del impuesto, así como su retroactividad, supuso un palo para el Sector y

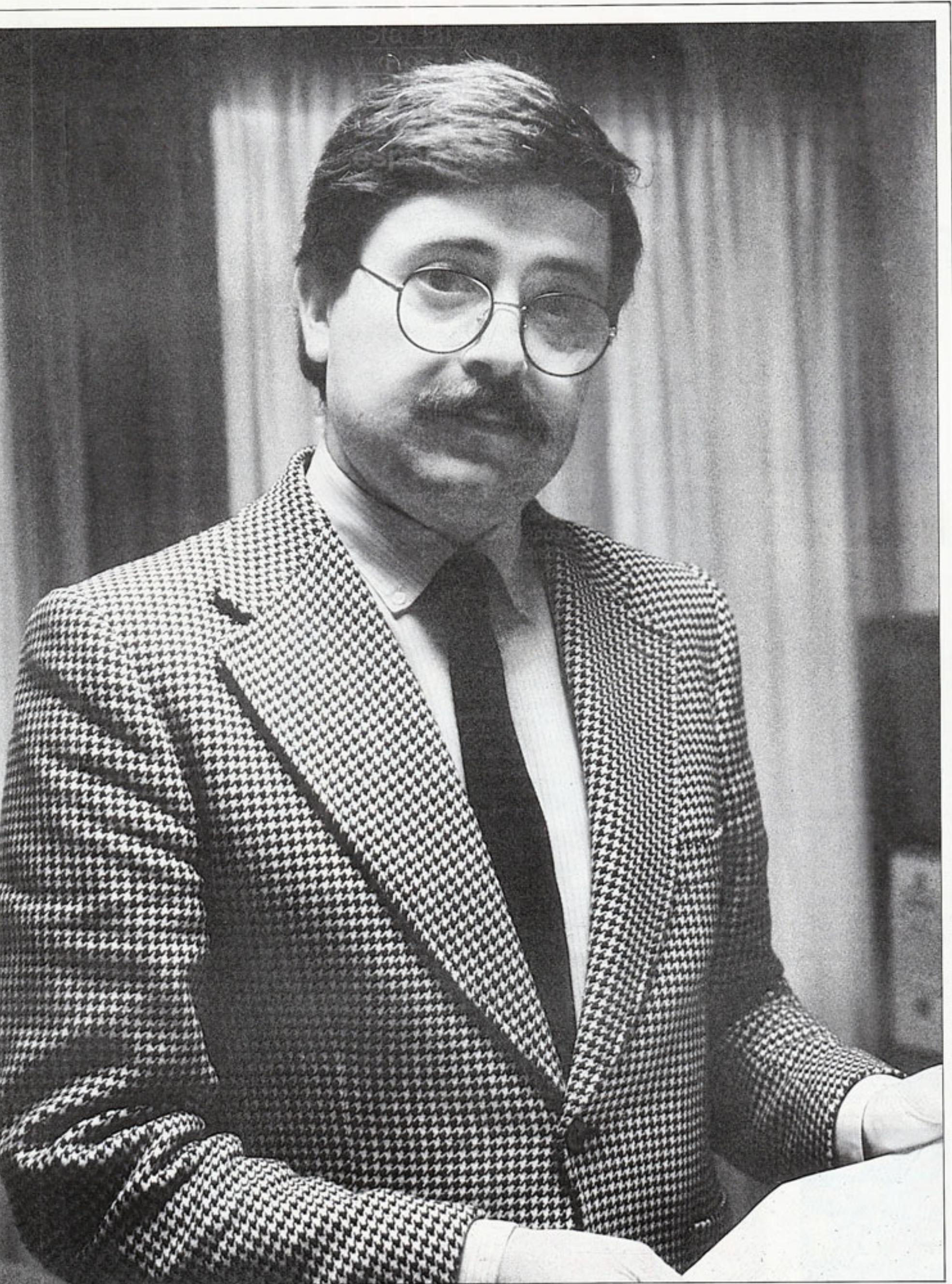
obligó a un retroceso en la actividad no sólo de los operadores, sino también de la fabricación.

Algunos operadores, apoyados por sus asociaciones, presentaron recursos contra el nuevo gravamen, como en el caso de Vicente Cabanilles Cabanilles, valenciano, que, por medio de Andemar, fue el primero que recurrió y, ahora, después de dos años, ha conseguido que el Tribunal Constitucional admitiera su recurso a trámite.

Vicente Cabanilles tiene su actividad centrada en la zona levantina y en la Audiencia Territorial de Valencia presentó recurso por todas sus máquinas en bloque y en Alicante tuvo que desglosarlo por cada máquina instalada. «A mí me pareció anticonstitucional un impuesto de ese tipo y me puse en contacto con el anterior secretario de Andemar Valencia, José Puchades, que consultó con los expertos jurídicos y ellos dijeron que no se podía aplicar un recurso con carácter retroactivo. En primer lugar pagué religiosamente todas las tasas, aunque aquello me destrozó la planificación que había hecho para el año 83; pero era un trámite imprescindible para poder recurrir y poner una reclamación y luego un recurso que a la larga se ha transformado en una cuestión de inconstitucionalidad.»

Más de dos años ha tardado en ser admitido a trámite por el Tribunal Constitucional, pero la sala primera de lo contencioso-administrativo de la Audiencia ha señalado que «la aplicación retroactiva de las leyes tributarias constituye un ataque a los fundamentos básicos del orden jurídico, tal como lo reconoce el artículo 53 de la Constitución italiana y la trascendente sentencia del Tribunal Constitucional alemán de 19 de diciembre de 1961, que, superando una rigurosa casuística de posibilidades de retroacción de las leyes tributarias, llegó a idéntica conclusión, instando la legalidad y posibilidad de la composición, y en igual sentido debe interpretarse la legalidad patria...»

No sabemos qué ocurrirá y cuándo será efectiva la sentencia, pero el simple hecho que se haya reconocido una posibilidad de que miles de operadores recuperen parte del dinero pagado por un impuesto de dudosa legalidad es un paso importante para evitar que se sigan poniendo impuestos por los motivos más extrafalarios, con la falta de consideración que la Administración está demostrando hasta ahora. El problema, caso de producirse, sería peliagudo: ¿cómo romperemos los pactos?



**EDICION
ESPECIAL**

BREAK '86

**EDICION
ESPECIAL**

NACE UNA ESTRELLA DEL PIN-BALL. Para ellos es un juego. Para tí un negocio.



EL BREAK CAUSA FUROR

Lo que es moda en Estados Unidos es moda en todo el mundo. España también ha sido conquistada por la moda break. Nuestros jóvenes se contorsionan como ondas de energía con el ritmo que causa furor en las disco breaks. Pero el break, como todos los movimientos, encierra mucho más que una simple forma de bailar. Es un modo de vestir, de maquillarse, de pensar y hasta de divertirse. Por eso hemos creado la Pin-ball Super Break 86.

REGISTRA RECORDS DE RECAUDACION

No es una máquina cualquiera; es el modelo de éxito. Las Super Break colocadas de prueba por VIDEODENS en

Hasta ahora, día a día, sus recaudaciones han superado los mayores records. Y es que esta flipper flipa a los chavales de 8 a 88 años de edad.

máquina de hacer dinero; un negocio. Usted sólo tiene que colocarla y pasarse, cada vez que la caja está repleta, a embolsarse la recaudación. Un trabajo bien sencillo. Y sin problemas de mantenimiento. La envidia del parque.

LA BREAK 86 PUNTO POR PUNTO

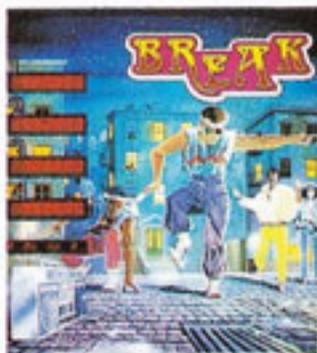
- Graba el nombre de los ganadores.
- Velocidad programable por micro swicher.
- Chequeo de contactos reflejados en los displays.
- Dos bancadas de dianas.
- Tres bumpers y dos picabolas.
- Tablero absolutamente multiplexado, con 12 bobinas.
- Bumpers de fuerza variable por micro swicher.
- Efecto de luces con barrido.
- Un sólo contador para dos monederos: 25 y 100 pts.
- Diseño y tecnología: VIDEODENS.



diferentes establecimientos del país han resultado de una excelente rentabilidad.

COMPRE ESTE NEGOCIO

Break 86 no es una simple máquina pin-ball, es una



videodens

Ctra. de Toledo Km. 17,450. Tel: 690 71 64. Fuenlabrada (MADRID).





Espectacular presentación de sus últimas novedades y un avance de lo que será su futura división comercial.

Sega-Sonic, a por todas

ESTOS primeros meses de 1986 han sido de relativa calma en el Sector, lo cual no quiere decir que nuestros fabricantes se hayan dormido influidos por este aletargamiento que parece haberse apoderado del Sector. Y buena prueba de lo despiertos que se encuentran algunos ha sido la presentación en Madrid de las últimas novedades de Sega-Sonic el día 21 de marzo.

En el ya tradicional marco del hotel Meliá Castilla se reunieron los más destacados fabricantes, distribuidores y operadores de Madrid y de las comunidades autónomas más cercanas para sacudirse la apatía y ver las últimas novedades de esta



firma, novedades que abarcan videos, máquinas B y un espectacular pinball integralmente desarrollado por Sega, el «Solar Wars», que, según Eduardo Morales, «aporta una alternativa al mercado de pinballs, cualitativamente más competitivo que los conocidos hasta ahora. La experiencia general es tan positiva, que será el pinball que romperá una frontera en cuanto a las alternativas futuras para desarrollar temas de juego en estas máquinas en España. Se introduce un paso elevado en el tablero de los fabricantes nacionales y una sorprendente bola dorada, que son sólo el comienzo de otras brillantes ideas que incorporaremos a nuestros pinballs futuros».



Y, como era de esperar, esta máquina fue la que más interés despertó entre los asistentes, que en un número superior a las cuatrocientas personas abarrotaron el salón Hidalgo. Entre las caras conocidas pudimos ver a Juan Paredes, de Juegos Populares, que jugó en el pinball y felicitó a Eduardo Morales; felicitación de un entendido en el tema que fue apreciada en su justo valor por el vicepresidente de Sega. También estaban Teresa Quijano, de Ebilsa; Juan Padrón, de Jupama; Amable Imedio, de Automatic Mora, y un alto número de personas que procuran mantenerse al tanto de las novedades que aparecen en el mercado. Novedades

que Eduardo Morales, exquisitamente atento, nos fue mostrando, haciendo especial hincapié en la extensa gama de videos, máquinas con las que Sega ha mantenido el liderazgo mundial. «En esta ocasión hemos presentado dos modelos en muebles standard con posibilidades de conversión, conocidos internacionalmente como "Némesis", desarrollado por la firma Konani, y "Express Raider", original de la firma Data East.»

Otro video que nos sonaba conocido es el de «Indiana Jones y el templo maldito», pero esta vez es una tercera conversión del sistema I de Atari. Este video ha demostrado

con creces su interesante conjunción entre la inversión y retorno de rentabilidad de la misma, según el señor Morales, ya que con la compra de una máquina se han podido hacer dos transformaciones en un año, con un costo de la mitad a la tercera parte de una máquina nueva.

Pero la estrella de los videos presentados fue «la moto», el «Hang On», de Sega, presentada en su conversión standard con mueble y asiento.

En nuestro recorrido de novedades llegamos a la máquina B, solitaria entre sus compañeras, pero en la que los ejecutivos de Sega han verterido sus esperanzas de éxito. «Hasta ahora —nos dice Eduardo Morales—



no hemos dado en la diana con este tipo de máquinas, pero la "Super Sonic" ha demostrado, en los tres meses que lleva funcionando experimentalmente en bares, salas de bingo, salones recreativos, etc., que los resultados no pueden ser mejores. No ha tenido nada que envidiar a las mejores del momento y, en muchos casos, las ha superado. Confiamos que nuestra "Super Sonic" se convierta en la supermáquina B que el explotador estaba esperando para dar estabilidad y rentabilidad a su explotación.»

Pero parece ser que Sega tiene planes ambiciosos para el futuro, proyectando, para este mes de abril,

una nueva estructura de introducción de sus productos en el mercado mediante un sistema de acercamiento a todo cliente potencial a través de distribuidores cualificados en un número no superior a 12, que cubrirán todo el territorio nacional. Esta política se robustecerá con otros 200 clientes especiales y 6.000 explotadores, clientes potenciales que tendrán cotidianamente información puntual y veraz de los productos Sega y un servicio de apoyo posventa inmediato.

Estos planes se asentarán en una nueva dimensión comercial que se prevé inaugurar en este mismo mes, y donde estarán centralizados todos estos servicios.



MAC'S GALAXY



EL EXTASIS DEL JUGADOR Y EL DESCANSO DEL OPERADOR



MAC
SYSTEM IV
(21,3 x 14 x 1,5)



MAQUINAS AUTOMATICAS
COMPUTERIZADAS, S.A.

Avda. de la Industria, 52
Tels. 653 37 99 - 653 36 23
Alcobendas (MADRID)

¡PARA ANDAR SEGURO!

**DISTRIBUIMOS LAS MARCAS MAS
RELEVANTES DEL SECTOR**

**MONTAJES DE SALONES
RECREATIVOS**

SERVICIO POSTVENTA

**4
CASA**



COMERCIAL DE RECREATIVOS, S.A.
Guzmán el Bueno, 104
Telfs. 233 45 05-06-07
28003 MADRID



El pinball, junto a la moda

HAY quien se empeña en definir

a las épocas o a las culturas en función de sus objetos más característicos. Así, se habla de la época de la televisión o la del automóvil. Pues bien, quizá no estaría de más hablar, más o menos seriamente, de la era del flipper, y como prueba vean ustedes lo que la estilista Angela Colyer buscó para ambientar un stand de moda centrado en los años 50: un futbolín y tres pinballs, entre los que parecía que iba a surgir de un momento a otro James Dean o una jovencísima Liz Taylor embutida en unos vaqueros y feliz de seguir con el movimiento de sus caderas las peripecias de la bola. Y es que lo bueno nunca pasa de moda.

Esas máquinas que hicieron historia, pero que hoy vuelven a estar por todos los rincones, fueron cedidas, tras una gestión de TEMAS RECREATIVOS Y DE AZAR, por Juegos Popular para decorar el stand de la firma textil Grin's Freewear. Eran los antiguos modelos de Petaco «La Fortune», «Space Race» y «Twin Gain», que, junto a un tocadiscos característicos de la década, el «Rockola», parecían conjurar ese espíritu de aventura y rebeldía en que nos movíamos aquellos atractivos jóvenes que hoy ya nos hemos convertido en maduros interesantes. Una ropa, un peinado y un pinball. Tal como éramos.

«**C**OMO todo el mundo sabe, y mis biógrafos así confirman, nací en un pueblo de Toledo, Miguel Esteban; un pequeño pueblo con mucho vino y con poca agua. Aunque toda mi familia proviene de esa zona, antes de que yo naciera se habían trasladado a Madrid; pero la guerra les hizo volver a la relativa seguridad que proporcionaba el pueblo, y allí nací yo en el año 1938.»

Eulogio Pingarrón es un hombre sencillo y con una apariencia juvenil que no refleja ni remotamente los años que tiene. Fuma incansablemente, pero también es capaz de estar largos minutos con un cigarro sin encender entre las manos, tanto tiempo que te entra la tentación de darle fuego para retomar el ritmo perdido. Ritmo que se pierde otras veces porque el hilo de la conversación deriva hacia temas que obligan a cerrar el magnetofón, y que hacen de la entrevista una charla amigable que flexibiliza la rigidez del trabajo.

Eulogio se considera madrileño por los cuatro costados, porque al año y medio de nacer, coincidiendo con el final de la guerra, se traslada a Madrid y aquí transcurre su vida. El tercero de cinco hermanos pasó la posguerra, según sus palabras, «como cada quisqui», con las miserias y alegrías de aquellos años. «Siempre deseé estudiar, pero desgraciadamente a los catorce años tuve que comenzar a trabajar en una ferretería-droguería-artículos de electricidad, etc., y allí aprendí a reparar planchas, electrodomésticos en general y todas esas chapuzas que te

capacitan para poder abordar más adelante cualquier cosa que te propongas y hacerla bien; porque yo siempre he dicho que, si eres un simple barrendero, procura que tu calle sea la más limpia.»

Petaco: su primera etapa en el Sector

Y llega el momento de hacer la "mili". Eulogio es destinado al Sáhara, y allí marcha con su guitarra al hombro decidido a sacar el mayor provecho posible a unos meses que se presentan interminables. «Este período en Africa me enseñó algo que me ha servido enormemente en el futuro: a sobrevivir.» En el año 1961 vuelve a Madrid, y después de pasar por varios empleos, en hostelería, carpintería, albañilería, etcétera, le dicen que una casa de máquinas recreativas necesitaba gente, y así entra a trabajar en Petaco.

—En Petaco me presenté dispuesto a hacer lo que fuera, y no porque necesitara imperiosamente ese trabajo, sino porque lo vi como algo nuevo y distinto. Recuerdo que cuando abrieron una máquina delante de mí, que era «La Competición», y vi tanto

cable y tanto contacto pensé: «Dios mío, yo esto no lo aprenderé nunca»; pero a los pocos días comprobé que había gente a mi alrededor que yo consideraba que eran menos que yo y que sabían hacer aquello; y me dije que, si ellos no tenían dificultad para hacer su trabajo, yo también podría llegar a realizarlo. Así que decidí dominar las máquinas a la perfección. Porque, igual que el ejemplo que te he dicho anteriormente del barrendero, cuando me propongo hacer algo no dejo el empeño hasta conseguirlo y siempre he llegado a la meta propuesta, no sé si por constancia, inteligencia o simplemente por cabezonería. Nunca me he quedado en una posición intermedia...

—Con esas premisas sumpongo que pronto comenzó a destacar en Petaco...

—Bueno; después de entrar en la empresa me dije que, si tenía que trabajar allí, debía tratar de ser alguien, y creo que lo conseguí. A los tres meses me ascendieron de peón especializado a oficial de tercera, sin que yo lo hubiera pedido, y a los dos meses, a oficial de segunda, también sin pedirlo, y algo así como al año ya ocupaba el puesto de oficial de primera. Todo esto sin que yo

lo solicitara, porque en los quince años que estuve en Petaco jamás pedí ningún aumento. Juan Paredes lo puede atestiguar.

—Quizá sea debido a que la empresa supiera lo que usted podía dar de sí.

—No lo sé. Juan Paredes, persona que se relacionó conmigo, no sé por qué misterio, desde el tercer mes que llegué a Petaco, se encargó directamente de ascenderme. Aparte de los motivos que él tuviera, al año de ascender a oficial de primera me preguntó si estaba satisfecho con el ascenso, y mi contestación fue que «ni estaba ni dejaba de estarlo, que posiblemente me iba a ir pronto porque si no seguía ascendiendo y me quedaba delimitado a un puesto y aprendiese todo lo que se me requería saber, me iba a aburrir y terminaría marchándome». Aquello fue algo que a Juan Paredes le sonó extraño, pero de alguna forma le debió alertar en cuanto que supo que yo era un hombre al que no se le debía poner ninguna traba. Me dijo que lo consideraría y, efectivamente, al año y medio me puso a diseñar máquinas.

—Ese paso importante le calmaría en sus deseos de dejar la empresa.

—Por aquel entonces llenó casi todas las aspiraciones que yo pudiera tener. Llevaba dos años en Petaco y los escalafones subidos eran realmente apreciables y, sobre todo, el diseñar máquinas me satisfacía plenamente.

