

HIGH SCORE

DEN SVENSKA TIDNINGEN FÖR OSS FLIPPERSPELARE



Svenska Flipper Sällskapet

NUMMER: 1—MAJ 2002—ÅRGÅNG 1.

Tips och Trix

För många outlane drains?

Om du har dina outlane-post's i nedersta läget och fortfarande svär över att bollen hela tiden hamnar där så kan det vara värt att "fuska" lite. I stället för att tycka spelet är tråkigt så kan du montera ett extra postgummi under det andra. TZ har två gummin som original på sin outlane-post, där hamnar det extra gummit mellan dom två första. Detta ger en lite trängre outlane, men det lilla räcker ofta och kan göra spelet kul igen.

Stefan Lj

Smäller kulan upp i glaset för ofta?

En del spel som har kraftiga spolar kan få kulan att flyga upp i glaset, vilket både är irriterande och på sikt skadligt. Kolla då upp så att flippergummit sitter riktigt på flippern. Sitter det för lågt så tvingas bollen upp mot plast delen på flippern och orsakar därigenom en flygtur.

Mr: Pinball

Stålrämper.

Använd stålull när du ska rengöra stålrämper, då får du ett fantastiskt resultat! Om dom är riktigt eländiga kan du börja med sandpapper av modellen "finlir".

Stefan Lj

Hur du rengör en "bladswitch"

Eos switcharna som sitter vid flipprarna är typen på bladswitchar som jag menar. Dom rengör du enklast genom att pressa mellan ett grovt papper som du fuktat med något rengöringsmedel (T-röd, novus#2...). Pressa samman bladen med tummen och pekfingret och dra pappret fram och tillbaka.

Stefan Lj

Rätt vinkel på flipprarna

Jag brukar använda mitt ögonmått men om du tycker det känns svårt att få till vinkeln rätt så använd två spetsiga tandpetare som du fäster mellan gummit och flippern. Tryck ner spetsen i det lilla hålet i spelfältet strax under framdelen på flipprarna. Detta gör att du kan fixera vinkeln samtidigt som du kan lyfta spelfältet och skruva fast dom. Detta är fabriksinställningen och finns på dom flesta 90-tals-spelen.

Mr: Pinball

Att skruva i och ur glödlampor

En del av dom små lamporna som har bajonettfattning kan sitta riktigt hårt. Istället för att spräcka den mellan fingrarna kan du använda ett gummi som ska vara till toppen på uppskjutarplungern. Tryck den ner som en hylsa runt glaslampan och skruva ur den.

Peter Baluk

Svenska Flipper Sällskapet

Välkommen till det första numret av en medlemstidning för oss flipperspelare.

Mig veterligt så finns det i nuläget ingen svensk tidning tillägnad enbart flipperspel.

Som ni alla vet så tillverkas det inte längre några flipperspel från Williams/Bally och det är ju sorgligt.

Stern som stoltserar med att vara dom enda tillverkarna av spel, har ju med sitt näst senaste spel "Monopoly" visat att dom kan konsten att plocka in lite "själ" i spelen.

Vi får hoppas på en expansiv produktion och framför allt lägre priser på spelen, så våra operatörer har råd att ta in dom spel som tillverkas.

Anledningen till en tidning är enkel.

Fördelarna med datorn/internet är många, men det är så mycket roligare med en fysisk tidning i handen än en dataskärm som lyser en i ansiktet!

Så lägg lite jobb på att skriva ut den!

Hur du bäst skriver ut denna fil till en snygg tidning visar jag på medlems-sidan.

Detta första nummer blir någon slags introduktion till hur tidningen kan se ut, och alla åsikter är välkomna och nödvändiga om tidningen ska få något bra innehåll.

Av naturliga skäl så blir detta första nummer vinklat efter mina spel, eftersom det är dom jag har tillgång till, men framöver hoppas jag på bilder och hjälp ifrån er.

Nu efter att tidningen blivit klar så känns det lite "ego" med min vinkling på allt innehåll, men det kan bara ändras med er hjälp...!

Jag har fått bra respons från den Holländska föreningen NFV och dom är väldigt aktiva med både tidning och tävlingar/evenemang.

Som jag tidigare meddelat så var vi alla inbjudna till "competition" DPO-2002 den 27-28 April.

Själv tog jag med hela familjen ner och firade min 40-årsdag på plats!

Det var en underbar aktivitet där nere, som nu har inspirerat mig ännu mer.

Det är bara att hoppas på något liknande här hemma framöver

Som vanligt så har min dator varit trasig ett tag nu, där av den långa väntetiden sen jag startade projektet med tidningen.

Men nu är jag igång för fullt.

Tidningens innehåll kommer att ändras efter material som jag har tillgång till, likaså antalet sidor kommer att variera.

Bomba mig med storys, bilder, fix-trix eller annat av flippervärde.

Det är jag som är president och bestämmer!

Nä...skämt åsido så är det jag som tagit på mig ansvaret för denna tidnings existens, men:

Det är ni läsare som bestämmer vad tidningen ska innehålla.

Stefan Ljungström
Stefan@ljungstrom.com
<http://go.to/pinballark>

Spelställen i Sverige

Stockholm

Gröna Lund Lilla allmänna gränd 9	Crazy Horse Sturegatan 12
Biljardpalatset St Eriksgatan 52	The Cue St Eriksgatan 56
Cybertown St Eriksgatan 56	Flipperkonditoriet Olof Palmes gata 10
Kloster Pub St. Eriksgatan 53b	Restaurang Klara Sjö Fleminggatan 2
O'Learys Kungsholmsgatan 31	Sport & Spel Polhemsgatan 15
Galway's Irish Pub & Restaurant Kungsgatan 24	Harry B James Regeringsgatan 47
Kajsas Konditori, Larsberg Larsbergstorget 4, Lidingö	Norrmalms Biljard Kammakargatan 19
Hirchenkeller Regeringsgatan 59	One Off Kungsgatan 70
Moldaus Bar/Embargo Bergsunds Strand 33	Bald Eagle Rörstrandsgatan 21
Hard Rock Cafe Sveavägen 75	Junkyard Birkagatan 10
Birka Bowling Birkagatan 16-18	Ogo Odengatan/Odenplan
JoLo & Co Västmannagatan 50	Studion Sankt Eriksplan 4
Tranans Bar Karlbergsvägen 14	The Copy Birger Jarlsgatan 15
Tilt Grev Turegatan 8	Johansson frestelse Drottning Kristinas väg 31
Kårhuset, KTH Drottning Kristinas väg 15-19	Tudor Arms Pub & Rest. Grevgatan 31
Funkis Bar & Restaurang Furusundsgatan 9	Dygnet Runt Gatukök Erik Dahlbergsgatan/Lidingövägen
Grodan Grev Turegatan 16	Bryggeriet Landbyska Verket Birger Jarlsgatan 24
Biblos Biblioteksgatan 9	East Stureplan 13
Stockholms Biljardsalong Gyldengatan 2	Bull & Bear Inn Birger Jarlsgatan 16
Patricia Stadsgården, Kajplats 152	Pig & Whistle Söderhallarna (Medborgarplatsen)
Rosenhof Rosenlundsgatan 48D	Ringens Biljardhall Östgötagatan 64
Space Records Söderhallarna, Medborgarplatsen 3	Söderbiljarden Bondegatan 18
Rabarber Restaurang Torsgatan 55 / Karlbergsvägen 52	Södra Bowlinghallen Hornsgatan 54
Videodragen Ringvägen 110	Söderhallen Biljard Hornsgatan 61
Lilla Wien Södra Station	LaserGame Surbrunnsgatan 42
O'Learys Götgatan 11	Laserzone
Hjärtats Bar / Söders Hjärta Bellmansgatan 22B	Kapsylen Bangårdsgången
Café Tivoli Hornsgatan 31	Gröne Jägaren Götgatan 64
Big Fun, Heron City, Kungens Kurva Dialoggatan 2	Kafé 44 Tjärhovsgatan 44
Korvmacken, Ropsten Ropstensplan	Emils Fastfood, Jakobsberg Folkhögskolevägen 3, Järfälla
Club Tivoli Mariatorget 1A	Lidingö Super Bowl Bodalsvägen 2A, Lidingö
Bistro Humlehof Folkungagatan 128	Café Flipper Ringvägen 127
SF Grand Video Lidingö Centrum	Heaven Kungsgatan 65
The Plays Slöjdgatan	Rigoletto Kungsgatan