—Asentado con firmeza en su trabajo decide dar ese paso trascendental que casi todos damos una vez en nuestra vida. Se casa, y con el paso del tiempo se incrementa la familia con

Eulogio Pingarrón cumple las bodas de plata en el Recreativo

El mago del pinball



tres hijos. ¿Su mujer trabaja o se dedica a la casa?

—Mi mujer se dedica a la casa con gran dolor de su corazón, porque es muy feminista, lo que ocurre es que ha tenido siempre presente una cosa, sin que yo influyese en ella, que más derecho tienen los niños a disponer de ella que la sociedad. Además hay una cosa que yo tengo muy claro: que la mitad de todo lo que he conseguido en la vida se lo debo a ella, que me ha proporcionado la tranquilidad emocional necesaria para poder volcar todas mis ansias en la fábrica, porque tenía el resto de mi vida plenamente cubierto. Si no hubiese sido por ella no hubiese llegado a lo poco que soy.

«Se me ha olvidado divertirme»

—Vamos a seguir con los temas personales. ¿Cuáles son sus hobbies?

—Puede parecer una peregrinada, pero a mí se me ha olvidado divertirme. Soy un hombre de una jornada muy larga en el trabajo. Hasta los sábados, que cerramos, vengo por las mañanas a estar solo y dar vueltas entre mis cosas. Sólo tengo un gran hobby, y puede parecer un tópico, el hacer flippers. Yo recuerdo con verdadero cariño los años que pasé en Petaco. Nunca me he divertido tanto como entonces. Cuando llegaba el fin de semana ya comenzaba a esperar el lunes para seguir divirtiéndome. Ha habido épocas en que incluso debería haber pagado dinero para poder trabajar allí.

—Si tantas satisfacciones le ha reportado su paso por Petaco, ¿por qué dejó su trabajo en esa empresa?

—En el año 76 yo ocupaba un cargo importante en la firma, pero en aquellas fechas comenzaron una etapa en la que sus directrices divergían de mi manera de pensar. Sus caminos no coincidían con los míos y como la empresa no era mía opté por marcharme. Dejé Petaco en el año 77, cuando era la primera empresa española del automático y la primera en flippers en Europa. Dejé Petaco cuando la empresa parecía tener un futuro enormemente prometedor, pero intuía que de continuar por el camino emprendido irían al desastre, aunque ello no condicionó mi decisión. Dije lo que en mi opinión debería hacerse para salvar el posible crack, pero entendieron que no tenía razón y preferí marcharme. Repasemos la historia y veamos quién tenía razón.

—*Estamos en el año 1977 y usted abandona Petaco. ¿Hacia dónde se dirigen sus planteamientos laborales?*

—Cuando abandoné mi trabajo no lo hice porque tuviera otro en mente y no porque me faltasen opciones, es que Petaco para mí era tanto que yo estaba casi casado con Petaco y no quise que pareciera un abandono por otra mujer. Me fui de allí al paro, pero no pidiendo el paro, porque no lo solicité. Yo había ahorrado un poquito de dinero y me fui a casa con el convencimiento de que podría encajar donde me propusiese. Al cabo de un mes apareció mi amigo Alfonso Palomares y me propuso montar una empresa; él vendiendo y yo fabricando máquinas, y así nació Peyper en julio de 1977.

—*Van a cumplirse 10 años desde los comienzos. ¿Cómo les fue en los prime-*

ros tiempos como empresarios?

—Tuvimos la mala suerte, o la poca vista, de ir a fundar una empresa y a lanzar unas máquinas cuando el flipper estaba decayendo. Hicimos dos modelos que resultaron muy buenos, pero que por la propia inercia del mercado no ganamos dinero en ellos. Y cuando en una empresa no entra dinero, esa empresa no puede mantenerse. Total que a finales del 79 Alfonso y yo decidimos divorciarnos. Tuvimos un entente de unos meses a ver quién se quedaba con la empresa. Finalmente acordamos que me quedara yo con ella.

—*Entonces comenzó el periplo de Eulogio Pingarrón en solitario. Supongo que sería muy duro encontrarse con una fábrica en marcha y con una producción casi parada.*

—La verdad es que sí, pero tuve la satisfacción de comprobar que mi amigo Juan Paredes era un amigo con mayúsculas, y en aquellos momentos me ofreció el apoyo de él y de su firma, apoyo en cuanto que me suministraron los materiales necesarios para seguir fabricando, y eso me permitió levantar cabeza y hacer bolerines y así pude pagar las deudas contraídas. Y cuando ya finalmente comencé a respirar más holgadamente y me disponía a fabricar unas máquinas «B» llegó el año 82.

—*Siempre topamos con esa fecha fatídica cuando hablamos con las personas del Sector. Unos lo superaron de una forma y otros se hundieron. ¿Cómo pudo seguir adelante a pesar de las cortapisas del Decreto?*

—Me tuve que tragar todo el diseño que tenía hecho para la máquina «B», todo el trabajo desarrollado, y decidí quedarme parado, con la empresa abierta, pero sin personal. Solamente mantuve en su puesto a tres personas, y para subsistir no tuve más remedio que poner una pequeña empresa operadora, con la que me he mantenido hasta el año pasado que hice otra vez máquinas.

—*En esos años volvió a tener un contacto laboral con Petaco, ya Juegos Populares. ¿Cómo fue que usted, dueño de una fábrica, volviese a trabajar en otra empresa de la competencia?*

—En mis años de Petaco, mis ideas coincidían plenamente con las de Juan Paredes, no sólo a nivel de trabajo, sino también a nivel personal. Puedo decir sinceramente que nunca he tenido un amigo como Juan, y él dudo que haya tenido otro más desinteresado que yo y, con independencia de que me marchara de su empresa, Juan Paredes y yo seguimos siendo amigos, y como esa amistad se mantenía, al cerrar Petaco y fundarse más tarde Juegos Populares, Juan me llamó para ver si yo quería formar parte de la sociedad y se me ofreció una pequeña participación, y así fui socio fundador de Juegos Populares, pero sin entrar en el funcionamiento interno de la empresa, simplemente accionista. A finales del 84, como socio y como amigo que era, me llamaron y me dijeron que si quería ayudarles y prestar mi colaboración, porque consideraban que el momento de los flippers había llegado y yo

podía aportarles mi experiencia en ese tipo de máquinas.

Eulogio Pingarrón se desdobla y, sin dejar Peyper, pospone el momento de fabricar sus propios pinballs para hacerlo en Juegos Populares porque «considero que ellos tenían una infraestructura más sólida sobre la que fundamentar una máquina de éxito. Aparte de ello pensé que si yo había estado más de tres años sin hacer nada, lo mismo me daba estar seis meses más».

Y de esta forma el dueño de Peyper decide trasladarse eventualmente a Juegos Populares y emprende la aventura de montar la «Petaco». «Cuando ya estaba la máquina diseñada, el personal contratado y las cadenas funcionando, me volví a trasladar a mi empresa.»

El final de una amistad

—*Pero, según tengo entendido, este traslado le desvinculó totalmente de Juegos Populares.*

—Hubo una serie de circunstancias que no vienen al caso, pero es cierto que yo vendí mis acciones de J.P. y me desligué completamente de ellos y, de alguna forma, aunque me resulte duro el decirlo, terminó mi amistad con Juan Paredes. Vuelvo a afirmar que yo no he tenido un amigo más apreciado que Juan y creo que ha sido recíproco. Con todo lo que ha pasado, si él necesitase algo de mí lo tendría al instante y confío en que si a mí me ocurriese algo grave podría recurrir a Juan.

—*Estamos en la época en que usted vuelve a su empresa y decide fabricar de nuevo flippers. Ante-*

«Una candidatura cerrada, como la de FACOMARE, da paso a la dictadura»

«Siempre he dicho que, si eres barrendero, procura que tu calle sea la más limpia»

rteriormente había creado dos modelos, pero el momento no era propicio y tuvo que parar su producción; retoma el mando de Peyper y vuelve a coger el rumbo con el «Odín» y ahora con otro nuevo pinball que pronto saldrá a la luz «Némesis». ¿El mercado puede seguir absorbiendo esta enorme cantidad de pinballs?

—La situación que estamos atravesando con los pinballs es consecuencia directa de la falta de profesionalidad de una buena parte del Sector, falta de profesionalidad o una abundancia de alegría. Es decir, se pueden poner a hacer flippers todo el que quiera, pero esta máquina, para la inmensa mayoría del Sector, es una desconocida, pero precisamente por eso se han imaginado que es una máquina «B» que se puede copiar fácilmente o un video que también es fácil de copiar. Hemos partido de la experiencia de esos dos tipos de máquinas y se han imaginado que el pinball es prácticamente igual. Algunos lo han comprobado cuando han visto que deben vender más barato de lo que les ha costado fabricar.

—Todo esto que me dice es aplicable a un cierto número de fabricantes, pero hay otros que sí saben cómo hacer flippers y supongo que poco a poco se irá haciendo una selección.

—Por supuesto, después de un cierto tiempo habrá una crisis de selección de material. Los operadores se darán cuenta, en muchos casos, que se han equivocado y rectificarán buscando los que le aporten el mayor rendimiento. Este «boom» del flipper seguirá durante un período amplio, porque el video no es competencia para ellos, pero

todo dependerá de lo que se invente en máquinas «A».

FACOMARE: un tema difícil

—Eulogio Pingarrón sabe mucho de pinballs, pero también sabe mucho de todo lo relacionado con el Sector. Desde que se constituyó como empresario ha estado dentro de FACOMARE, y más aún dentro de su Junta Directiva, hasta esta última etapa. Ahora permanece dentro de la Asociación aunque está algo desencantado del rumbo que han tomado en esta etapa. ¿Cuál es su postura como fabricante respecto a FACOMARE?

—A mí me es muy difícil hablar de FACOMARE, porque bien no puedo hablar ahora mismo. Sigo perteneciendo a la Asociación, aunque no sé por cuánto tiempo. Me cuesta trabajo hablar mal porque podría parecer una venganza o producto de un berrinche por no incluirme en la nueva Junta Directiva, que se produjo tras una serie de anomalías por todos conocidas. Lo que sí puedo decir es que no estoy en absoluto de acuerdo con el camino que está siguiendo FACOMARE, camino que lleva incluido esa hipotética unificación del Sector, en la cual yo ni creí cuando estaba en la Asociación, pero por solidaridad con mis compañeros de la Junta Directiva acepté, ni creo ahora que estoy fuera de ella. Esa unión que se ha pretendido hacer es puro artificio. Yo puedo creer en una federación, en un entendimiento de sectores, lo que me cuesta trabajo es creer en una asociación en la que estén integrados to-

dos ellos, porque sería como un sindicato vertical. Nadie promueve una asociación para dar al contrario poderes como los que tienes tú. A la CEOE nunca se le ocurriría unirse con CCOO y darles tantos votos como tienen ellos, y en el caso contrario tampoco. Todo el que promueve una unión es para, de alguna forma, controlar. A mí eso me cuesta trabajo digerirlo. La cosa es simple, todos somos honrados, todos tenemos buenas intenciones. El infierno está empedrado de buenas intenciones, pero la verdad es que las buenas intenciones se acaban cuando empiezan a entrar en juego los intereses y ya me contarás cómo se come sentarse en una mesa vendedores y compradores. Eso no se lo puede tragar nadie. Los operadores tienen sus intereses y los fabricantes los suyos.

—Por lo que me cuenta deduzco que su permanencia en FACOMARE no será muy larga.

—No sabría decírtelo, pero hay una cosa que denuncio públicamente y que, de no resolverse puede hacer que salga de la Asociación: no se puede ir a una candidatura cerrada. En su momento yo denuncié eso. Creo que una candidatura cerrada da pie a la dictadura, porque si en ella se integran los dos o tres más fuertes fabricantes no se puede hacer otra lista. Para mí la democracia está en que, en una Asamblea General, cada fabricante vote al candidato que considere que debe pertenecer a la Directiva. Así se evitan las candidaturas de amiguets.

—Me quiere decir con ello que en FACOMARE

actualmente hay una candidatura de amiguets...

—En FACOMARE hay una Junta Directiva en la que se aunan, sino amiguets, si una serie de amistades circunstanciales. Es decir, que en vez de estar unos fuera y otros dentro prefieren verse las caras dentro.

—De la presidencia de Juan Paredes, ¿qué opina?

—Ah..., pero ¿ejerce de presidente? A mí me parece que somos un reflejo de la política del país. Hay un rey que reina, pero no gobierna, y hay, en este caso, un recadero del rey que, remitiéndonos a la Historia, me recuerda a Antonio Pérez o a Manuel Godoy, y ese poder oculto no me gusta.

—En este caso, ¿quién ocupa el puesto de Pérez o Godoy?

—Lo dejo al libre discernimiento de cada uno. No creo que sea muy difícil acertar.

—Parece que no ha quedado muy satisfecho de su salida de la Junta Directiva y de lo que es ahora la Asociación.

—Creo que todo lo que he dicho no va en desdoro de FACOMARE, ni mucho menos. Quiero a FACOMARE, fui socio fundador, a pesar de que no se me ha puesto en las revistas como socio fundador; yo estuve en la mesa eligiendo nombre para la Asociación, y en la primera reunión que se celebró en un hotel y creo que le he dedicado el tiempo que mis ocupaciones me han permitido. Asumo mi responsabilidad hasta que salí de la Junta Directiva, de lo bueno o lo malo que se haya hecho durante esa etapa, pero no creo hacerle ningún favor si no señalo los defectos que, a mi juicio, le veo actualmente.

«En FACOMARE hay una Junta Directiva en donde se aunan una serie de amistades circunstanciales»

Di
No
Oc
Se
Ag
Ju
Ju
Ma
Ab
Ma
Fe
En
86
Di
No
Oc
Se
Ag
Ju
Ju
Ma
Ab
Ma
Fe
En
35
Di
No
Oc



SIEMPRE ARRIBA

Recreativos  *Reunidos, S. A.*

OFICINA CENTRAL:
Licenciado Poza, 58 (Ispija)
Tel. 441 19 16 (4 líneas)
48013 BILBAO

DELEGACIONES:

San Roque, 20
Tel. 32 54 11
50010 ZARAGOZA

Paseo San Vicente, 15
Tel. 20 92 19
47012 VALLADOLID

Angel Muñiz Toca, 8
Tel. 24 33 57
33006 OVIEDO

Recreativos Reunidos, S. A.
Ecuador, 14
Tel. (986) 47 20 66
VIGO

RESA
Doctor Fedriani, 35
Tel. 37 28 89
SEVILLA

Los fabricantes españoles vuelven a ocupar esta parcela abandonada.

El futuro del pinball está en sus manos

Hemos querido saber lo que opinan sobre este «boom» del pinball los más importantes fabricantes españoles. España fue durante los años 60 y buena parte de los 70 uno de los principales exportadores de este tipo de máquinas. Ahora han vuelto a retomar el mercado y ya están ocupando ese lugar que ha sido nuestro y que, comprobando la calidad de los nuevos fabricados, volverá a serlo.

Joaquín Franco
(Recreativos Franco)

«Vuelven a jugar los carrozas y los carrozones»



—Un pinball es un cajón con luces, sonido, patas, bolas y ranuras en el que cualquier solitario puede pasarlo «pipa» por una modesta aportación económica.

—Los aspectos más destacables de un pinball son muchos; pero, por citar algunos, anotaríamos los siguientes:

Participación muy activa del jugador, con sus habilidades, reflejos, experiencia, técnica propia. Dinamismo en el desarrollo del juego. Juego relajante. Variedad en el desarrollo del juego. Todas las partidas son diferentes. Combinación clásica de bolas, tiradores, gomas y dianas, sin riesgos de vulnerar el sexto mandamiento.

—Los modernos se diferencian de los antiguos en que:

Incorporan la electrónica. Presentan una estética plástica y sonora posmodernas. Resultan bastante más caros, amén del IVA.

—Reducción de partes mecánicas y electromecánicas, como relés, contadores de visión directa, contadores mecánicos, motores, repetidores, etcétera, en favor de la electrónica, Europa y el IVA.

—Vuelven a jugar los «carrozas» y los «carrozones», que enseñan de camino a los jóvenes «colegas»; pero, eso sí, sin repercutirles ni una pizca de IVA.

—Misissippi, Venus, Impacto y algunos más.

—Porque lo demanda el Sector y porque, como ya he dicho en otras ocasiones, el fabricante que ha sido capaz de hacer buenos pinballs es capaz de hacer cualquier cosa dentro del recreativo.

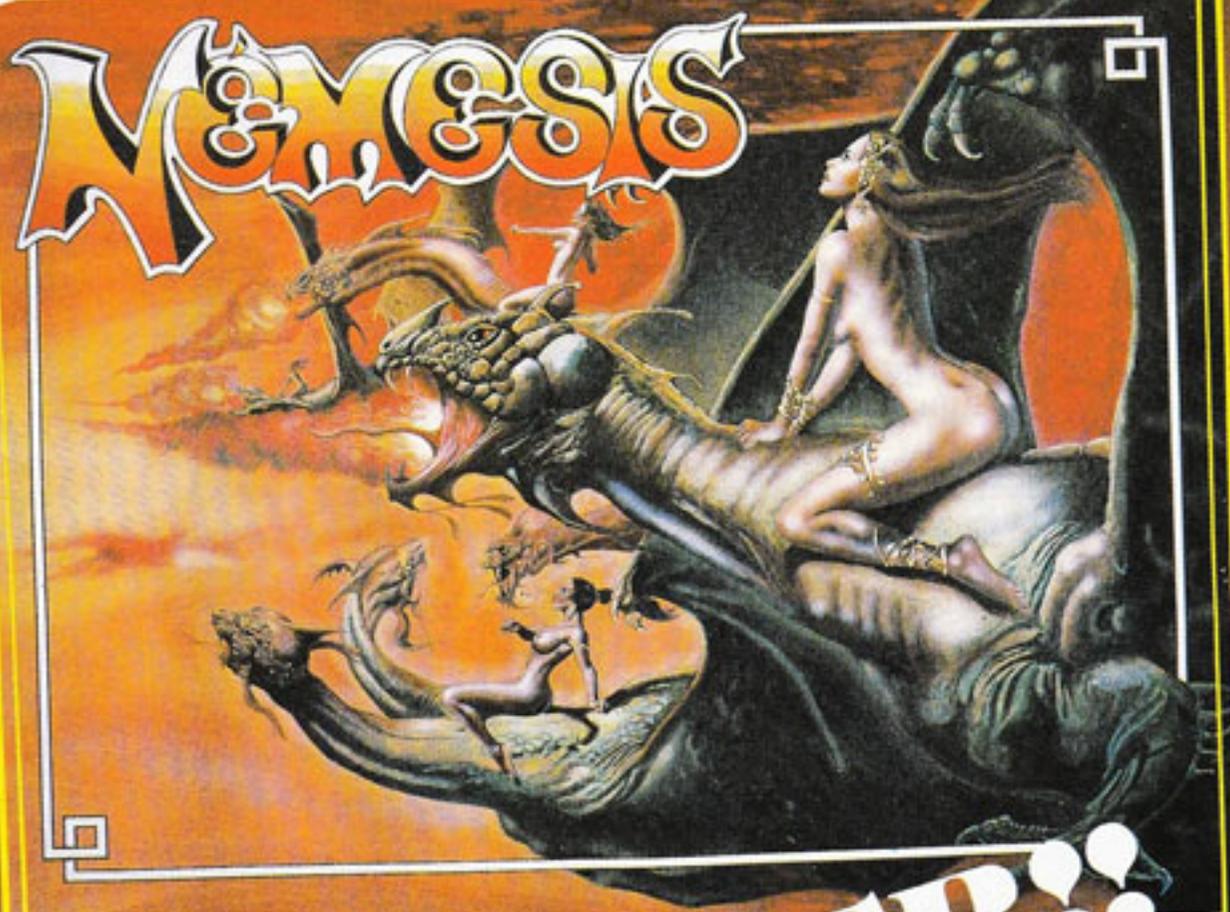
—El pinball debe recuperar una importante cuota del mercado del recreativo y, además, cribará la profesionalidad de muchos nuevos operadores y fabricantes.