Spelställen i Sverige

Malmö:	Tilt : ca 7-8 spel
	Nöjesmagasinet
Kalmar:	Tokiga Ture, centrum 5 spel
	Kalmar Rasta 2 spel
Göteborg:	Liseberg (säsongsoppet) ca: 25 spel
	Pauls Biljard ca: 3 spel
	Biljardpalatset ca: 5 spel
Ängelholm:	Galore
Helsingborg:	Bull's
Kristianstad:	Laserdome
Ronneby:	Ronneby Brunn
Kungälv:	Biljardkulan trollhättevägen 16
Halmstad:	Japans minigolf
	Sommar kiosken
	Biljard metropol
	Laserdome
	Miniland
Uddevalla:	Biljard och videoöppet Trädgårdsg.6
Vänersborg:	Bogart Edsgatan 26
	Carinas Biljardhall
Simrishamn:	Mårtens gatukök
Hammenhög:	Gatuköket
Borgholm Sommartid	Kapelluddens camping 2 spel
	Per L. 2 spel
	Torgkiosken 1 spel
Löttorp:	Gatuköket 1-2 spel
Böda Sommartid:	Böda camping 3-4 spel
Ekerum Sommartid:	Ekerums camping 2-3 spel
Löttorp Sommartid:	Lammet o Grisen 3-4 spel?

RED & TED'S ROADSHOW

Red & Ted's Roadshow är en klassiker från 1994, designat av Pat Lawlor och grafiken står John Youssi för.

Många menar att detta är en summering av Pat's tidigare spel, och visst kan man känna igen sig bara genom att titta på spelplanen.

Som på dom flesta av Pat's spel, så har John Youssi designat.

Detta är det sista Widebody-spelet som tillverkades av Williams/Bally.

Widebody innebär en bredd på 63 cm i stället för standardbredden 56 cm.



Spelplanen är färgglad och innehåller mängder med olika targets, ramper, loopar...

Det finns mycket olika saker att hålla reda på när man spelar, och det gäller att ha koll på vad man ska skjuta härnäst.

Inlanes tändar höger respektive vänster ramp för "bridge out" och det gäller att träffa direkt eftersom det är timer styrt till ca 5 sekunder.

Förutom högre bonus vid varje träff så tänds extrabollen vid 6xBonus.

Spelets två huvudpersoner utgörs av dom två talande huvudena "Red" o "Ted".



Red o Ted tjartrar hela tiden och kommenterar ditt spel på ett roligt sätt. Dom följer även bollen med sina ögon.

Förutom kommentarerna och sitt roliga utseende så har dom en funktion att fylla: Genom att träffa bladet framför Ted's mun så får du veckodagarna att vandra från måndag till fredag, vilket Red högljutt skriker ut. Fredag är "payday" och för din del betyder det att "lock" tänds längst upp till vänster över den övre vänstra flippern, till vänster om den vita tavlan som du kan se i bilden ovan.

När du låst boll två så somnar Ted och bladet framför hans mun åker upp.

Han snarkar nu med öppen mun och det gäller att skjuta in bollen i munnen så att han vaknar, och då startar 3-bollars multiball.

Vid multiball så åker bladet upp och ner och det gäller att passa på med en träff i munnen innan det faller ner igen.

Vid träff så får du Jackpot och nu gäller det att använda den övre flippern för att återigen tända jackpotten genom att träffa Red's mun.

Det är ganska svårt eftersom man måste skjuta upp bollen i lockhålet innan man får den rullandes ner över flippern igen. Här kan man samla stora poäng!

Mitt på spelplanen över flipprarna så finns en karta över USA.



Det hela går ut på att du ska ta dig från östkusten över till västkusten. När du når en av västkustens tre städer så kan du starta en multiball som inte är av denna värld! Hela Spelet skakar och det blir ett herrans liv, och troligen massa poäng om du lyckas bra. Nu ska du vända tillbaka för att försöka ta dom resterande städerna. En tänd lampa indikerar städer som du besökt, en blinkande lampa nästa stad och dom släckta indikerar ej besökta städer.

Du åker alltid ett steg i taget och vilken stad det blir växlar med bumperträffar. En stad besöker du genom att skjuta ner bollen i ett av dom två tända "start city" hålen.



För att tända "start city" så måste du åka ett antal mil, och mil får du genom att träffa olika mål på spelplanen, och olika mål ger olika många

mil!!!

Du börjar alltid i New York eller ev. Florida och måste ta den staden innan du kan gå vidare.

När du startar en "scene" så börjar en av 18 rundor där det på en viss tid gäller att utföra ett antal uppgifter, såsom att träffa bladet, ramperna,



looparna... så många gånger som möjligt.

Allt sker till snygga animeringar och kommentarer av Red o Ted.

En annan detalj som är värd att nämnas, är att spelet har en extra uppskjutar-plunger till vänster.

"Blast zone" till höger kan tändas på ett antal olika sätt, ett visst antal träffar på dessa standups tändar "flying rocks" i den vänstra rampen.

När du nu skjuter upp bollen i rampen så åker den ner till det vänstra hörnet, där du får till uppgift att skjuta upp kulan lagom hårt för att träffa det mål du vill ha. Mycket retfullt att hamna här och upptäcka att extrabolls-målet inte är tänt.

Slutligen:

Detta spel har otroligt mycket mer att erbjuda än det jag nu gått igenom.

Det har dessutom en stor inbyggd motor som gör att spelet skakar i takt med att dom väller fram med sin bulldozer.

Red & Ted's Road Show October 1994 Williams Electronic Games, Inc., a subsidiary of WMS Industries, Inc.

Design: Pat Lawlor

Art: John Youssi

Software: Dwight Sullivan, Ted Estes

Sound /Music: Chris Granner

Slogan: It's a big country... Someones got to tear it up!



NEDERLANDSE FLIPPER VERENIGING

No balls, no glory!

DPO-2002 27-28/April

Den 27-28 April nu i år 2002 så var det dags för Hollands öppna mästerskap DPO.

En inbjudan kom till mig som jag vidarebefordrade till alla medlemmar.

Om någon av er medlemmar var nere har jag ingen aning om, men själv tog jag med hela familjen ner på en 5-dagars semester.

Jag passade på att fira min 40-årsdag med massor av flipper och Europas största bergochdalbana!

Det blev en heldag i Leusden med massor av spelande.

Vi packade väskorna och bilen på Torsdag morgon och begav oss söderut. Det blev en "tuff" resa på ca :120 mil, och det hela tog 15 timmar inklusive 3 timmars många fel körningar i det inte helt lättnavigerade i Holland.

På Söndagsmorgonen den 28 -April så började jakten på byn Leusden, där tävlingen var förlagd.

De Korf sports centre

En bowlinghall och en större gymnastiksal med servering och 2 barer samt ett antal större väl-dämpade rum var målet.



Innan jag åkte ner så mailade jag flitigt med flera av klubbens styrelsemedlemmar, och jag skulle fråga efter dom när jag kom till entrén så skulle jag behandlas som en medlem, och det innebar en betydligt lägre avgift för att besöka tillställningen.

Jurgen van de Peppel var den som jag först fick träffa, och en ynka avgift på 150:- för hela familjen var vad jag betalade.

För detta fick vi spela fritt på alla dom spel som

fanns i den stora gymnasalen.

Över 60 stycken!

Här fanns allt från T2 och fram till Monopoly. Williams, Bally och dom flesta andra tillverkarna fanns representerade. Även ett antal av dom elektromekaniska "föregångarna" fanns på plats. Min Holländska är helt obefintlig, så jag är tack sam att dom är duktiga på engelska, men alla skyltar är på Holländska!



Till slut så hittade jag in till lokalen där jag skulle tillbringa resten av dagen.

Jag möttes av ett dämpat men härligt sound av flipperspel. Eftersom jag var hyfsat tidig så var det bara att välja spel och sätta igång.