- 1.º Defíneme lo que es un pinball.
- 2.º ¿Cuál es el aspecto más destacable del pinball?
- 3.º Diferencias esenciales entre los pinballs de hace años y los de esta nueva etapa.
- 4.º Avances técnicos en los pinballs.
- 5.º ¿Cree que ha cambiado el jugador de pinball?
- 6.º Sus primeros pinballs.
- 7.º ¿Por qué fabrica pinballs en la actualidad?
- 8.º Futuro del pinball.

ODIN fué
un reto a la superación...

aquí está
LA RESPUESTA!

NEMESIS



EL FLIPPER!!



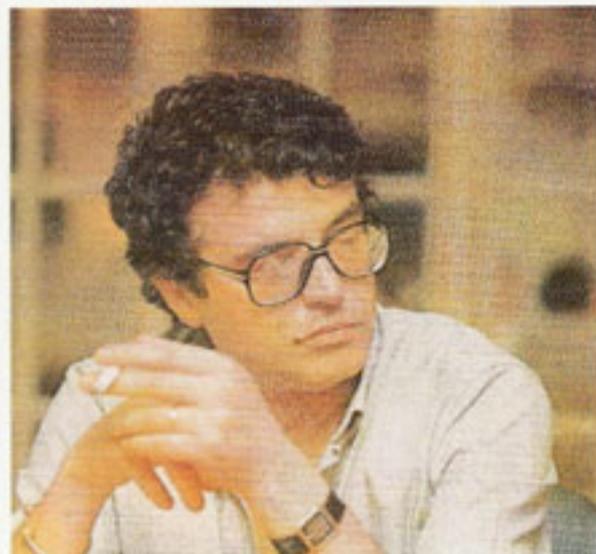
PEYPER S.A.

Aparatos automáticos recreativos

Julián Camarillo, 53 bis • Teléfonos 754 27 07-754 23 73 • 28037 MADRID

Eulogio Pingarrón (Peyper)

«Nací en el automático fabricando pinballs»



—La habilidad y los reflejos de un puro juego.

—La virtud de hacer creer que en la próxima jugada puedes mejorar.

—Puramente técnicas y ornamentales.

—En el empleo de la electrónica.

—Ha cambiado poco. La capacidad que tiene la gente para entretenerse e ilusionarse con el pinball sigue siendo la misma.

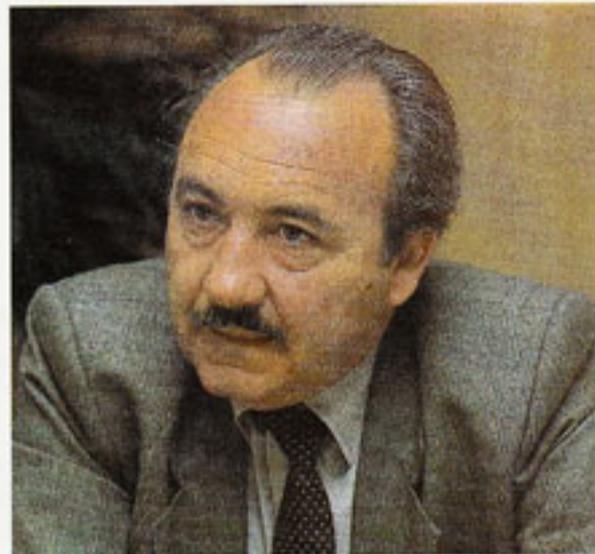
—El primero, «Escalera de Color», cuando trabajaba en Petaco. Era una copia de una máquina americana reformada. Desde que fundé Peyper he fabricado «Tally Hoo», «Fantastic World» y, por último, «Odín».

—Nací en el automático fabricando pinballs, y tal vez porque es a lo que tengo más cariño y lo que mejor sé hacer.

—Depende de la capacidad de producción de los fabricantes actuales y de su visión comercial para evitar no agotar el mercado y convertir al pinball en una máquina no rentable para el operador.

Juan Paredes (Juegos Populares)

«La máquina recreativa por excelencia»



—Pues, de acuerdo con el actual Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, un pinball es una máquina recreativa de tipo A. Para mí, es la máquina recreativa por excelencia. Es la máquina de toda la vida.

—Es difícil señalar un aspecto destacable del pinball. Lo destacable del pinball es una conjunción de hechos armoniosos, que finalmente determina la máquina en su conjunto, produciendo el mayor o menor atractivo para el jugador.

—Hay una diferencia indiscutible en relación con la tecnología electrónica empleada y la que ya se empleaba últimamente en lo que podríamos llamar la etapa anterior.

—Como ya hemos dicho en el párrafo anterior, los avances técnicos se concretan especialmente en la tecnología electrónica, que permite ahora resolver perfectamente los aspectos del juego, adornar la máquina con sonidos y música, que la hacen mucho más atractiva que antes.

—El cambio favorable es que una nueva generación se ha incorporado al juego del pinball con un gran entusiasmo, además de la generación anterior que vuelve a jugar con más interés que antes.

—En la actualidad, porque se venden muy bien, y cuando inicié esta nueva etapa, coincidiendo con la última feria de Torremolinos, porque tenía una gran esperanza de que sucediese lo que ha sucedido.

—Pues ahora, a largo plazo, yo creo que el futuro del pinball es eterno, con épocas más prósperas y etapas más relajadas, como ha pasado últimamente. A corto plazo, creo que tendrá un feliz y próspero año 1986 y probablemente un 1987 muy parecido.

Carlos Alonso (IDSA)

«El jugador es el mismo, condicionado por la máquina»



—Es un elemento recreativo de participación que sirve para distraer un rato de ocio.

—Las posibilidades de despertar interés, tanto en el jugador que domina el juego como en el que no juega muy a menudo.

—Con respecto al sistema de juego sigue siendo igual.

—Se han eliminado bastantes problemas de averías que tenían los pinballs mecánicos y los avances en programación son mejores.

—No; aunque son personas de distintas épocas, el jugador sigue siendo el mismo, porque está condicionado por la máquina.

—Con Peyper hice «Fantastic World» y «Tally Hoo». Desde que creé Idsa, el único pinball que ha salido al mercado es el «V 1», aunque ahora estoy preparando otro nuevo.

—Porque el fabricar pinballs exige una técnica muy depurada y para el fabricante lo considero un reto.

—Lo veo más estable que antes, porque las posibilidades de juego son mayores.

Ramón Jovani (Arfyc)

«Un clásico que siempre permanecerá»



—Un pinball es una máquina atractiva que te ayuda a pasar un rato relajado y, además, no se necesitan tantos reflejos como con el vídeo. Este juego también atrae a los adultos, no sólo a los jóvenes.

—Para mí, lo más destacable de un pinball es que el campo de juego sea ameno, que la bola haga un recorrido largo. También que tenga una buena música y un colorido llamativo.

—No hay mucha diferencia. Los campos de juego no admiten mucha variación; lo que se busca es que sean limpios y descongestionados. Cuanto más dificultades, más averías.

—El avance más reseñable corresponde a la incorporación de la electrónica, que con menos materiales se consigue mayor fiabilidad en los marcadores.

—No ha cambiado; sigue siendo el mismo tipo de gente, entre 20 y 40 años.

—Fabricé un pinball porque tenía fe en el resurgimiento de este juego. Esto se ha demostrado por la avalancha de flippers que hay actualmente en el mercado. Este es el tercer pinball que fabrico.

—No será tan boyante como fue hace unos años, pero es un juego que siempre se venderá. Es un clásico del automático.

José M.^a Gallego (Sega)

«Un buen medio para consumir ratos de ocio»

—Una máquina recreativa tipo A con la que poder consumir ratos de ocio. Previo pago de una cantidad de dinero en metálico, que efectuamos mediante la introducción de una o varias monedas a través de un selector al interior de la máquina, podemos participar en el desarrollo de una partida o jugada.

—El jugador interviene cuantitativa y cualitativamente en el desarrollo del juego mediante unos pulsadores situados en el exterior de la máquina. Pulsándolos en el momento oportuno se cambia la trayectoria de la bola para obtener las combinaciones y tanteos deseados e impedir que la bola se pierda por la parte interior del tablero inclinado, consiguiendo de esta manera alargar el tiempo del juego.

—Las diferencias esenciales están marcadas por la tecnología. De no ser por el avance tecnológico no sería posible dotar a los pinballs de la gran cantidad de efectos luminosos y de sonido con que se dotan en la actualidad a un precio razonable.

—La utilización de tecnología punta, electrodigital, microprocesadores, etc., en su fabricación hacen de cada modelo de pinball una pequeña obra de arte, técnicamente compleja, para lograr efectos de sonido y luz que estén relacionados con el juego.

—Ha cambiado en el sentido que al jugador de siempre hay que añadir el jugador joven, para el cual el pinball es una novedad. Ha cambiado en el sentido que el jugador de pinball de siempre, hay que tener presente la existencia del pinball, que data de 1931, con el modelo «Bally Hoo», debemos añadir el jugador joven, para el cual el pinball es casi una novedad (en España hemos sufrido una carencia masiva desde 1980), pero que vive inmerso en el ambiente de los avances tecnológicos, léase ordenadores.

—Los primeros pinballs de esta empresa fueron fabricados en 1973, y fueron los modelos «Spanish Eyes», «Super Star», «Triple Action», etc.

—Por demanda de mercado.

—Una vez el mercado se sature de la demanda actual, el consumo será estable, de reposición y eventualmente bajará su actual interés.

Alberto Mercadé (Playmatic)

«Proporciona momentos de evasión al jugador»



—Un pinball es un conjunto de elementos electrónicos y electromecánicos que proporciona unos momentos de evasión al jugador.

—Contacto y participación entre jugadores y máquina. Aspectos secundarios: los sonoros, laberínticos y la serigrafía.

—Mucha simplificación técnica en los actuales si se compara con los electromecánicos.

—El avance más destacado es el electrónico.

—No; los jugadores son los mismos, pero trasladados a los años 80. Durante unos años hubo un paréntesis, pero esta generación está participando de nuevo con las máquinas de bolas.

—Nuestros primeros pinballs fueron el «Rose Wind», el «Norh-Pole», el «Flipper-Pin» y el «Jocker».

—Nosotros no hemos dejado en ningún momento de fabricar pinballs, porque el mercado así nos lo ha exigido.

—Es muy esperanzador, y eso se demuestra por las innovaciones que se están produciendo dentro de este tipo de juego.

Enrique Zarco
(Barni)

«El pinball no se ha acabado ni se acabará»

—Un juego recreativo.

—El entusiasmo y la distracción que aporta a los jugadores.

—La tecnología ha cambiado totalmente. Antes era todo electromecánico y ahora no se parece en nada, excepto en la pista de juego.

—La tecnología es mucho más avanzada, ya que va con microprocesador.

—Respecto a la edad del jugador, no ha cambiado. Antes se jugaba más, pero es que tampoco había otro tipo de máquinas, ahora el juego está más diversificado.

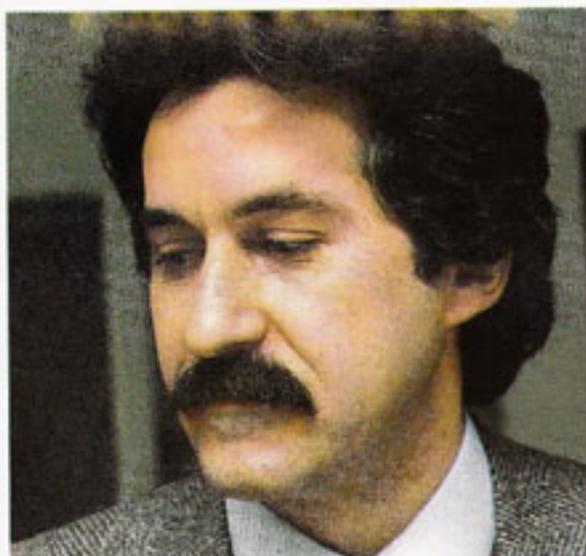
—La «Dimensional», cuando estaba en Niemer, actualmente estamos fabricando la «Shield», que fue nuestro primer modelo en Barni, luego hemos hecho dos más, el «Champion» y el «Red Baron».

—Fabricamos pinballs porque es el juego que está en boga y hay que dar a los jugadores lo que piden.

—El pinball no se ha acabado nunca ni se acabará. Tuvo su auge hace unos años, pero no ha llegado a desaparecer del mercado y ahora está demostrando que puede ser muy rentable.

José María Arribas (Cicplay)

«El pinball es la renovación del Sector»



—Un pinball es la renovación del Sector, la continuidad de poder continuar fabricando, buscando una nueva generación de jugadores y una rentabilidad tanto en bares como en salones.

—Que el jugador participa en el juego dependiendo de su habilidad y desarrollando una energía.

—Las diferencias más esenciales son el sonido y las características innovadoras en el desarrollo del juego. Antes era mecánico y ahora es en gran parte electrónico, menos las cosas tradicionales.

—Se tiende a autocontrolar las características del juego. Antes esto no se podía hacer, ahora están enriquecidos los programas internos del desarrollo del juego.

—El jugador no ha cambiado; simplemente, que el que antes jugaba con el pinball se ha hecho mayor, pero ahora vuelve a encontrar el atractivo de este juego.

—Fabrico pinballs porque lo pide el mercado, además es el tipo de máquina que más me gusta hacer.

—Su futuro dependerá de que salga o no otra máquina que lo desplace.

Paco Maestre (Inder)

«Participación del jugador»



—Un aparato recreativo que conjuga una serie de ventajas sobre los de otro tipo. Entre ellas pueden destacarse: participación del jugador, azar (no existen dos partidas exactamente iguales), posibilidad de competencia entre varios jugadores, etc.

—La habilidad del jugador puede influir sobre el desarrollo del juego.

—Si hablamos de veinte años a esta parte, caso en el que nos encontramos en Inder, las diferencias son abismales. Se ha pasado de aparatos electromecánicos a otros casi completamente electrónicos.

—La tecnología usada en los pinballs está dentro de la más sofisticada, pudiendo considerarse a la altura de cualquier microordenador. Por tanto, se puede decir que el pinball usa los últimos avances técnicos. Sería muy largo de enumerarlos.

—No. Se mantiene la misma tipología que antiguamente, es decir, principalmente varones de edades comprendidas entre 14 y 40 años con las mismas motivaciones de juego.

—Miss Universo, Black Reed, Hot Cold, Scrotch, etc.

—Primero, por exigencias de mercado. Segundo (de esta forma contestamos a la pregunta número 8), porque en el momento presente existe una enorme ascendencia del juego de pinball entre el público, que se espera se mantenga en el futuro.

—Aunque en la actualidad parte de esta fuerte demanda es debida a la falta de máquinas aún por instalar, se prevé, no obstante, que, una vez cubiertas estas necesidades, la demanda se mantenga en una línea bastante aceptable.



Mejor Maquina Tipo A
Mejor Tecnologia Tipo A
Empresario del Año



y... ahora!
UNA NUEVA DIMENSION
del
PIN-BALL



*enchufate
a la
maquina*

ES UN PRODUCTO DE



JUEGOS POPULARES

Salvador García Leal
(Video Dens)

«Una máquina a la que damos la bienvenida»



—Es un aparato que hace doce años comenzamos a dejar de ver y que ahora vuelve a aparecer en el mercado como un «boom».

—El ocio.

—La tecnología actual es mucho más avanzada que antes, aunque el sistema de juego es prácticamente el mismo. Las averías, por tanto, son menores.

—Hace unos años las máquinas se hacían a base de relex y multiplicadores y ahora se hacen mediante placas multiplexores y a través de circuitos integrados.

—El jugador no ha cambiado, pero hay jóvenes que no han conocido el pinball y los que lo conocieron dan la bienvenida con gusto a este juego.

—El «Ator».

—Es la máquina que más demanda tiene actualmente. Vamos hacia un mercado de máquinas «A».

—Estamos empezando; no sabemos cuánto va a durar.

Jordi Sala
(Cirsa-Unidesa)

«En el pinball juegan lo mismo jóvenes y adultos»

—Un pinball es una máquina de entretenimiento que estimula la competitividad con el aliciente de obtener partidas gratis y puntuaciones superiores, basada en la habilidad del jugador, para conseguir que una bola evolucione sobre un tablero durante un máximo de tiempo.

—El hacer participar al jugador de una forma activa.

—Aparte de la lógica evolución tecnológica que los hace cada vez más electrónicos y menos mecánicos, la evolución en su diseño y creatividad en el desarrollo de los juegos son las principales diferencias.

—Todos los relacionados con la electrónica, contadores, sonido y materiales que lo componen.

—Sí, antes eran básicamente sólo jóvenes. Hoy en día juegan también los jóvenes de entonces, que ya son adultos y los que por primera vez descubren el pinball.

—Space Shuttle e Iron Balls.

—Las restricciones que la legalidad impone a las máquinas de tipo «B», limitando su número, y la progresiva presión fiscal que recae sobre ellas han propiciado la expansión de los pinballs, que recaudan prácticamente lo mismo y a los que se augura cada vez más rentables.

—Mientras subsistan estos condicionantes, su futuro está en expansión. A largo plazo, lógicamente, ha de estabilizarse la demanda con la saturación del mercado.

Jesús Losa
(Mac)

«La descarga de la agresividad»



—Es una máquina recreativa que nunca ha muerto, sino que ha tenido un período de tranquilidad.

—La descarga de la agresividad.

—La utilización cada vez mayor de sistemas más seguros y simples.

—En cuanto a mecánica, prácticamente nulo. En cuanto a electrónica, Mac ha presentado la electrónica más sencilla para el más complejo pinball.

—No. El jugador sigue siendo el mismo, incorporándose a él la juventud actual.