Men att välja spel var svårt, för här fanns alla dom som jag tidigare inte spelat. Härligt tyckte jag, men det visade sig att jag inte kunde koncentrera mig på något utan sprang runt som en 5-åring i en leksaksaffär... Till slut så hamnade jag framför "The Shadow" som jag själv äger!? Men jag var bara tvungen att känna och jämföra. Efter en hyfsad spelomgång där så gick jag vidare och hittade mitt efterlängtrade "Dracula".

Det har jag bara läst om tidigare så det var ett spel jag gärna ville spela.

Alla spelen var i toppskick och fullt fungerande.



Bilden ovan är ifrån tidiga förmiddagen, så det var lugnt, men efterhand så kom det mer och mer folk, vilket innebar lite väntan. Dom flesta var nog lika uppmärksamma som jag var, så det blev ändå inga större köer.

Till Sterns Monopoly och Medieval madness så var det dock kö redan från början, men föreningen hade en switch kopplad till dom spelen så att man inte kunde stå och spela hela dan.

Man fick helt enkelt be dom starta spelen varje



gång man ville spela.

Om man sökte efter reservdelar så fanns det 3 stycken försäljare på plats. Här kunde man köpa posters, slingshot-plastics, lampor, videofilmer, tidningar, flyers och en hel del annat.

Priserna var väldigt humana, men man märker att det inte finns så mycket reservdelar att tillgå längre.

Så det gäller att passa på medan det finns!



Det fanns även en avdelning för PC-flipper.

Jag såg det bara som hastigast, men när det kom till final så blåste dom upp skärmen på en större duk så att alla kunde se och höra.



Finalen var inget jag prioriterade att titta på.

Eftersom man bör stå på behörigt avstånd, så tycker jag inte att det ger något. Dessutom så förstår jag inte vad kommentatorn säger.

Ett är dock säkert: dom som kommer högt i tävlingen är riktigt duktiga!

Det handlar inte om att vara bra på ett eller två spel, utan det handlar om att ha känslan så att alla spel känns bekanta.

Finalspelen var: 2 styck MM varav ett var för seniorer (vi över 40), samt ett Junk Yard och ett Congo som senare gick sönder och blev utbytt till ToTAN.

Månadens Spelrum

Namn: Stefan Ljungström.

Första spel: Earthshaker inköpt hösten 98.

Äger nu: Twilight Zone, The Shadow, Medieval Madness.

Har tidigare ägt: EarthShaker, FunHouse, Indiana Jones, Star Trek TNG.



Har du något favoritspel som står över alla andra?

Jag har The Shadow och Medieval Madness på delad förstaplats.

MM för att det är så fyllt med humor och färg, samt att det har ett tema som är oslagbart: Drakar, prinsessor, slott...

The Shadow för att det alltid är så varierande och svårt, men samtidigt kan man ha full koll och ett kollosalt flyt.

Hmm... The Shadow är nog favoriten i alla fall.

Om du köper ett till, vilket blir det då?

Av dom nyare spelen så ligger nog Tales of the Arabian Nights eller No good Gofers bäst till, men även Creature From The Black Lagoon skulle kunna bli mitt nästa köp.

Jag anser dock att jag nu har dom 3 bästa spelen som tillverkats, så jag är helt nöjd, men det har jag sagt förut.

Om du skulle rekommendera något spel till någon annan vilket väljer du då?

Om det är ett förstaspel så blir det Indiana Jones.

Om det är ett spel till en mer van spelare så tvekar jag inte att välja The Shadow.

Medieval Madness vill ju alla ha, men det är löjligt dyrt. Pga efterfrågan och begränsad upplaga.

Varför just dom spelen?

Därför att IJ är fyllt med spelglädje och charm, dessutom så är det lättspelat utan en massa konstiga spelregler och så är det snyggt att titta på, plus att alla känner till Indy Jones. Jag trodde länge att IJ var det enda spel värt att äga.