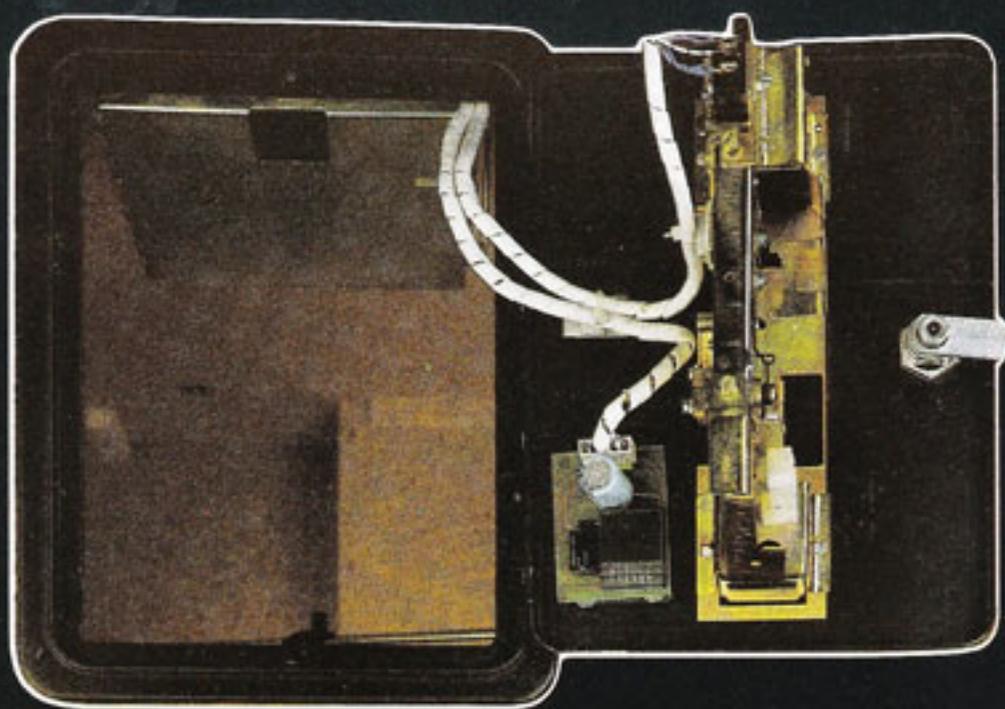
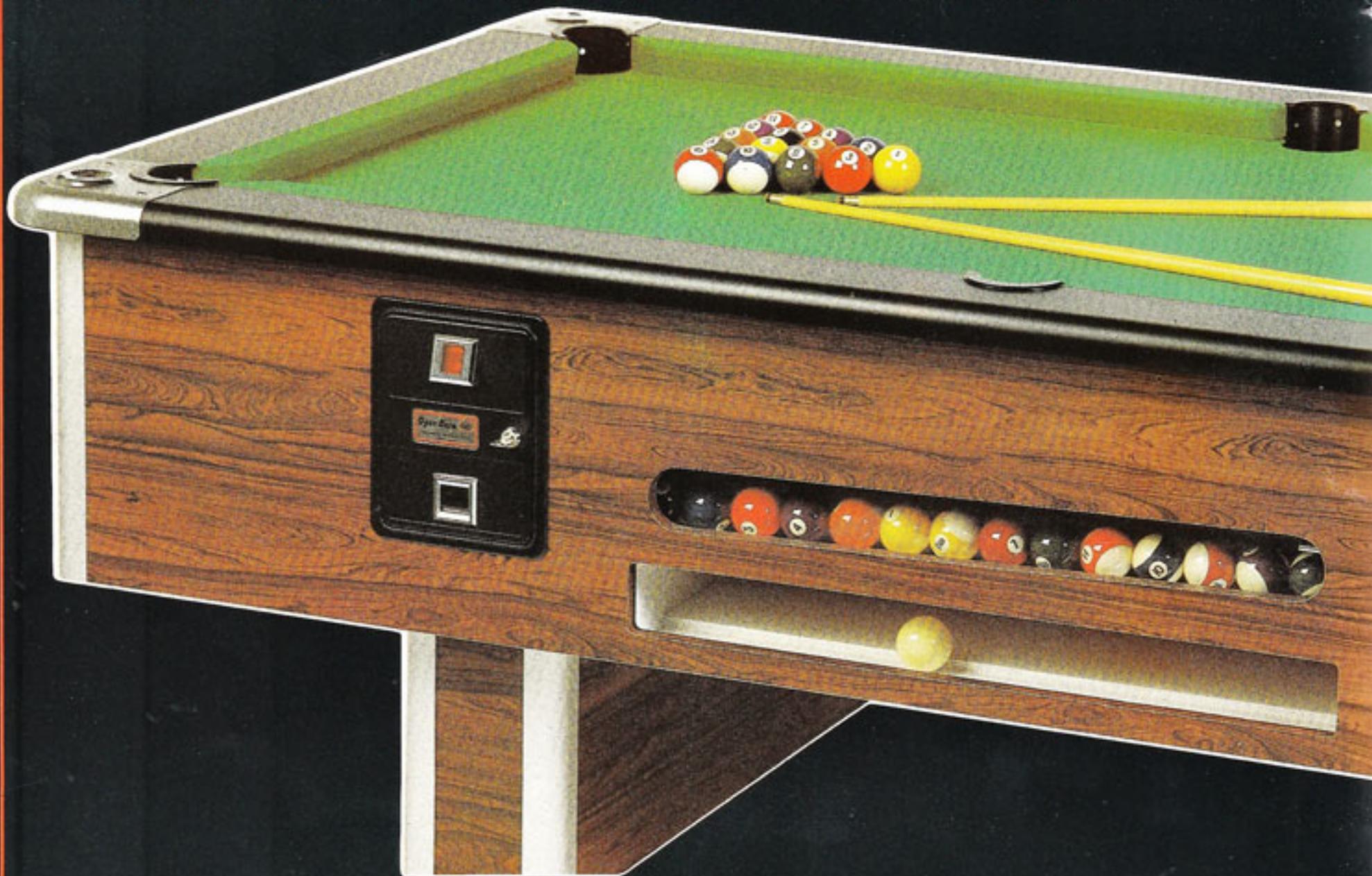
—Rafael Domínguez ya realizó el Sistema 3 de Petaco, el primer pinball electrónico del mundo.

—Tanto el mercado nacional como el exterior nos estaban pidiendo continuamente un pinball.

—El pinball tiene un ascenso actualmente por la eliminación sistemática que se produjo en los años anteriores, puesto que nunca debería haber muerto. Va a tener su mercado, pero no con el «boom» actual. Se mantendrá.

BILLAR AMERICANO

FUNCIONAMIENTO ELECTRONICO POR BATERIA



Accionamiento eléctrico a través de microrruptor.
Contador electrónico de monedas para el control exacto de partidas.



Eskalmen
Tels. (945) 27 85 22/44.
01013 VITORIA

MEDIDAS PARA LOS DOS TIPOS

ALTO	0,86	0,79
ANCHO	1,30	1,10
LARGO	2,30	1,90
PESO	220 kg.	180 kg.



Puerta mecánica con cerradura de seguridad.
Seleccionador de monedas mecánico para 100 pts., con recuperador de monedas defectuosas.
Sistema de seguridad, antiaro, antipesca, antihilo, etc.



1
lex 35271-OC E.
SPAIN

50 campeones de toda Cataluña han participado en este campeonato



Patrocinado por H.G.M. para los campeones de los clubs de la provincia de Barcelona

Exito rotundo del Primer Campeonato de Billar Superleague

SE ha celebrado en Castellar del Vallés el Primer Campeonato de España de Individuales Superleague, modalidad de billar 8 Pool, patrocinado por la empresa H.G.M., fabricantes de este tipo de billar, que lleva 16 años comercializándose en Inglaterra y que en sólo un año han colocado en todo el territorio nacional más de 3.000, de las que se han fabricado en España unas 250.

José Miguel Casasampere es el Gerente de Operaciones de esta empresa instalada en Sabadell, que cuenta con 20 trabajadores y que poco a poco está adquiriendo autonomía de su casa matriz. El señor Casasampere nos explica las diferencias entre el billar 8 Pool y el billar americano, más conocido en nuestro país.

—El billar americano se juega en mesas que podríamos denominar "normales", con bolas más grandes. Nosotros hemos reducido la superficie del tablero para adaptarlo a las dimensiones de los establecimientos españoles, que son menores que los de Inglaterra. Y, para que el juego fuese más habilidoso, se decidió jugar con bolas más pequeñas.

—¿Cómo fue el organizar un campeonato de billar y qué requisitos se han exigido para participar?

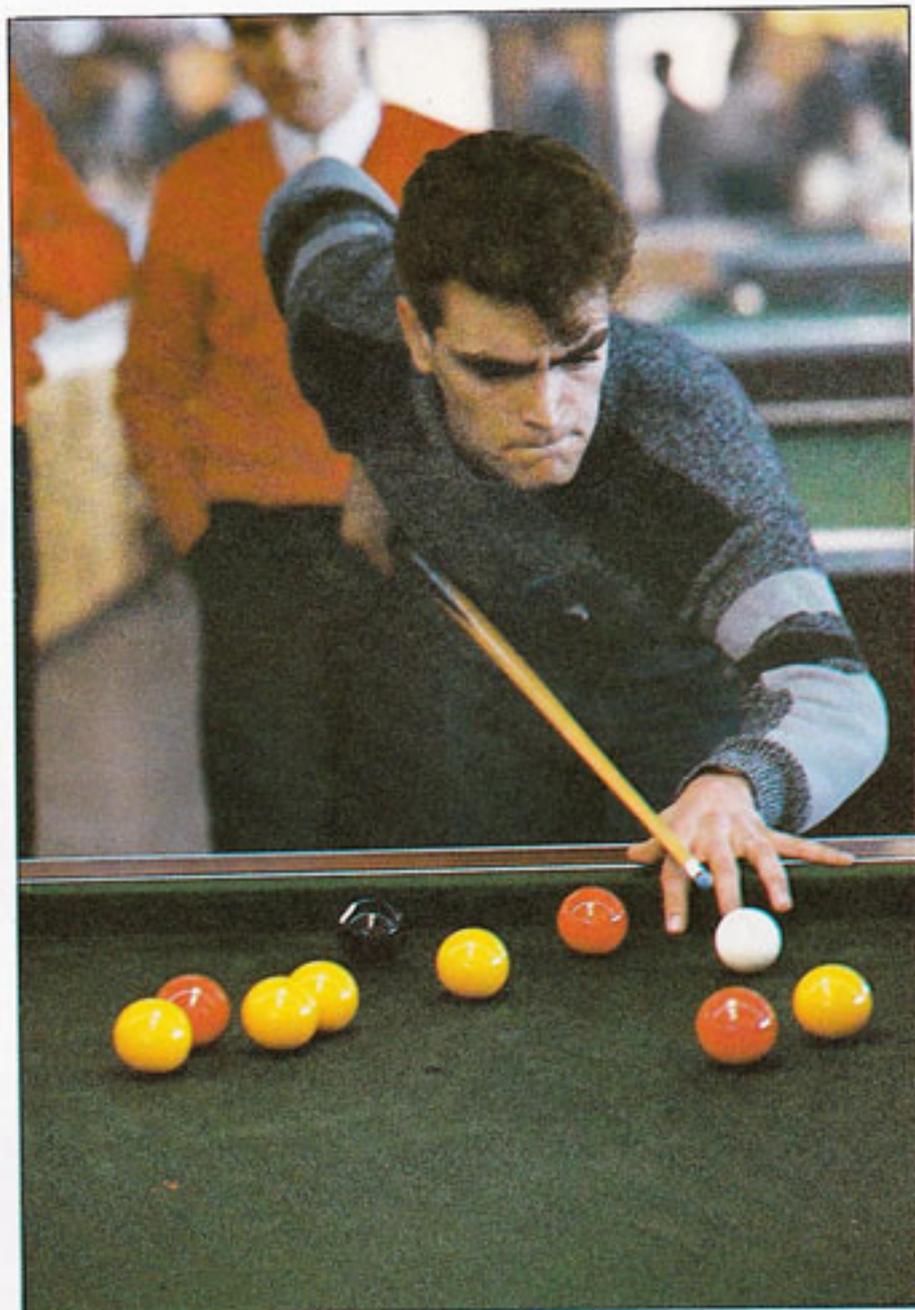
—El billar cada día encuentra más adeptos. Es un juego que está en auge, pero que todavía se circunscribe a ámbitos muy selectos y hemos querido que adquiriera un carácter más popular. Para participar en este Trofeo se exigía que los jugadores, más de 50, todos ellos perte-

necientes a la provincia de Barcelona, hubieran accedido a la final a través de las competiciones preliminares que se han realizado en cerca de 30 localidades de toda la provincia, en las distintas agrupaciones y clubs asociados a H.G.M.

—Por lo que deduzco del número de participantes inscritos, han encontrado una respuesta mayoritaria a su convocatoria.

—Sinceramente debo reconocer que la participación ha superado todas nuestras previsiones. Para los jugadores de billar, como para todas las personas que practican una actividad competitiva, es importante que se les reconozca su capacidad. Se siente una gran satisfacción personal al poder comparar su nivel con el de otros campeones. Porque éste

En Galicia existe una gran tradición del juego de billar.



Nigel Hodson, gerente de promociones de H.G.M. en Inglaterra junto con José Miguel Casasampere, gerente de operaciones para España, muestran el Trofeo.

ha sido un trofeo en el que sólo han intervenido campeones.

—¿Cómo se ha desarrollado el campeonato?

—Como he dicho anteriormente, ha habido una gran participación de concursantes, pero también ha acudido mucho público a contemplar el desarrollo del juego. Hemos tenido la suerte de contar con el apoyo del Club de Billar de Barcelona y con la presencia del campeón mundial de billar artístico, Ricardo Fernández, que, junto con otros miembros de la Federación, han arbitrado el campeonato. El primer premio, de 50.000 ptas. más trofeo, ha sido para Jaime Rodríguez, de Villafranca del Penedés, y el segundo, 25.000 ptas. más trofeo, para José Luis Bejarano, de la Sociedad Recreativa de Santa Coloma de Cervelló. Luego hemos tenido otros premios menores.

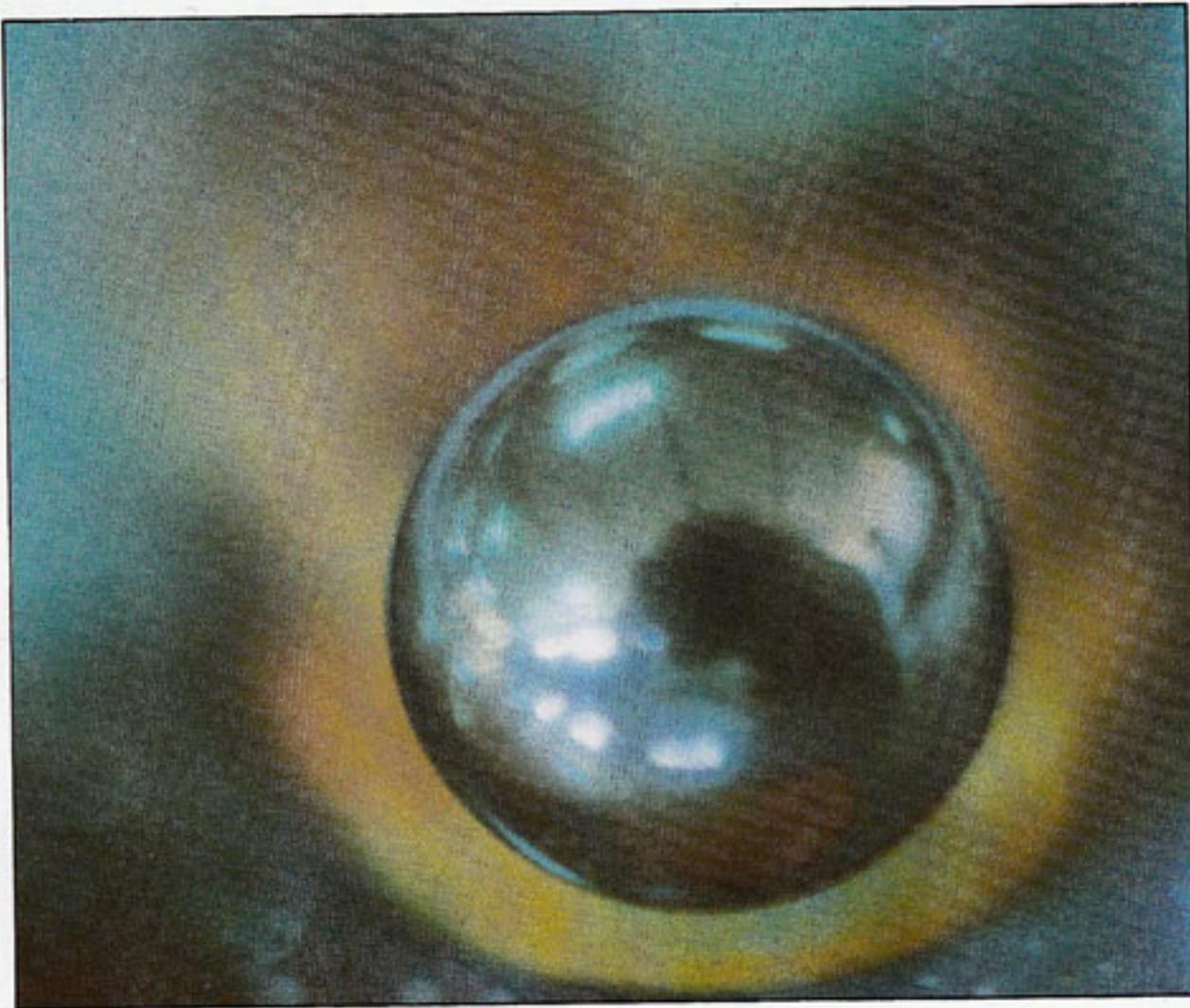
H.G.M. tiene la intención de celebrar el año que viene otro nuevo concurso, en el que están seguros participarán muchos más campeones no sólo de Barcelona, sino del resto de España.



Sonic

SIEMPRE EN VANGUARDIA





La historia del pinball, un pasado presente

Cuando usted sube a un avión, se sienta cómodamente, pide un whisky a la azafata y observa distraído por la ventanilla cómo van quedando atrás ciudades, montañas, mares y hasta países, es difícil que su pensamiento dedique unos instantes a los pioneros de la aviación. Ocurre lo mismo cuando un jugador disfruta hoy de uno de los sofisticados aparatos de pinball que hay en el mercado: los parpadeos de luces, la música, o la palabra, y las mil combinaciones que ofrece la partida son toda una invitación de futuro y nos llevan hacia el mundo de la microelectrónica y de los chips, de la robótica y de la prolongación tecnológica de los reflejos y hasta de los sentimientos del ser humano.

Sin embargo, ni los pioneros de la aviación ni los de los juegos recreativos son personas cuyo nombre y cuyo esfuerzo se haya perdido ya en la noche de los tiempos. Al contrario, con sólo volver la vista atrás por encima de unas décadas podemos encontrarlos ocupando su lugar en la historia. A los primeros, esos audaces locos que finalmente han conseguido que podamos remontarnos hasta los astros y desplazarlos más deprisa que el sonido, ya se les rinde su merecido homenaje a través de multitud de libros, revistas, filmes, monumentos e incluso museos. A los segundos vamos a intentar rendírsele, en la medida de nuestras fuerzas, en las siguientes páginas.

Muchos de estos hombres hicieron un derroche de esfuerzo y de ingenio que a veces se vio recompensado por el éxito; otras, solamente les esperó el fracaso al final de su andadura. Tuvieron algo de exploradores en la medida en que toda sociedad tiene algo de selva, y algo de conquistadores, en la medida en que toda industria supone un desafío de modernización y perfeccionamiento.

Esta es la historia de su creación, el PINBALL; es decir, su propia historia.



Machines Games Automatics, s.a.

Rda. de la Industria, 22-24 - Tels. 718 65 51 - 718 18 54

Telex 52473 OPMV-E - Barberá del Vallés (Barcelona)

PRESENTA EL NUEVO VIDEO LASER



US vs THEM



¿PODRA VD. SOBREVIVIR A LA INVASION EXTRATERRESTRE?



GENERAL WATMAN

DUCK SEVER

CAPTAIN TRACY

SKY BLUE

LIEUTENANT FABRISARIE

MELLOW YELLOW

LIEUTENANT CLINGMAN

MEAN GREEN

LIEUTENANT JACOBS

BIG RED

LIEUTENANT PFEFFER

WHITE KNIGHT

Filmed in Breathtaking MYLSTARVISION

LOS «abuelos» de nuestros pinballs se parecen a los de hoy como las alas de Icaro a una estación espacial: ambas cosas están pensadas para volar y ambas estaban pensadas para jugar. Por lo demás, es difícil encontrar muchos elementos en común. Tengamos en cuenta que en 1871 todavía quedaba un largo camino para que pudiera utilizarse lo que después sería el alma del pinball, la electricidad.