The Shadow måste vara ett av dom mest underskattade spelen som tillverkats, men det är definitivt ett av dom mest variationsrika. När det gäller spel som är baserat på filmer, så blir det lätt en flopp om inte filmen blir en hit, och filmen blev tydligen inte det. Jag köpte filmen efter spelet och tycker att det är en kanonfilm. Spelet växer med filmen och följer handlingen extremt bra. Reglerna är avancerade och det är väldigt snabbt, och det kan ju vara en orsak till att många har svårt att komma in i spelet.

Enda nackdelen är att lådan, backglass och spelplan har lite trist grafik. Mycket spel för lite pengar!

Vad händer härnäst?

Förutom att jag hoppas att detta är sista gången som jag intervjuar mig själv, så ska jag kanske bygga ett "jamma" kabinett fyllt med dom gamla arkadspelen och ha bakom flipperspelen i hörnet av mitt spelrum på bilden uppe till höger.

Det kanske är som att svära i kyrkan, men jag älskar Pac-man, Tempest, Brickout och alla dom gamla arkadspelen, trots att dom kanske är en orsak till att flipperspelen mer och mer försvunnit!?



Pat Lawlor Special

Stefan Ljungström 2002

Pat Lawlor är mannen bakom "the red button" och det mest sålda flipperspelet genom tiderna: The Adams Family, samt en rad andra klassiker.

Han har alltid utmärkt sig med unika nyheter i varje spel.

I denna artikel kommer jag att varva en mail-intervju som jag nyligen fått av honom med bilder på alla hans spel och kommentarer på Svenska.

How long have you been in the pinball business?

I have been in the coin-op game business for 22 years.

And I have been doing pinball for 15 years.



Pat's första spel tillsammans med Williams blev "Banzai Run". Det släppts 1988 och är ett spel med motorcykel-tema. Det unika här är att spelfältet fortsätter upp i bakboxen. En magnet lyfter upp bollen, och här finns 3 flipprar och ett antal bumprar.

Since WMS sadly closed the doors, we have all been worried about the pinball future, but lately Monopoly show up, and it shows up to be a very good pinball machine.

Are there any plans for yet another pin designed by your team?

PLD is currently designing another game for Stern Pinball.

It seems like pinheads are talking about Tolkien's world as a "next-coming" theme.

As with all designers, you must be thinking and visualize new tables with new impressions.

Is there anything special on your mind right now?

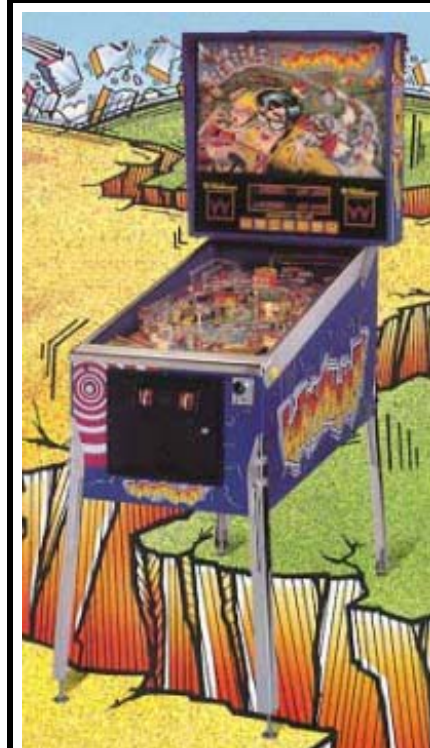
I am allways looking at possible themes for games.

Is it "professional" voices in the pins or are you and the other developers involved?

If so: Is your voice somewhere around?

We used both professional and non professional talent for voice over.

No I'm not involved.



1989 kom "Earthshaker" som har jordbävning som tema... spelet har en inbyggd motor som skakar hela spelet vid "rätt" tillfälle. Detta kan tyckas kontroversiellt, men då kan även tilläggas att en kvinnlig röst kommenterade med "ohh..bitching"! Och för den tiden så måst det nog räknas som ganska vågat. Det finns dock en vänligare familjeversion utan den kommentaren.

Can you give me a small comment on your pin's:

All of the games are small snapshots in time. Each game has its own attributes that make it special. Monopoly was a wonderfull theme to help rebuild pinball sales, don't you think?