Y, sin embargo, fue en 1871 cuando el señor Redgrave, Montague Redgrave, se las ingenió para hacer un prototipo al que ya hay que reconocer como un verdadero pinball. En Cincinnati (EE.UU.), Montague Redgrave trabajó sobre el diseño de un antiguo juego llamado «bagatelle» que consistía en algo bastante parecido al billar americano o chapolín: había que meter unas bolas en agujeros numerados ayudándose de un palo. Una cuestión de habilidad a la que Redgrave decidió sumar el atractivo de la suerte, porque en su «bagatelle mejorado», como él mismo lo llamó al patentarlo, las bolas se encontraban en su recorrido con obstáculos y la puntuación dependía de la casualidad ya que los agujeros tenían valores aleatorios.

Lo cierto es que fue un éxito y a pesar de que entonces las posibilidades de comunicación y de difusión de ideas eran infinitamente inferiores a las actuales, no tardaron en proliferar gran número de versiones más o menos inspiradas en ese modelo.

La más sonada, al parecer, fue la que lanzó nueve años después la Sicking Manufacturing Company, bautizada como «The Log Cabin».

DE MANO DE LA CRISIS

Pero el juego no floreció de verdad hasta que se incorporó a él lo que ya hemos citado como su alma: la electricidad. Y eso no ocurrió hasta bastantes años después. Con timbres y luces, los pinballs se separaban definitivamente del resto de los juegos más o menos semejantes al billar. Esto ya era otra cosa, el gigantesco paso técnico estaba dado. Ahora faltaba por producirse la coyuntura social que lanzara definitivamente el invento a la popularidad.

Y se dio. Fue el «crack» de 1929, la Gran Depresión, la crisis económica que arrojó a millones de hombres al desempleo y a las horas de ocio forzoso, a pasar la tarde en los bancos de los bares, a la búsqueda de una forma de «matar el rato» y abstraerse de la amarga realidad por sólo unos centavos.



No obstante, aún nos falta por colocar una pieza sobre el tablero para reconstruir por completo nuestra maqueta del pasado. ¿Dónde está la persona que puso el ingenio y el esfuerzo que hay siempre detrás de toda realización importante? Si volvemos a 1929 podremos encontrar a nuestro hombre intentando vender una idea sobre cine publicitario y también abandonándola por completo al darse de boca con un aparato denominado «Jai Alai» (curiosa terminología vascuence) que se accionaba mediante monedas. Era una máquina rudimentaria, mecánica, pero sirvió para disparar la imaginación de quien hoy se considera el creador del moderno pinball.

EL GRAN HARRY WILLIAMS

Así entra Harry Williams, el gran Harry Williams, en la historia del pinball. Como representante en Los Angeles de los fabricantes de la «Jai Alai». Pero no tardó en ponerse a trabajar por su cuenta a partir de ideas propias. Para ello utilizaba máquinas viejas, pasadas de moda o desechadas por defectos técnicos, que él ponía otra vez a punto a base de habilidad e imaginación.

Sus creaciones de segunda mano debían de ser bastante buenas cuando llamaron la atención de los hermanos Gottlieb, apellido de peso en el mundo de las máquinas, que buscaron a Williams y le ofrecieron un royalty del 50 por ciento por cada máquina que diseñara para ellos. Era su oportunidad de lanzar algo nuevo, de crear una nueva generación de juegos automáticos. El mismo recuerda así aquel instante: «Entonces decidí dejar de reformar viejas máquinas e intenté construir una completa desde el principio, diseñándola de la manera que yo creía que un pinball debía ser.»

Su invento se bautizó como «Advance» —no sabemos si por referencia al propio juego o a la máquina en sí con relación a cuanto entonces existía— y vino a conmocionar al aficionado. Era, aún, un aparato puramente mecánico, pero mucho más complicado y divertido que sus antecesores. Harry Williams lo definió así: «Contaba con puertas mecánicas que detenían las bolas. Entonces, haciendo pasar otra bola a través de un orificio en la parte superior de la máquina, el jugador podía abrir la puerta y dejar pasar la primera bola hacia la zona de alta puntuación. Fue el primer juego que realmente ayudó a impulsar el trayecto de la bola.»

«Harry Williams fue el auténtico padre del pinball. El aportó la imaginación que el juego necesitaba»

Añadamos que «Advance» contaba con diez bolas y que su primer modelo, colocado en un drugstore, fue un éxito.

LUCHA CONTRA LA PICARESCA

Quizá alguien piense que la picaresca y las trampas contra las máquinas de juego ha desaparecido ahora frente a los modelos B. Se equivoca. Esa primera máquina de Williams ya se encontró con quienes pretendían aprovecharse a base de golpes y empujones y hacer circular las bolas a su capricho. Williams lo recuerda de este modo: «Un día de 1932 fui al drugstore y vi a un tipo golpeando debajo de la máquina para que las bolas saltaran las puertas sin dificultad. Bueno, esto me puso furioso porque estaban haciendo trampas. Entonces me llevé la máquina y coloqué pequeños clavos debajo. Cualquiera que intentara modificar el curso legal del juego mediante una palmada debajo de la máquina ahora se lo pensaría dos veces antes de repetirlo.»

Sin embargo, la reflexión de Harry Williams fue más lejos porque él quería encontrar un sistema más técnico de evitar el fraude, algo incorporado al propio juego. Tampoco tardó mucho en diseñar el sistema: consistía éste en otra bola puesta sobre un apoyo que, en caso de ser sacudido el pinball, caía sobre un dispositivo que interrumpía el juego. El nombre de tal dispositivo todavía se conserva; el «tilt» viene del verbo inglés *bascular* y Williams lo adoptó al oír la expresión de desencanto de un tramposo que al sacudir la máquina vio cómo se quedaba sin partida y dijo: «¡Oh, el golpe la ha hecho bascular!»

Claro está que los modernos sistemas de «tilt» o falta, ya no son como el que hemos descrito, pero hay que añadir que el método de péndulo, todavía hoy muy corriente, también fue inventado por ese verdadero arquitecto del pinball que fue Harry Williams.

DE LAS FERIAS A LA INDUSTRIA

Si Williams representó en aquellos años el ingenio, David Gottlieb, uno de los ya nombrados hermanos Gottlieb, supo encarnar el espíritu industrializador. Sus comienzos, sin embargo, fueron los de un verdadero feriante. Se dedicaba a recorrer el Estado de Texas, donde había gran-

des masas de hombres con dinero fresco en el bolsillo a costa del trabajo en los pozos de petróleo, y a incitarles a jugar a las «punch boards», que eran unas simples tablas de madera llenas de agujeros dentro de cada uno de los cuales se hallaba un papelito enrollado con un premio. Los jugadores que introducían un palo por uno de estos agujeros obtenían el premio, que podía ser dinero en efectivo.

David Gottlieb, que era todo un personaje, amplió su negocio mediante la proyección de películas en tiendas-sala que él mismo montaba. Al final de los pases proyectaba unas escenas de la bandera norteamericana mientras sonaba el himno nacional que, naturalmente, todos los presentes coreaban. Quienes lo oían desde fuera pensaban que el espectáculo debía de ser grandioso y se apresuraban a sacar su entrada para la próxima función. Pero todo era poco para un hombre de la iniciativa de Gottlieb que con menos de treinta años, vestido llamativamente a lo cow-boy con revólveres incluidos, soñaba con poner los cimientos de un imperio.

La oportunidad la encontró en Chicago en 1931 al comenzar la fabricación de pinballs. Por esa época ya eran muy corrientes diversos tipos de máquinas automáticas, aunque no precisamente de juego, sino para realizar pruebas de fuerza, adivinar la edad, «leer» el porvenir o ver escenas picantes iluminadas al echar una moneda de centavo por la ranura.

EL PRIMER TRIUNFO DE LAS «MINIS»

Tales artilugios proliferaban en todo tipo de establecimientos, incluidos, por ejemplo, los salones de limpiabotas y hasta las carnicerías, pero no siempre tenían unas dimensiones adecuadas para que pudieran instalarse en comercios pequeños.

David Gottlieb, que ya se había asociado con su hermano para formar la Gottlieb y Compañía, se fijó especialmente en las máquinas derivadas del «Bagatelle», entre las que vale la pena citar para la historia el «Billiard Skill» de la empresa ABT, el «Sure Shot Shooter» de la Lark Corporation, el «Whoope», de la Midway Pattern, y sobre todo, el «Little Whirl-Wind» creado por Howard Peo.

Esta última era, como su propio nombre indica, una pequeña máquina basada en la habilidad. Y, ¡atención!, era vertical y podía colocarse



«Con David Gottlieb comenzó la producción masiva de pinballs. Su fábrica sacó a la calle más de 40 máquinas diarias»

sobre el mostrador o sobre un pedestal adecuado en cualquier rincón. Toda una precursora del diseño «mini» que tan gran éxito ha alcanzado en España desde hace muy pocos años.

A la «Little Whirl-Wind» se jugaba haciendo rodar sus cinco bolas por una espiral vertical para lograr introducir las en unos tubos con distinta puntuación. Su demanda fue enorme, tanto que su ingenioso creador se vio pronto desbordado por sus propios imitadores e, incapaz de seguir el ritmo de la competición comercial, se eclipsó del sector con más gloria que rendimientos materiales.

Muy distinto del caso de Gottlieb, quien supo adaptarse perfectamente a los nacientes procesos de producción en cadena y en su primera fábrica su máquina «Baffle Ball» alcanzaba las cuarenta unidades diarias.

Había nacido la producción masiva de pinballs y, quizá para demostrarnos cuán parecido es el hombre a sí mismo a pesar de las distintas épocas, su aparición vino rodeada de una serie de demandas y juicios por imitación y plagio.

RAY MOLONEY, OTRO GIGANTE

No era Gottlieb el único gigante de la floreciente industria del recreativo que por aquellos días luchaba para popularizar sus juegos. Otro joven con ambiciones, Ray Moloney, dejó el trabajo que tenía en su tierra natal, Cleveland, para ir hacia el sur, hacia la prometedor Texas. En Chicago se dedicó a distintas máquinas accionadas con monedas y a finales de los años 20 era un distribuidor de envergadura que, por cierto, trabajaba con la mencionada «Baffle Ball» de los Gottlieb.

Moloney se dedicó a convertirse en fabricante y pasar así a la historia del recreativo, cuando la demanda de máquinas superó a las que él podía servir. Entonces se preguntó por qué no hacerlas él mismo. Y en 1931 construyó su primer aparato al que dio el nombre de una popular revista de humor del momento: «Ballyhoo». Vale la pena leer dos veces esta cabecera de prensa o nombre de máquina porque así caeremos en la cuenta de que acababa de nacer nada menos que la «Bally». A su hermana mayor le siguieron rápidamente toda una serie de máquinas, la «Bally Round», la «Screwy», la «Airway», etc., todas ellas marcadas por el estilo de Moloney que era un infatigable buscador de novedades. Y la

Bally Manufacturing Corporation experimentaba también con modelos de electrodomésticos, radios, afeitadoras... El despacho de Ray Moloney estaba todo el día lleno de inventores que pretendían comercializar sus ideas y él sabía coger lo bueno de lo que se le presentaba para utilizarlo dentro de un mercado en el que ya se estaba desatando una competencia feroz.

TODA UNA LOCOMOTORA INDUSTRIAL

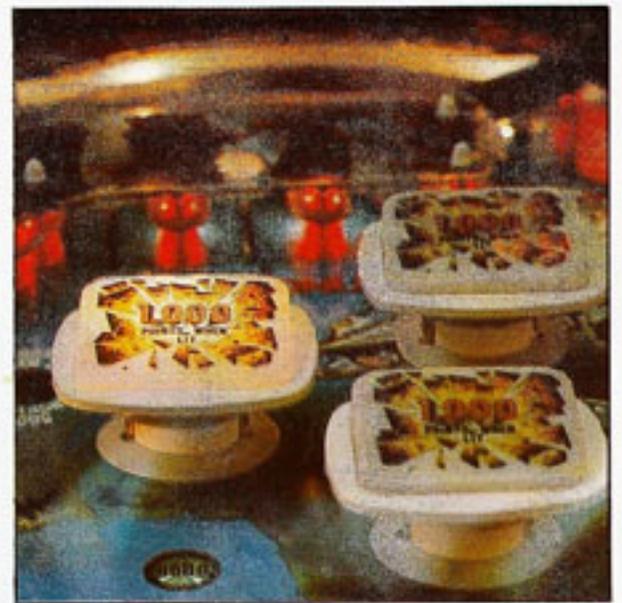
La Gran Depresión había dado al traste con innumerables factorías que se había arruinado directamente o languidecían, puesto que no tenían a quién vender. ¿Qué producto industrial podía encontrar salida en una sociedad sin poder adquisitivo? La respuesta la daban día a día en las calles las máquinas de juego, verdadera válvula de escape para una población desmoralizada y ávida de diversión a causa del desempleo masivo: las máquinas sí funcionaban.

Muchos fabricantes adaptaron sus empresas a la nueva producción y de esta forma, insospechadamente, convirtieron al pinball en toda una locomotora industrial que empujaba hacia el final del túnel de la crisis.

Lógicamente, esta proliferación de firmas fabricantes y de aparatos se cimentó en gran medida en las imitaciones, pero eso no representaba ningún problema para muchos de los protagonistas. Para comprenderlo mejor basta con echar un vistazo a las revistas de los años 1932 y 1933, donde se insertaban anuncios de promoción de las máquinas de distintas compañías con nombres tan significativos por su parecido como «Goofy», «Goofus» o «Goof up».

Había casas que incluso convertían en lema su capacidad de imitar modelos ajenos, mejorándolos. Este fue el caso de la firma Gengo, perteneciente a tres hermanos Gensburg, creadores de modelos que fueron enormemente populares: «Pontiac» o «Silvercup». Sin embargo, sería un cuarto hermano no asociado con los tres anteriores quien conseguiría poner la primera piedra de otro de los grandes edificios del recreativo. Nos referimos a Sam Gensburg, que asociado con su cuñado Sam Wolberg, fundó la Chicago Dynamics, más conocida como Chicago Coin y que mucho más recientemente cambiaría su nombre por el de Stern Electronics, hoy día la cuarta fabricante de máquinas en EE.UU.

Aquellos tiempos han sido recor-



«Con la incorporación de la electricidad, el pinball se destacó de las demás máquinas recreativas»

**...para las horas
de aventura**



SUPER STAR RF

*el pin-ball...
con apellidos*



Recreativos Franco S.A.

en cualquier tiempo...

nuestro negocio es el de todos



dados por Sam Gensburg, no sin cierto orgullo: «Pensé que podía hacer mejores juegos que mis hermanos. Algunos de los primeros fueron «Beam-lite», «Sensation», «Knickerbocker» o «Tit for Tat». Justo después de la II Guerra Mundial confeccionamos dos modelos muy famosos: «Kilroy» y «Goalie». Ganamos cerca de medio millón de dólares con «Goalie» y todavía no ha dejado de existir. Ha estado en el mercado alrededor de treinta años y aún es popular.»

LOS GRANDES SE VAN AL PINBALL

El auge del pinball atrajo a los más potentes industriales de otras ramas que se volcaron en el sector. La The Mills Novelty Company of Chicago, por ejemplo, que alardeaba de ser la primera empresa del país en fabricación de máquinas accionadas por monedas (pero no de juego: básculas o expendedoras), intentó la aventura con un aparato denominado «Mills Official», que fue el primero en permitir la salida de la bola pulsando un botón y no por un simple resorte. Era, al parecer, una máquina muy bonita y cuidada; no obstante, la Mills no logró triunfar en un mundo que se hacía día a día más difícil.

Otro hombre fuerte que también se desvió hacia las máquinas recreativas fue David Rockola —cuyo apellido ha quedado vinculado para siempre a los tocadiscos en locales públicos—, que en 1933 lanzó una verdadera andanada de máquinas muy perfeccionadas mecánicamente: «Jigsaw», «Juggle Ball», «Army Navy» y su «World series», de la que hizo cinco mil copias, una cifra más que aceptable para la época.

Con las incorporaciones de Rockola y algunos otros de sus coetáneos parecía que ya estaba inventado todo cuanto se podía inventar en el terreno mecánico. El tema de los juegos cubría un abanico muy amplio e imaginativo y las partidas no consistían únicamente en obtener puntuaciones más o menos altas, sino que también se desarrollaban componiendo figuras con las bolas, a modo de un puzzle o rompecabezas. ¿Qué añadir, pues? ¿Cuál sería el siguiente paso?

¡HAGASE LA LUZ!

La palabra clave para ese paso, para esa gran zancada, fue «Con-

tact», el nombre de una máquina surgida de las manos de Harry Williams (asociado con McClellan) que contaba con el primer dispositivo eléctrico. La idea le fue inspirada a Williams desde una fábrica lindante con la suya que se dedicaba a producir motores electromagnéticos, la Compañía Selenoide.

Lo cierto es que esta inicial utilización de la electricidad en el pinball no tuvo excesiva importancia a los ojos de sus propios protagonistas. Consistió en la colocación en el tablero de dos orificios, cuando una bola quedaba prisionera en uno de ellos podía salir impulsada electrónicamente si se lograba introducir otra en el segundo agujero. Casi para sorpresa de los fabricantes, esto causó sensación a lo largo de la costa occidental de Estados Unidos. Y Harry Williams aprovechó el impulso perfeccionando el «Contact». Dotó a la máquina de sonido gracias a la electricidad y, entonces, las bolas que caían en los agujeros hacían tintinear una campana. Esto permitió a Harry burlarse de su socio habida cuenta de que el timbre de los teléfonos de entonces también repicaba como campanillas. Veamos, en palabras del propio Williams, en qué consistió la broma: «Teníamos una pequeña sala de muestras donde nuestros operadores podían jugar con las máquinas «Contact» mientras esperaban para poder llevarse sus máquinas. No había hablado a mi socio acerca de la nueva campana, por lo que a la mañana siguiente, cuando la campana sonaba en la sala de muestras, Fred corría a coger el teléfono. Después de cuatro veces me dijo que iba a llamar a la compañía telefónica porque el teléfono sonaba, pero nadie contestaba cuando cogía el auricular. Algunos de los operadores que estaban jugando con la «Contact» estaban al corriente de la broma y, finalmente, la descubrieron al empezar a reírse.»

No obstante, esa campanita no era cosa de risa según pudo comprobarse al situar dos máquinas iguales, pero una sin campana, juntas: la sonora recaudaba el doble que su hermana muda.

PINBALLS CONTRA TRAGAPERRAS

Con estos perfeccionamientos los pinballs iban ganando terreno vertiginosamente entre los gustos populares. Desbordaban cada vez más a los cines, los bailes y otras diversiones y, en esta competencia, vinieron a enfrentarse en distintos Estados de

«En 1933 se creó una máquina de juego que pagaba en monedas a partir de cierta puntuación»



SHIP...



FEATURES:

- FOLD DOWN «HEAD-FRONT» SYSTEM. (TO GIVE GREAT FACILITY TO STORE AND TRANSPORT RELEASE.)
- UP TO DATE GRAPHIC THEME WITH GREAT VISUAL IMPACT AND APPROPRIATE ACOUSTICS.
- MUSIC DISPLAYED BY TWO REAL STEREO BAFLES, ADDED TO GAME SUBJECT.
- PLAYFIELD AND FEATURES DESIGN TO GIVE MUCH MORE FUN AND SKILL TO THE PLAYER.
- ANTI-THEFT AND MISUSE ALARM MECHANISM.
- C-MOS TECHNOLOGY AND COSMAC MICROPROCESSOR.
- MUSICAL ATTENTION CALLER.
- NET WEIGHT: 120 KG.

... IN THE MOST EXCITING WAY ...
... PLAYING WITH THE LATEST
PLAYMATIC'S PIN-BALL!!



Tucumán, 26-28 - Telex. 53912 PLAY E

Dirección telegráfica PLAYMATIC.

Barcelona-30 - SPAIN - Tel. 345 85 04



Norteamérica con un gran rival: las máquinas tragaperras.

Por extraño que hoy nos parezca, la división entre fabricantes de un tipo y otro de máquinas era radical a principios de los años 30. Las tragaperras eran menos sofisticadas y bonitas que los aparatos meramente recreativos, pero ofrecían posibilidades de ganancia material frente al solo entretenimiento. Pero las monedas que el ciudadano llevaba en sus bolsillos sí eran las mismas y había que disputárselas.

Alguien que ya conocemos, Ray Moloney, inventó en 1933 una magnífica respuesta al problema: la máquina de juego que pagaba en monedas a partir de cierta puntuación alcanzada. Su nombre, la «Rocket». Harry Williams, que en ese año ya se había separado de su socio Fred McClelland y mantenía contactos comerciales con la casa Bally, fundó asimismo su propia marca donde trabajaba con máquinas de premio. La conocida como «Combination O.D.» llevaba su sello personal y tuvo buena salida. También lo tuvieron «The Hunter» y «Sportsman», de la firma Jennings and Company y algunos aparatos fabricados por David Gottlieb, pero éste nunca se sintió cómodo con las máquinas de premio y acabó volviendo a las recreativas.

NACE LA MALA FAMA

Sin embargo, esta incursión de los fabricantes en el terreno de las tragaperras no se saldó siempre con balance positivo. Especialmente, en lo que a imagen pública respecta e incluso al trato dispensado por la ley.

Las máquinas tragaperras estaban prohibidas en muchos Estados de Norteamérica y en otros existían considerables presiones de personas y grupos que querían proscribirlas por ver en ellas una incitación al vicio. Las máquinas recreativas o pinballs que ofrecían premios en metálico —directamente o mediante la expedición de unas tarjetas para los jugadores que alcanzasen determinada puntuación— intentaron superar tales prohibiciones presentándose como juegos fundamentalmente de habilidad y no de premio. Intervinieron los tribunales y unas denominadas asambleas-antijuego y comenzaron a aparecer leyes y reglamentos que condenaban las máquinas. Curiosamente en el país y en el momento en que levantaban su imperio gánsteres como Al Capone, Lucky Luciano y tantos otros, la opinión pública estaba fuertemente impregnada de moralina y puritanismo y

veía en las máquinas que podían dar *dinero fácil* un peligroso elemento de corrupción para los jóvenes.

La imagen terminó de rematarse con los tintes más negros cuando en la película «Balas o Votos», protagonizada por el malo Humphrey Bogart y el bueno Edward G. Robinson, al primero se le daba el papel de un hampón que obligaba a los honrados comerciantes a comprar y a instalar sus máquinas.

Unas escenas de cine que dejaron más huella que todos los razonamientos o reflexiones que pudieran hacerse en defensa de la industria. El golpe, sin embargo, no fue mortal. Aunque la prohibición barrió a muchas máquinas con premio, los pinballs continuaron su pujanza. Se iban formando grandes empresas que absorbían a los fabricantes artesanales, o simplemente los arruinaban, y la competición impulsaba las mejores técnicas. Las innovaciones de Harry Williams con la electricidad se difundieron entre otros fabricantes y una compañía de Illinois, la Stoner Manufacturing, encontró algo completamente nuevo: la serigrafía.

LA PRIMERA PUBLICACION

Uno de los síntomas más claros de la fortaleza de un sector industrial es disponer de su propia o sus propias publicaciones. Y el pinball, cuyo núcleo central era Chicago, fortalecido por la electricidad y los cristales grabados y con juegos de luces, se había difundido ya lo bastante para dar ese paso, incluso para celebrar su primer certamen o feria de fabricantes. El fundador de la revista dedicada a las máquinas recreativas, que tenía la características de un boletín de información industrial, fue Will Gersh y la feria-congreso a que nos referimos tuvo lugar en 1935 en el hotel Sherman House. Cedamos la palabra a nuestro colega y predecesor Will Gersh para echar un vistazo a lo que ocurría en los salones del hotel: «Por aquella época el precio de la mayoría de los juegos de máquinas estaba alrededor de los cuarenta dólares. Rockola vendía a 42,50 porque era muy prestigioso. Bally (la industria de Ray Moloney) vendía a todo el mundo entre 37,50 y 41,50. Gottlieb tenía un precio fijo. Nunca se podía regatear con él, si decía 39,50 tenía que ser así. Era un portento ese chico.»

La feria tuvo un desenlace inesperado traído por la mano de un fabricante llamado Ed Pace. Todavía no se habían apagado los últimos rescaldos de la batalla recreativas-tra-

«La incorporación de premios en metálico trajo consigo un deterioro de la imagen en un sector del público»

gaperras cuando Ed Pace atrajo la atención de todos con su máquina «Pace Race» que consistía en una carrera de siete caballos mecánicos.

PRECIOS MULTIPLICADOS POR DIEZ

Se comprende fácilmente que tal juego era una invitación directa a la realización de apuestas, máxime en un sitio como Estados Unidos donde las pruebas en los hipódromos contaban con una red de corredores de apuestas extendidísima.

La creación de Ed Pace entusiasmó a los operadores que se arremolinaban a su alrededor para presenciar las demostraciones del juego. Muchos eran los que querían adquirir la máquina, pero su propietario daba largas sin decir cuál era su precio. Finalmente, y suponemos que cuando ya había conseguido tener más o menos ansiosos a sus clientes potenciales, soltó la bomba: ¡La «Pace Race» costaba 550 dólares!

En una feria donde la máquina más cara no llegaba a los 45 dólares esta cifra dejó boquiabiertos a todos. No faltó quien dijera en voz alta que Ed Pace debía de estar loco o borracho. Pero la tentación era demasiado grande y alguien terminó por echar mano a su cartera para comprar el modelo n.º 1 de las carreras de caballos. ¿Qué ocurrió luego?

Si salimos del hotel y saltamos tan sólo unas semanas hacia adelante nos encontraremos con que ante la fábrica de Ed Pace se forman verdaderas colas de compradores con sus 550 dólares en la mano intentando ejercer su influencia para que les vendan una máquina. Y 550 dólares en efectivo no era una cantidad de la que pudiera disponer cualquiera, ni aún si contaba con una pequeña explotación o un puesto de trabajo.

Llegó la fiebre de las máquinas que simulaban carreras. Cada empresa contribuyó con su esfuerzo a la proliferación de esta especie de zoológico galopante: perros, gatos, liebres y también coches estaban ahí, a la espera de la señal de salida que no era otra que las monedas que les pondrían en movimiento.

La cosa llegó hasta tal punto que al abierto despacho de Ray Moloney entró un inventor con una máquina más o menos parecida a todas las de esta serie que funcionaba con peces de colores... ¡vivos!

Como suena. Se trataba de una especie de acuario donde los pececillos habían de correr —o nadar— por unos pasillos a la búsqueda de su comida. Una idea tan divertida como

«Una compañía de Illinois encontró un nuevo elemento para potenciar el pinball: la serigrafía»

endeble para un juego automático destinado al público. A Ray Moloney, pese a su gusto por experimentar con todo, no le convenció lo más mínimo. Sin embargo, encargó por pura chanza a uno de sus subordinados y amigos, Tommy Graham, que confeccionara unos dorsales impermeables para poner números a los peces, y éste, muy seriamente, estuvo trabajando varios días en ello sin que Moloney lo sospechara. Naturalmente, el asunto no fue a más, aunque quizá Tommy Graham, que llegó a ser uno de los grandes del recreativo americano, haya pasado el resto de su vida calculando como podía vestir a su almuerzo cada vez que comía algún pescado.

VERDADERAMENTE, LA JUSTICIA ES CIEGA

En cualquier caso, estas máquinas de carreras zarandearon gravemente la estabilidad del pinball. A finales de los 30 o principios de los 40, muchos fabricantes de pinballs echaron el candado y abandonaron sus industrias. Así ocurrió en la empresa de David Rockola o con la Mills Novelty, entre otras.

El zarpazo competitivo dado por las máquinas con premio a las simplemente recreativas fue, con todo, solamente una caricia en comparación con la enfermedad social que inesperadamente les contagiaron.

Chicago y Los Angeles hicieron tabla rasa de todas las máquinas de juego y las prohibieron sin distinción entre las que daban premios en metálicos o no lo daban. Hay que añadir que uno de los argumentos aplicados para no distinguirlas fue que las *partidas gratis* de los pinballs, obtenidas como hoy al sobrepasar cierta puntuación, eran una forma de pago a los jugadores. También se arguyó que aunque no fueran aparatos de apuesta, la gente apostaba entre sí en base a la partida. Claro que por esa regla de tres se podían prohibir los coches porque cómo impedir a dos ciudadanos que apuesten sobre su color o su matrícula mientras les ven pasar tranquilamente sentados en una terraza.

Pero volvamos a nuestro terreno. La ola puritana de California anegó también a la gran ciudad de Nueva York. En 1941 el ayuntamiento de la mayor urbe yanqui prohibió las máquinas de juego, incluidos los pinballs, en medio de una fuerte campaña de prensa contra ellas. Y todo en nombre de un uso constructivo del tiempo libre de los jóvenes, quienes, según los artículos periodísticos de



esas fechas, se convertían en poco menos que asesinos después de observar las peripecias de las bolas y el parpadeo de luces de una máquina.

No se puede juzgar una época con la cultura propia de otra. No habría manera de explicar a nuestras bisabuelas que las minifaldas no son obra directa de Satanás y, en un plano inverso y mucho más dramático, no podemos condenar a los tratables de esclavos de hace tres siglos en los mismos términos con que condenaríamos en el presente a nuestro vecino si descubriésemos que se dedicaba a ese tráfico. La justicia, que se representa como una doncella ciega, sufre, sin embargo, el paso de los años.

LOS ANATEMAS DE NUEVA YORK

Precisamente, por ese transcurrir del tiempo resulta tan curioso conocer ahora las opiniones de las autoridades que censuraron las máquinas. Casi son auténticos anatemas. Empecemos por el juez Stephen A. Jackson, del Tribunal de Relaciones Domésticas: «Las máquinas de pinball contribuyen a la delincuencia entre los niños, al ofrecerles la oportunidad de jugar. El juego, como ya sabemos, atrae a la gente aunque sólo sea para mirar, y esta atracción de las máquinas de pinball, generalmente, proporciona asociaciones desfavorables para los chicos, adolescentes y adultos. Los niños caen grandemente en la delincuencia a través de las malas compañías.»

El comisario de la Policía neoyorkina Louis J. Valentine no le andaba a la zaga a este magistrado como podemos ver en sus declaraciones: «Las máquinas de pinball son una mala influencia por su fuerte tendencia a instar y desarrollar el deseo por el juego en la gente joven. Los niños y menores que juegan en estas máquinas y frecuentan los establecimientos donde las máquinas están colocadas, y donde algunas veces cometen el fallo deplorable de dejarles jugar para obtener más recaudación, forman malas asociaciones que terminan siendo de delincuencia juvenil y quizás, algún día, cometiendo un serio crimen.»

La represión cobró carta de naturaleza al formarse la Comisión Herlands, en realidad un organismo oficial anti-pinballs, en la que destacó el alcalde Fiorello La Guardia. Repasando los documentos de la Comisión nos encontramos con la vieja polémica entre la habilidad y el azar:

«La industria de las máquinas recreativas celebró su primera feria en 1935, y presentó una publicación dedicada exclusivamente al Sector del Automático»



«Está bien establecido —señala la Comisión Herlands— que el tipo usual de máquinas de pinball está operado por suerte y lo mejor, el elemento de habilidad al jugar a la máquina, está ya descalificado por el elemento suerte (...) Máquinas que no estuviesen equipadas con elementos como 'jugada gratis' no darían ningún problema. De todas formas, la evidencia demostró durante nuestra investigación que estas máquinas eran usadas normalmente con propósito de jugar y raramente utilizadas sólo como una oportunidad de entretenimiento.»

EL PINBALL, HERIDO DE GUERRA

La guerra, pues, estaba desatada contra los pinballs. Y a esa guerra particular declarada por la Administración se sumó la otra, la Gran Guerra.

Los bombarderos japoneses lanzaron su carga mortal sobre Pearl Harbour y los Estados Unidos entraron de lleno en la contienda junto a los aliados europeos frente al eje Berlín-Tokyo-Roma. Fue en unos momentos en que el tema de las máquinas estaba tan candente que al día siguiente del ataque a Pearl Harbour la prensa de Nueva York aún encontró sitio en sus páginas para publicar la fotografía del alcalde La Guardia destrozando a mazazos los pinballs incautados por la policía.

Incautación que era sólo el preámbulo de otra mucho mayor: la industria bélica requería para sí todos los materiales de construcción industrial útiles. Componentes electrónicos y mecánicos y, sobre todo, metales hacían falta para construir armamento, buques, aviones. El mundo del recreativo se quedó repentinamente sin materia prima con la que trabajar. No era, parecía decir el Gobierno norteamericano, momento de fabricar bolas, sino balas.

Las grandes fábricas quebraron o quedaron capitidismuidas mientras se las ingeniaban para reciclar los pocos equipos disponibles. El material militar desechado servía, a base de remiendos, para hacer las pocas máquinas que tenían demanda. El pinball, como un soldado más, estaba herido de guerra.

EL ALEGRE FLIPPER

La convalecencia de estas heridas no finalizó hasta 1947 cuando los

MÁS RENTABILIDAD

Con un juego original más atractivo
EL NUEVO "GIRO" DE **Sopelso**

NOVEDAD
PATENTE PENDIENTE



- Tres líneas y diagonales
- GAMBLE múltiple (Doble ó 1 moneda, y 500 ó 1)
- BONOS
- Avances automáticos
- Iluminación de las líneas de juego
- Mensajes escritos. La máquina dialoga con el jugador.

EL NUEVO "GIRO". Mediante un pulsador, el jugador puede hacer girar lentamente un rodillo, y únicamente basado en su habilidad, detenerlo en la figura que le hará obtener un premio.

pinballs, todavía entre polémicas y con una pesada leyenda negra a cuestas, escribieron su siguiente capítulo de categoría histórica.

Un capítulo con la firma de Harry Mabs y también, como casi todos los descubrimientos del ser humano, con la chispa de la casualidad. Digámoslo ya: nació el flipper, el mando para impulsar a las bolas en su recorrido.

Harry Mabs era un diseñador de la casa Gottlieb y tuvo su ocurrencia cuando se ocupaba de otra cosa. La anécdota ha quedado recogida por Alvin Gottlieb, hijo del «patriarca» David Gottlieb: «El descubrimiento de los flippers fue realmente un accidente. Harry Mabs estaba trabajando en la tienda, y había quitado dos cables de un lado de la máquina para ver cuál hacía contacto. Hizo rodar una bola por el campo de juego, tocando los dos cables a la vez, y de repente tuvo la idea, así de simple fue. Puso los botones en un lado de la cabina y construimos el primer juego de flippers que existía.»

La máquina en cuestión fue bautizada como «Humpty Dumpty». Los flippers consistieron en unas palancas abrazadas por dos anillas de goma que podían golpear a las bolas.

Aparte de la gran alegría que daban a la partida, los flippers vinieron a pesar enormemente en la cuestión habilidad-azar porque permitían que los reflejos y la intervención directa de los jugadores desviarán el curso de las bolas. Un cambio que arrastraba otros, ya que antes esta nueva incidencia era necesario modificar los tableros, los obstáculos, los agujeros y todo el campo de juego en general.

La destreza era ahora mucho más demostrable que antes, limitada al momento del lanzamiento y a los empujones o puñetazos que pudieran descargarse sobre las máquinas.

BALLY CREA LAS MAQUINAS-BINGO

En 1951 los pinballs con flippers —ya muy mejorado el primitivo diseño de Harry Mabs— reinaban por doquier. Su vida se prometía feliz y despreocupada cuando la Bally Manufactures vino a calentar nuevamente el ambiente.

En esta ocasión presentó un aparato cuyo exterior era más o menos el de cualquier otra máquina, pero su juego consistía en algo muy dife-

rente. Era un bingo de 25 números, 25 agujeros en los que podían introducirse las bolas para formar una combinación ganadora. No tenía flippers, de manera que las bolas se movían aleatoriamente sobre el tablero y ocupaban su lugar final por pura suerte.

Era, desde luego, un aparato de apuesta e incluso podía adaptarse para que pagara en dinero efectivo a los ganadores. A su sombra surgieron en el acto las viejas críticas contra el juego y la descalificación del elemento azar frente a la destreza.

El tema volvió a los Tribunales y subió hasta la Corte Federal, que en 1956 decidió que las máquinas-bingo eran máquinas de azar. Esto quería decir que únicamente podían explotarse en los sitios donde el juego era legal, fundamentalmente, en California.

Todo esto sucedía cuando aún las mentalidades eran tan estrechas que seguían considerando que un pinball que dieran partida gratis era una máquina de premio y no recreativa. Vale la pena volver un poco hacia atrás para dejar constancia de cómo y por qué se creó la partida gratis y así comprender cuán inocente era.

EL MEJOR APRENDIZ DE WILLIAMS

Muchos creen que fue el propio Harry Williams quien inventó el dispositivo para proporcionar automáticamente las partidas gratis; pero no; de vez en cuando había algo que no era obra suya. Aunque sí es cierto que el invento salió de su empresa. Lo mejor, probablemente, sea ceder la palabra a Harry Williams en persona para que con toda honestidad él mismo nos relate cómo sucedieron las cosas: «Tenía a un muchacho trabajando para mí en aquella época, su nombre era Bill Bellah, y no tendría más de 16 o 17 años. Siempre estaba metido en la sala de experimentación, pero no me importaba porque tenía una gran inventiva y era muy sincero tratando de ayudar. De cualquier forma, me acuerdo que le dije un día que quería hacer algo para competir con los juegos de pago automático y que a la vez sólo ofreciera entretenimiento sin dar una recompensa en efectivo. Lo que me gustaría, comenté, es que si el jugador alcanza su objetivo pueda jugar la próxima partida gratis.

Bueno, Bill estaba pensando en ello, se quedaba por las noches



«En 1941,
el Ayuntamiento
de Nueva York prohibió
todas las máquinas
de juego, incluidos
los pinballs»

Cic Play siembra, Ud...



Floridablanca, 54-58
Telf. 422 90 11 - 08015 Barcelona



cuando todos se habían ido a sus casas. Más o menos cuatro semanas después me dijo que había inventado la pieza de *partida gratis* y que le gustaría que yo le echara un vistazo. Su pequeña invención estaba dibujada sobre una pizarra y unida por un tornillo. Consistía en dos pequeños tambores de puntuación con números del 1 al 15 en cada uno. Golpeando cierta barrera se conseguía que los tambores se movieran. Ahora mire, me dijo, puede pulsar el botón de contacto sin haber introducido ninguna moneda las veces que quiera mientras no aparezca el cero en este otro tambor. Le contesté: Bill, Bill, Bill, ¿lo has conseguido!

Le ofrecí el 50 por ciento de los royalties que obtuviera y le di trescientos dólares por adelantado. Me contestó que no esperaba eso, se llevó el talón a casa y se lo enseñó a sus padres. Estos no creían que su hijo, que había estado ganando treinta y cinco centavos a la hora, pudiese tener 300 dólares. Pero cambiaron de forma de pensar rápidamente, creyendo y decidiendo que el invento valía tres millones. En vista de lo cual decidieron vender la idea a alguien por diez mil dólares.

Un par de meses más tarde Bill cayó enfermo y le internaron en un sanatorio. Fue una pena, todavía me acuerdo y me gustaría saber qué hubiera pasado si los padres del chico no se hubieran metido. Lo que puedo asegurar es que la *partida gratis* la inventó Bill.

LA BATALLA DE NUEVA YORK

Los reglamentos que existían a lo largo y ancho de Estados Unidos —por no hablar de los de Europa, continente al que hacía tiempo que había saltado el pinball— distaban mucho de estar unificados. Quizá lo más parecido que tenían era el hincapié para que la máquina dependiese de la destreza del jugador y en que no sirviese para apostar u obtener recompensas, lo que incluía la prohibición de las partidas gratis que, como ya hemos dicho, se considera una forma de pago.

Eso quitaba mucho aliciente a los aparatos y los fabricantes se pusieron a cavilar para hallar la fórmula que permitiera vencer a la ley respetando la ley, o como decimos en España «hecha la ley, hecha la trampa».

La fábrica Gottlieb lo consiguió.

Fue un dispositivo llamado 'añada una bola' mediante el cual la habilidad en el manejo de los flippers permitía obtener una bola más en la partida. Y esa era precisamente la diferencia; no había una partida gratis, sino una bola más en la misma partida.

Con esta sutileza se pudo alimentar el atractivo de los pinballs sin vulnerar las disposiciones legales.

Sin embargo, la prohibición total se mantuvo en muchos sitios hasta durante veinte años. Quizá resulte asombroso para quienes todavía piensan que EE.UU. es «la patria de las libertades» o al menos la patria del liberalismo industrial y comercial, saber que hasta 1972 no se legalizó en Los Angeles algo tan inocente como las máquinas recreativas, y que fue en 1976 —anteayer como quien dice— cuando en Nueva York los pinballs fueron sometidos a examen para determinar si los ciudadanos tenían o no derecho a divertirse con semejantes aparatos.

La batalla de Nueva York tuvo como protagonista a Alvin Gottlieb que la explica en los siguientes términos: «El 2 de abril de 1976 ayudé a aprobar esta moción (la de legalización) testificando ante el Comité del Ayuntamiento. El pinball era popular y divertido. Para convencer a aquellos que aún creían que el pinball era un juego de azar, demostré mi propia táctica de juego allí mismo, en los salones municipales. Una máquina nuestra de las de 'añada una bola', llamada «Bank Shot», estaba allí para esta ocasión. Llevé a mis examinadores a dar una vuelta por el mundo de las bolas de acero. Debí de hacerlo muy bien porque el Comité votó seis a cero a favor de readmitir las máquinas de pinball de 'añada una bola' en la ciudad de Nueva York. El 1 de junio de 1976, el alcalde Abraham Beame firmó el nuevo estatuto que ponía al pinball dentro de la ley.»

En Chicago, verdadera patria chica del pinball, la legalización se produjo todavía más tarde. El Ayuntamiento de la ciudad no votó por mayoría absoluta a favor de la presencia del pinball hasta el 20 de diciembre de ese año, 1976. Veinticinco días después la decisión entró en vigor y los habitantes de la urbe que habían convivido con los impulsores y creadores del recreativo pudieron, por fin, divertirse abiertamente con sus máquinas.

«Un elemento que sirvió para resolver el contencioso habilidad-azar fue la aparición de los flippers, en el año 1947»

SPACE SHIP

LA RENTABILIDAD ESTÁ EN EL ESPACIO

Porque no todas las inversiones son rentables y sin riesgos, STARGAME-CIRSA le propone una con rentabilidad garantizada, que proporcionará a sus clientes el placer de aventuras espaciales de irresistible atractivo.

SPACE SHIP, de llamativo diseño y cuidada fabricación, mantiene a sus clientes en vilo con un juego lleno de alicientes, cuyo objetivo final es, sacar el máximo beneficio del espacio que usted le destine en su local. Por eso, la rentabilidad de SPACE SHIP está en el espacio.



Stargame
S.A.

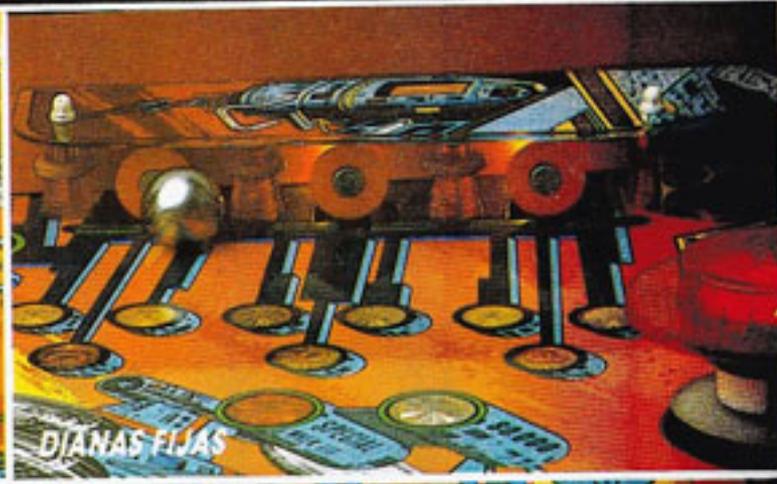
DIVISION ELECTRONICA

Ctra. de Santa Cruz de Calafell, km 9,300
Polígono Industrial Can Fonollar, nº 39
Tel. 654 28 04 - Sant Boi - Barcelona

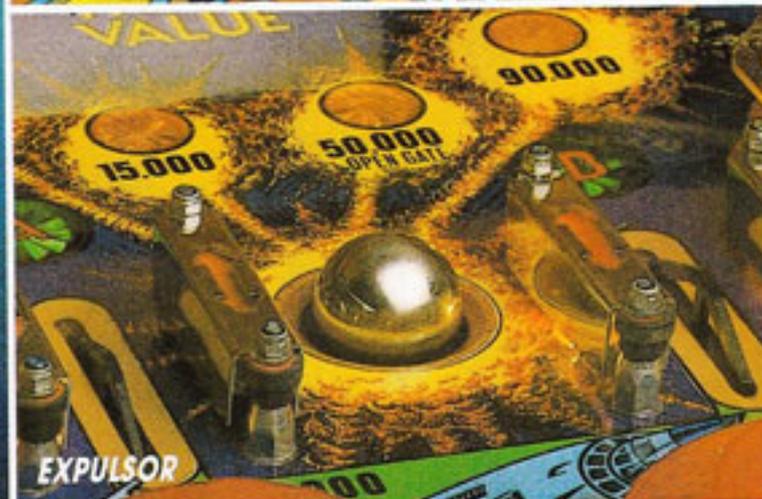
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO



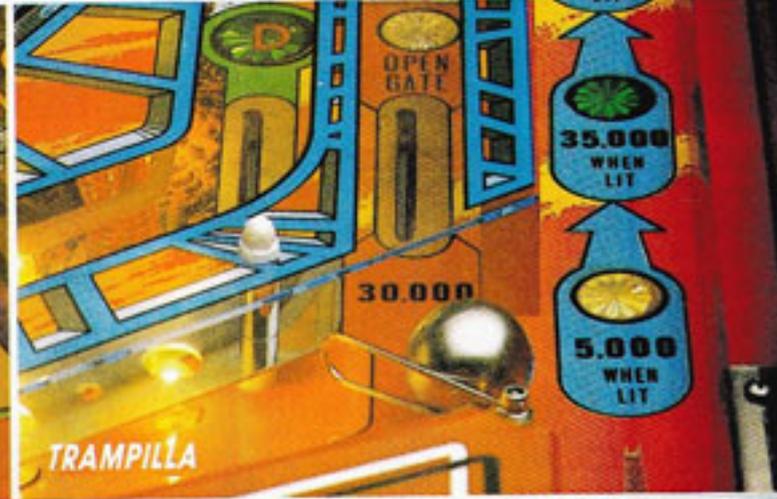
DIANAS ABATIBLES



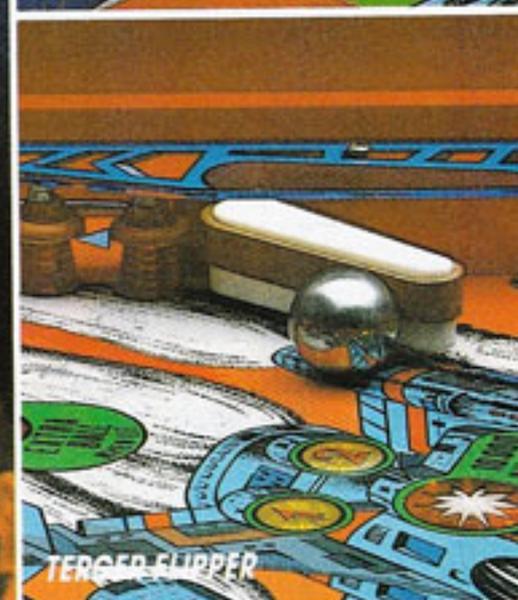
DIANAS FIJAS



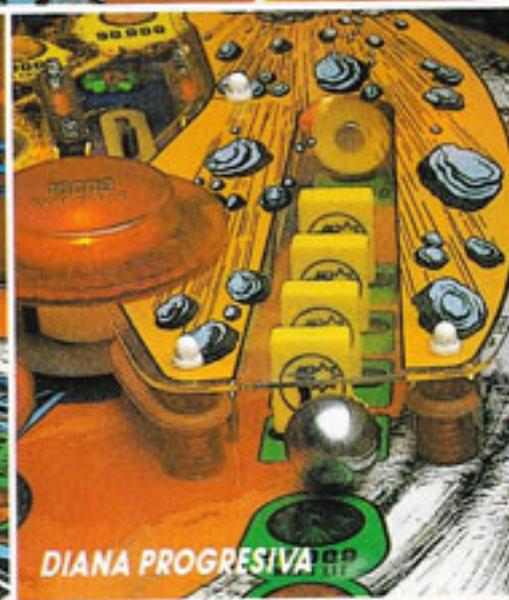
EXPULSOR



TRAMPILLA



TERCER FLIPPER



DIANA PROGRESIVA



PASILLO DEL TIRADOR

DIANAS ABATIBLES DIANAS FIJAS

Seis dianas abatibles ocultan tres dianas fijas, que se activan cuando la bola pasa por el pasillo superior izquierdo.

La primera vez que se consigue impactar estas últimas se ganan 10.000 puntos, la segunda 80.000 y la tercera partida especial.

TERCER FLIPPER

Tercer flipper que dirige directamente la bola hacia las dianas abatibles o fijas, si ya se han derribado las anteriores.

DIANA PROGRESIVA

Diana progresiva que enciende el multiplicador de bonus. Tocando la última se obtiene bola extra o partida especial.

EXPULSOR TRAMPILLA

Cuando el expulsor marca "open gate" y se consigue introducir la bola, se abre la trampilla que la devuelve al tirador.

PASILLO DEL TIRADOR

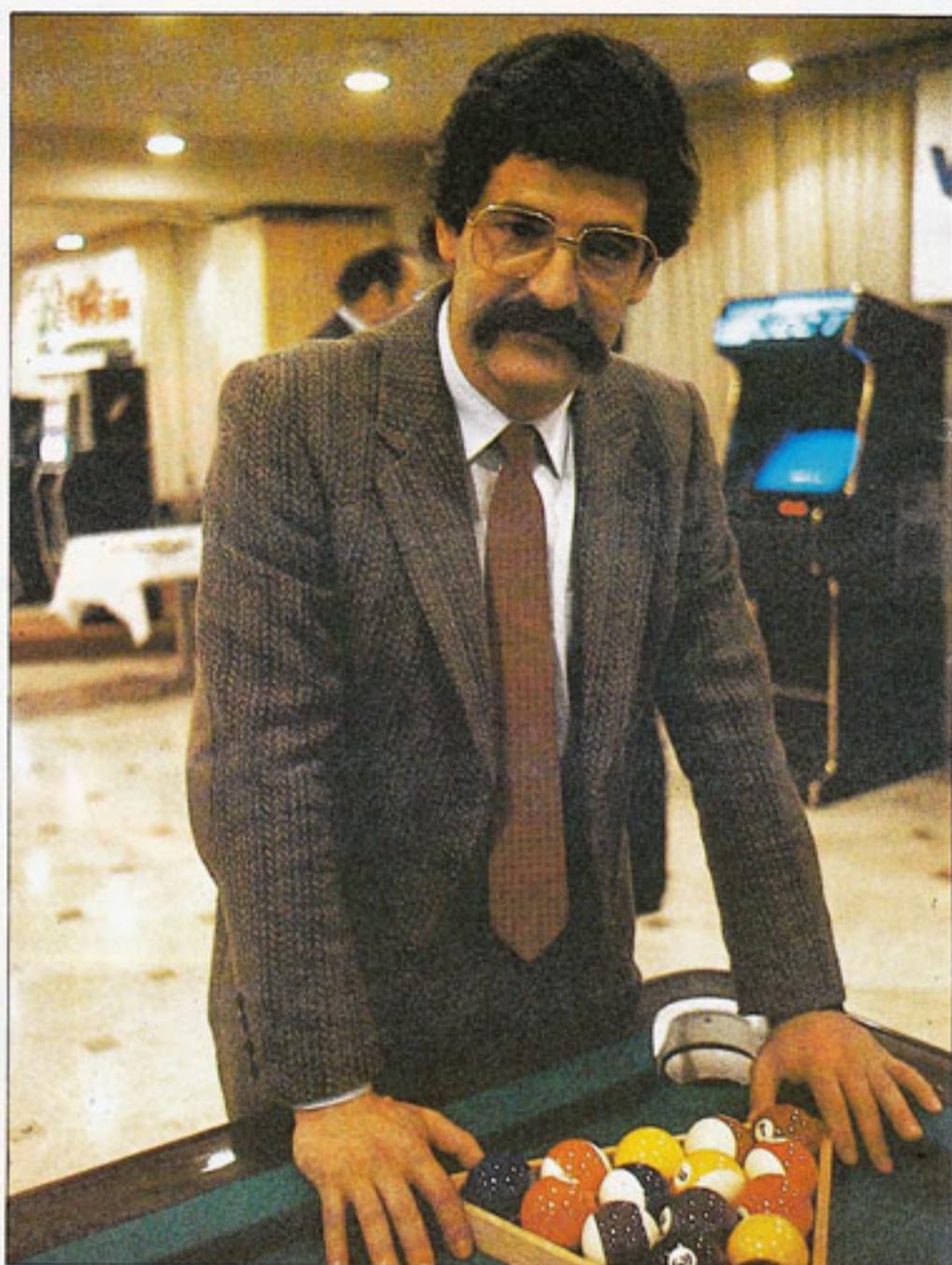
El pasillo del tirador ofrece la posibilidad de conseguir 5.000, 35.000 ó 50.000 puntos a la salida de cada bola, según la habilidad del jugador.

Provisto de sonido especial, que acompaña las diferentes evoluciones del juego, y atractivo barrido de luces.



Stargame
S.A.
DIVISION ELECTRONICA

Ctra. de Santa Cruz de Calafell, km 9,300
Polígono Industrial Can Fonollar, N.º 39
Tel. 654 28 04 - Sant Boi - Barcelona



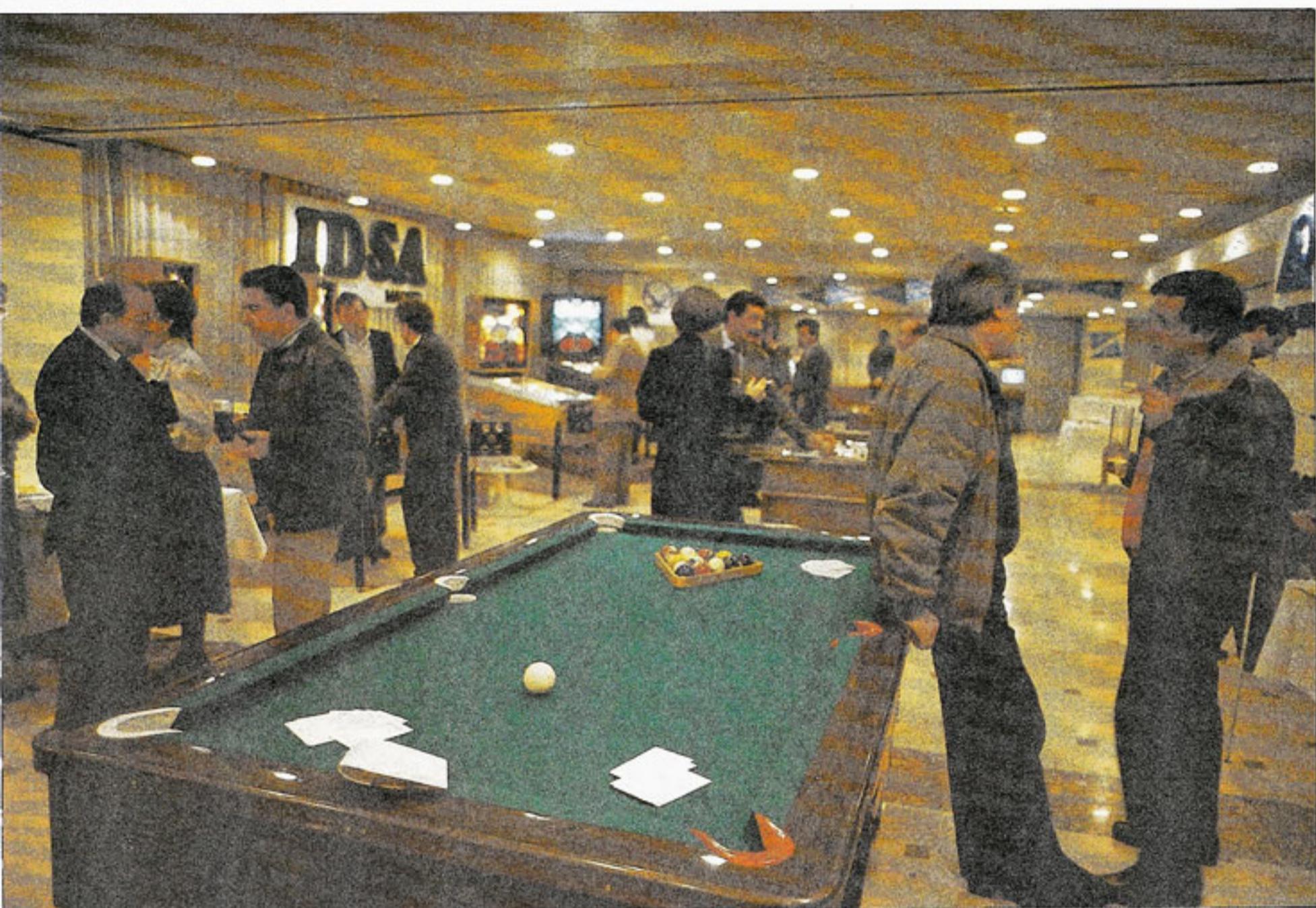
OCER, S. L.

El triunfo de un debutante

Bajar a la arena del Sector no es cosa fácil en estos tiempos que vivimos. Lo que hace unos años hubiera resultado sencillo, hoy entraña no pocos riesgos además de una demostrada

dosis de valentía personal y empresarial. Por estas razones, siempre resulta agradable hablar del nacimiento de una nueva empresa y de los hombres que lo hacen posible. Y éste es

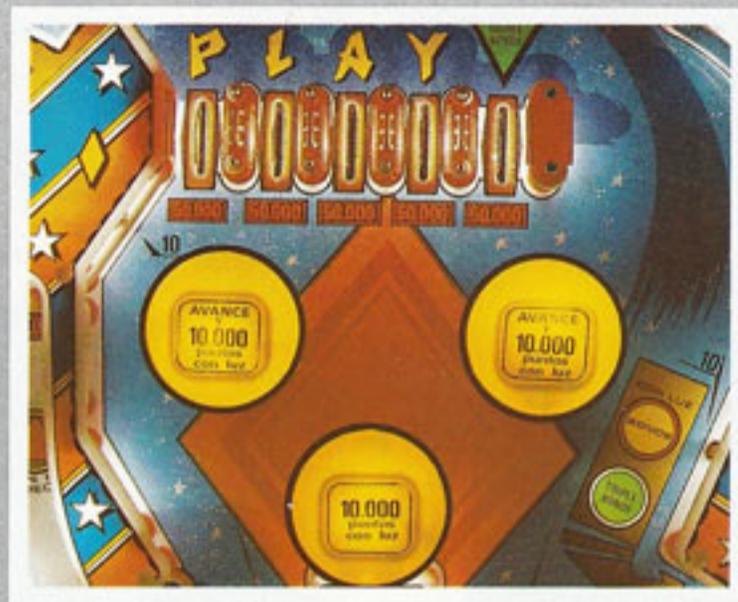




el caso de OCER, S. L., una recién estrenada comercial que bajo los cuidados de Julio Guerra ya ha comenzado su vida profesional dentro del Sector del Recreativo. Y la verdad sea dicha: su primera presentación ha sido altamente esperanzadora con la presentación que, a finales del pasado mes de febrero, organizó en Barcelona y en la que estuvieron presentes cinco empresas con sus modelos más recientes. EDEN ELECTRONICOS, S. L., presentó su MINI EDEN 2000, mientras que BILLARES HILLMAN, S. L., hacía lo propio con sus magníficas mesas de juego a la americana, e IDSA llevaba «calentito» su FANTASTIC CAR, un pinball que necesariamente dará mucho que hablar si sus creadores acaban encontrando los caminos comerciales adecuados. También estuvieron presentes los videojuegos

de VIDEO VAL, S. L., la empresa valenciana que todavía confía en la rentabilidad de estas máquinas y, finalmente, SOPEL, S. A., llevó a la exposición, celebrada en el HOTEL EXPO de Barcelona, un nutrido número de su famosa DAMA GAMBLE y hasta un modelo con el mueble fabricado en metacrilato para que todo el mundo pudiera ver que allí no había ni trampa ni cartón, sino una magnífica «B» preparada para todos los decretos que le echen encima. De la presentación en general cabe decir que constituyó un éxito más que notable para una empresa que se estrenaba. Un éxito que Julio Guerra ha capitalizado en compañía de sus cinco clientes citados. Cinco clientes tan valientes como él. Sirvan estas páginas como nuestra modesta contribución a ese inmenso esfuerzo de abrir caminos.

El mejor pinball del momento



Monederos de 25 y 100 ptas.
Especial bola extra por puntos
o por combinaciones.
Especial partida extra
por puntos
o por combinaciones.
Cuatro dianas abatibles.
Regulación de fuerza
en los bumpers
mediante DIPSWIHT.

PLAY - 21 S. A.

RECREATIVOS

c/ Abolengo, 12. Tel. 466 02 67. 28025 Madrid

las buenas máquinas **HAY QUE CONOCERLAS.** PARA ESO, ESTAMOS NOSOTROS.

Tras muchos meses de trabajo, imaginación y esfuerzos económicos, usted ha conseguido fabricar una **BUENA MAQUINA**. Usted tiene previsto el número de unidades que fabricará y venderá sin problemas... Pero eso no es suficiente... Usted sabe que es importante, pero falta algo...

LA MAQUINA HA DE SER CONOCIDA EN EL SECTOR

Y usted se pregunta: ¿Merece la pena hacer un buen anuncio del nuevo modelo? La respuesta, evidentemente es **SI**. Con una buena campaña publicitaria en medios de comunicación que no estén desprestigiados, la **IMAGEN** de su empresa se verá favorecida... Pero no es suficiente... Usted sabe que es importante, pero falta algo...

LA MAQUINA HA DE SER "COLOCADA EN EL MERCADO"

Su nueva máquina será un éxito seguro, si su empresa está acreditada en el Sector. Con una buena campaña de Promoción y Relaciones Públicas, la **VENTA** de sus máquinas no encontrará más dificultades, mejorando la distribución y aumentando los pedidos... Pero no es suficiente... usted sabe que es importante, pero falta algo...

Por qué no incrementar la producción?

¿Qué le detiene?

¿Le preocupa el **RIESGO**, verdad...?

PUES PARA ESO ESTAMOS NOSOTROS.

Queremos aumentar su producción **SIN RIESGOS**, con **VENTAS SEGURAS**, con un **NUEVO ESTILO** que alegre la dinámica de su departamento de ventas, para afianzar su **IMAGEN DE EMPRESA**, para afrontar con decisión las **NEW QUESTIONS** del marketing que hoy precisa el sector.



NEW QUESTIONS
RELACIONES PUBLICAS

New Questions, relaciones públicas.
C/. Gutiérrez Solana, 4. 8º
Tels. (91) 411 47 46 y 411 47 99
28036 Madrid

Sea como los grandes del Sector. Confíe en nosotros, será su inversión más barata... y ya no faltará nada.



¡ SE VIVE LA AVENTURA !



SAFARI Y PARIS-DAKAR

- Fabricado en fibra de vidrio (7 capas y dos de pintura) muy resistente a golpes y rozaduras, a la vez que autoextinguible al fuego, reforzado en las zonas de mayor desgaste (entradas laterales, asiento y apoyapiés).
- Sistema óptico interior fabricado en metacrilato espejado resistente a golpes, con lo que se evitan los peligros de rotura de los cristales convencionales.
- Mecanismo sencillo y robusto, pudiendo mover cargas de hasta 200 kilos, con fácil traslado mediante ruedas.
- Posibilidad de aumentar o disminuir el tiempo de la partida o el precio de la misma mediante SW.
- Dotado con dos altavoces, uno reproduce el sonido del motor y otro el ambiente donde se desarrolla el juego.
- Acelerador de la cinta transportada con la sensación de aceleración del coche y claxon incorporado.
- 2 versiones de juego:
 - 1) SAFARI (aventura africana)
 - 2) PARIS/DAKAR (aventura en el desierto)
 Presentados en dos colores, verde y amarillo.



JUEGOS POPULARES
A la medida de sus necesidades.

c/. Albalá n.º 5 Teléfonos 754 34 15 (5 líneas)
Télex: 42327 J.P. J.P. E 28037 Madrid



¡ENCHUFATE A LA MAQUINA!



HALLEY COMET, un pin-ball pensado en todos sus detalles, que inaugura una nueva generación.

- *Dotado con placa de sonido que reproduce a través de sintetizador la música en alta fidelidad y 2 jack para conectar auriculares, lleva además incorporado un interruptor para la puesta en marcha de la sintonía como reclamo.*
- *Música original compuesta por Víctor Manuel Martín Rubio.*
- *Frontal diseñado por Fermín Hernández Garbayo.*
- *Marcador para 4 jugadores con siete dígitos.*
- *Regulación de bolas extras y partidas a voluntad del operador*
- *Tablero de juego en metacrilato, prácticamente eterno y de gran rapidez para el deslizamiento de la bola.*
- *Cristal securit.*
- *Cabeza exclusiva abatible que reduce el empaque y facilita el transporte.*



JUEGOS POPULARES
A la medida de sus necesidades.

c/. Albalá n.º 5 Teléfonos 754 34 15 (5 líneas)
Télex: 42327 J.P. J.P. E 28037 Madrid

JOCTRONIC: ALGO MAS...



JOCTRONIC[®]
JUEGOS ELECTRONICOS S.A.

Rbla. Cataluña, n.º 66 - Tel. (977) 50 30 11
Télex 53500 JOCT-E ~ TORTOSA (Tarragona) España

NO es que crea, como Balzac, que el juego es la única pasión superior al amor. Pienso, como Lola Flores y Manuel Vicent, que el juego es la única manera de comprobar si se es grato o no a los dioses. ¿No era acaso un jugador, un apostador contra el destino, aquel héroe de Séneca que grita al entrar en Argos: "Saludo a los dioses si es que los hay." No amo el juego, porque amar es una forma inferior de esclavitud. Como un pequeño corpúsculo sideral, en esa redonda elipsis de treinta y siete días, incluido el día blanco cero, tengo caras del azar ocultas y sigo la traslación. Sólo un meteorito podría destruir mi rotación inexorable. Como quiera que soy el más apasionado jugador que conozco y tengo que ganar unos miles de pesetas para "hacer el completo del 29", me hago a mí mismo una entrevista.

—¿Quién te ha impresionado más ante la ruleta?

—Lola Flores. Es como si la "reina de Saba" cruzase con su mano poderosa el golfo Pérsico.

—¿Qué personaje de la mitología del juego te hubiera gustado conocer?

—Al rey Faruk, que cuando perdió la nacionalidad se hizo ciudadano de un casino.

—¿Quién crees que tuvo mejor racha como jugador de ruleta?

—Vittorio de Sicca. Multiplicó su talento por treinta y siete. Todos los jugadores multiplican su iniciativa en la vida irreal, de fuera del casino, por treinta y siete.

—¿Quién es el jugador español con mejor estilo?



Por RAUL DEL POZO

HABLA "TAPETE NEGRO"

—Lalo Azcona. Parece un personaje de "El que pierde gana", de Green.

—¿Cuál es el genio de la ruleta en los tiempos modernos?

—Tito Fernández, al que llaman "El astro" en el Casino de Torrelodones.

—¿Cuál es el jugador más valiente que has conocido?

—A mí mismo. Me llaman "Tapete Negro", porque dicen, con sorna, que aspiró a poner un sudario negro a las mesas de Torrelodones.

—¿Quién utiliza el arma de la lógica para ganar?

—Además de Bardem, el cineasta español, se sabe que D'Alembert, el enciclopedista, inventó una martingala. La martingala de D'Alembert consiste en si se apuestan cinco pesetas en jugada simple, en el caso de ganancia sólo se deben apostar cuatro pesetas si hubo pérdidas, y así sucesivamente. Parece

que un ministro de la reina Victoria disminuía las apuestas cuando perdía y las aumentaba cuando ganaba.

—¿Qué le parece la actitud del socialismo real respecto al juego?

—Fidel Castro se equivoca en eso, como se equivocó Napoleón y ahora se equivoca Gaddafi. Prohibir el juego es tan inútil como prohibir la religión, porque el juego no es sino una religión dionisiaca.

—¿Qué es lo que más gusta de los casinos?

—Que están en sitios faustos de la naturaleza. En los balnearios y en las costas doradas del sol. Que no hay estridencias ni ruidos bastardos. Que los colores de las fichas y de los números en el tapete relucen como objetos de un cosmos mágico, fantasmagórico; que la gente que suele ir al casino no tiene una idea desdichada de las cosas y de la vida.

—¿Por qué el paño es verde?

—Porque es como una pradera sagrada de los faunos, de los demonios, de los hados. Para un aquarellar mínimo, repentino.

—¿Quién es el más grande hombre que pisó un casino?

—Dostoievsky, naturalmente. Si la suerte no está sometida como la naturaleza a la soberbia del hombre, la suerte está por encima de los hombres y de la naturaleza.

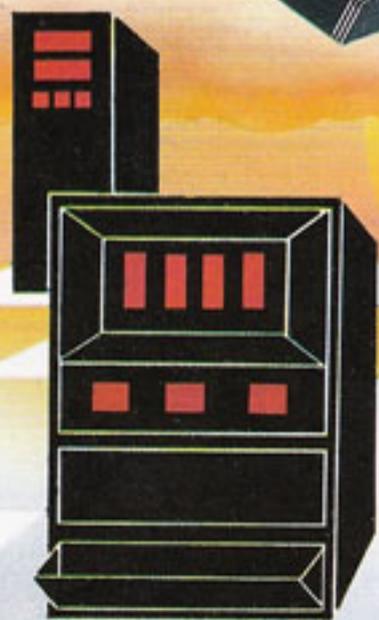
—¿Dónde te gustaría ganar mucho?

—En Baden-Baden. Dicen que allí la ruleta se convierte en un rito. Uno se olvida de la avaricia.

—¿Te gusta el reglamento?

—No, pero me encanta que no les dejen entrar a los militares.

JAUQUE MATE



AUTOMATIC MORA S.L.

MADRID	BARCELONA	SEVILLA	ELCHE	MURCIA	ALMERIA	SABADELL
C/ Cáceres, 49 (91) 474 77 99	C/ Sepúlveda, 81 (93) 223 72 34	C/ Pages del Corro, 144-146 (954) 27 07 88	C/ Jijona, 3 (965) 44 19 98	C/ Carretera Murcia-Alicante Km. 3 (968) 24 54 54	C/ Blas Infante, 62 (951) 23 39 61	C/ Calasanz Durán, 52 EXPO-JOC COIN, S.A. (93) 711 83 61

Recreativos Franco S.A.



Cirsa, el equipo más potente de Cataluña

TODA actividad recreativa y de juego se basa en la competición. Se puede competir con otros participantes, con un cálculo de probabilidades o con la misma suerte. El grupo Cirsa, siguiendo este principio, se decidió hace tiempo a patrocinar un equipo amateur de ciclismo. Y continuando por el mismo camino que le ha conducido a ser hoy una de las empresas punteras del abanico nacional, Cirsa-Unió Ciclista de Sant Llorenç se ha convertido, según la prensa especializada, en el equipo de aficionados más potente de Cataluña y uno de los mejores de España.

Integrado por 18 deportistas (Terrones, Solé, Morales, Gisbert, Francolí, García, Montaña, Moreno, Pedrero, Jordi Moreno, Bicardit, Gonzalo, Suñé, Llopis, Fernández, Mata, Pérez y Ferris), un director deportivo (Enrique Bicardit), dos directores adjuntos (Agustín García y Santiago Gisbert), un mecánico (Sisquillo) y un masajista (José

Saura), el Cirsa ha logrado destacar en todas las competiciones en las que ha participado. En 1984 fue el primer equipo europeo de la Vuelta a Costa Rica y el tercero absoluto. En la temporada 85, de las 60 pruebas en que intervino, obtuvo, entre triunfos parciales y totales, 54 victorias.

Los amateurs del Cirsa coparon los cinco primeros puestos del Campeonato de Barcelona de Ciclismo del año pasado y obtuvieron otro triunfo pleno en el Memorial Cándido Lao.

Tal vez pronto este equipo ciclista, patrocinado por una empresa que se expande desde el Sector del Automático al inmobiliario y del agropecuario al inversionista, con 2.200 empleados y unas instalaciones repartidas en 50.000 metros cuadrados, luzca un maillot de Cirsa en las competiciones profesionales de mayor categoría y, si sigue su racha, la de Tarrasa se convierta en «algo más que una empresa».



Cirsa es ya algo más que una empresa puntera. Con Unió de Ciclismo de Llorenç ha formado el equipo ciclista amateur número uno de Cataluña.

TECFRI PRESENTA:

BREAKTHRU



**La placa de video-juego
que nadie ha podido
vencer en recaudación**

© COPYRIGHT

NOSOTROS FABRICAMOS Y DISEÑAMOS PARA VD. EL MEJOR COMPAÑERO DE LA MECANICA DE SU "PINBALL"

- * Completo auto testing de todas sus partes.
- * Posibilidad de incorporar voces y efectos especiales.
- * Mas de 75 contactos programables.
- * Mas de 90 luces en movimiento.
- * Flippers, bumpers y la posibilidad de accionar mas de 10 bobinas en mas de 100 combinaciones.



* Sonidos espectaculares en el mas puro estilo de pinball americano.



TECFRI. DISPONE HOY

DE UN CIRCUITO ELECTRONICO FIABLE, DURADERO Y VERSATIL QUE LE PERMITIRA DISEÑAR SUS "PINBALL" CON LA SEGURIDAD DE ADAPTARSE AL FUTURO.

No espere al mañana...TECFRI es el presente.

MAC GAMBLER

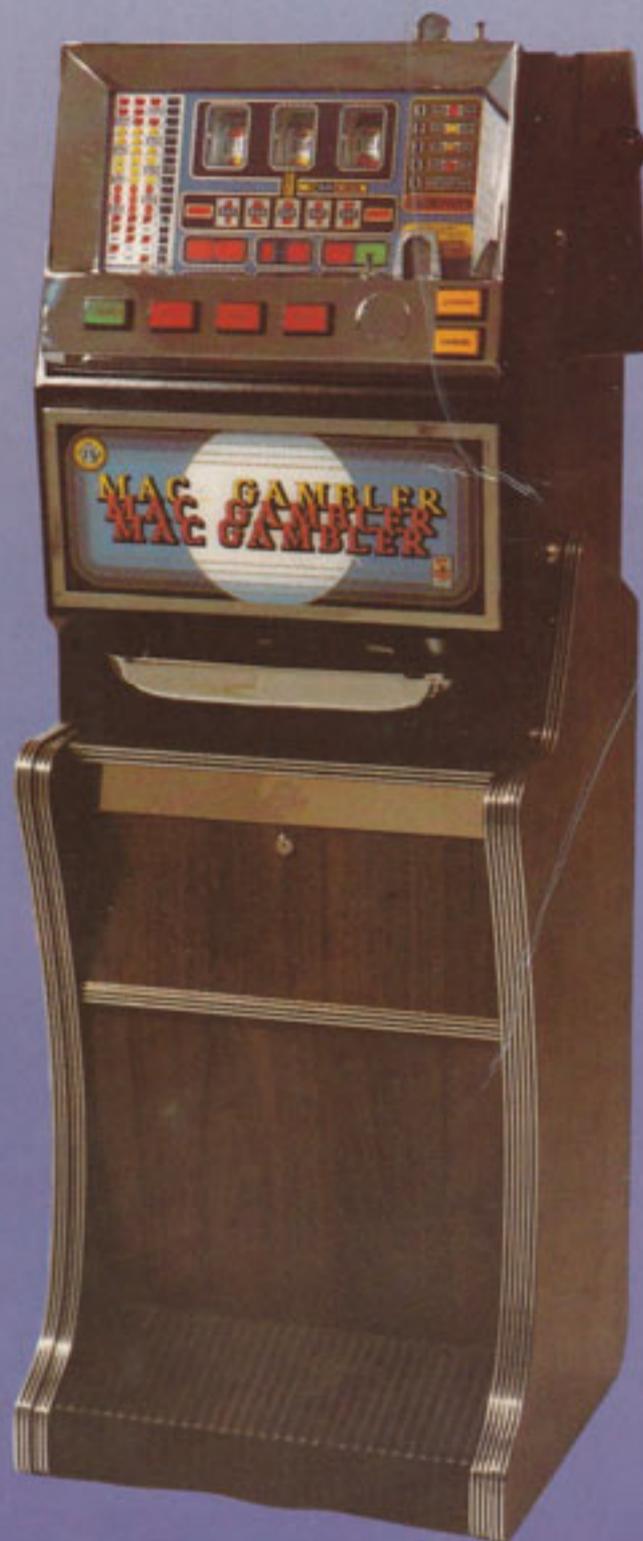


**LA MEJOR TECNOLOGIA,
APLICADA A LA MEJOR
MAQUINA.**

- MONEDERO DE 25pts.
- POSIBILIDAD DE 1 A 5 JUGADAS
- CAMBIADOR DE 100pts.
- ACUMULACION HASTA 10 MONEDAS.
- PALANCA.
- NUEVO HOPPER DE GRAN CAPACIDAD.
- 5 JACK POTS.
- Y...SORTEO SORPRESA.



**CON EL MEJOR SERVICIO
POST-VENTA A NUESTROS
CLIENTES.**



**MAQUINAS AUTOMATICAS
COMPUTERIZADAS, S. A.**

Avda. de la Industria, 52
Tels. 653 37 99 - 653 36 23
Alcobendas (MADRID)