Januari 1990 kom "WhirlWind" som har en fläkt placerad på toppen, så att man säkert ska känna av att en virvelvind är på gång.

På spelplanen sitter tre roterande gummi skivor som skickar bollen i olika riktningar.

Do you think WMS would have been still producing pin's today if it wasn't for the big release of new pins, I mean: So many good games with lot's of expensive stuff inside must be hard to sell, because it seems like the operators I have been talking to only bought every other (second) pin that was released.

What do you think about that?

operators buy pinball as long as it makes them money. If the games stop making money for any reason then they are not purchased. Most of the expense in a pinball is in the "base" system. That is: the cabinet electronics etc. It's quit simple really..

\$10,000 dollar simulators are purchased because they make money. \$3000 dollar

pinballs had a hard time because they didn't make money. Happily Monopoly is making money!



"Funhouse" kom December 1990 och blev en stor succé. Det talande huvudet "Rudy" som kommenterade alla misstag var något helt nytt. Skjuter man honom i munnen så får man poäng

eller startar multiball. Detta spel har även en extra upp-skjutarplunger som sitter till vänster på kabinettet.

Is there any feature that didn't make it to production in TAF Gold?

No.



Världens mest sålda spel! Det blev så populärt att dom efter 21.000 tillverkade spel gjorde en extra "gold" upplaga på 1000 st.

"Gold-spelen" har diverse guldfärgade detaljer på och i spelet. TAF är från 1992 och Pat's första spel med en Dot Matrix display.

Since TZ has such a steep learning curve it seems to be the perfect home pin.

Does the growing status of TZ as the "all want to own" home pin surprising you?

People collect games for many different reasons. Playing them is just one reason.

But yes, TZ's collectability is a little surprising.

How do you compare TZ against the other pins you have worked on?

Twilight zone is easily the most complex pinball ever designed. (That's how I compare it to everything.)

Based on the TV-serie Twilight Zone, it certainly offers a lot of ideas and stuff to implant.

Did you thought about this pin to be the most advanced and technical pin ever built?

(As I think it is).

We were just building another pinball machine when we were designing TZ.

No-one would let us do it again. (And that's a good thing for the industry right now)



1993 så var det dags för det mest komplexa spel som någonsin tillverkats! Inget spel utnyttjar så många elektroniska "portar" som detta spel. Alla toy's som finns på spelplanen gör detta spel unikt, och tekniskt sett överlägset. Vad sägs om en tuggummi-automat, en keramisk kula som inte känner av magneter eller ett magnetiskt spelbord...

TZ är ansett som ett av dom bästa spel

som tillverkats. Det första widebody-spelet av en "serie" på 7 som kom på 90-talet.

Most of your designs, perhaps all, have red flipper rubber. Is this a preference based on looks or playability?

The red flipper rubber and white game rubbers are on my games for both reasons.

A. Because they look much better in a showroom and B. Because they are a softer durometer rubber which enhances gameplay.

You might not like this, but I must compare some parts of RoadShow to your earlier games.

I know it's Table design is unlike any other but:

For example:

Bumper settings similar positioned to FH

Red & Ted like Rudy

Shaker motor like ES

Mini flipper position like TAF. Is this a coincidence or have those pins been an influence on your design style?

At some point where you have designed as many games as I have there are similarities. That's because there are some shots that work... and others that don't!

I try to give each game some small new twist the others have not had. It gets

harder to do that though.. especially with limited design time and budget.



Red's o Ted's Roadshow från 94 är ett färgglatt spel fyllt med spelregler och ljud. Detta är det sista "widebody" spelet som Williams tillverkade och bredden behövs eftersom spelplanen är fylld med "toy's". Kommentarererna från Red o Ted ger spelet härlig humor, och den inbyggda motorn är underbart intensiv när den går igång!

Part of the fun of owning a pin is personalising it. A great example is TZ.

Where gumballs were added to the gumball machine, flashers added to the door panel or a third magnet installed. Many of these ideas are taken from the proto type. Can you give an inside on other features, which didn't make to the proto type, but were initially designed for TZ? Rumours are the ball lock of The Shadow and the shadow box of Wizard Blocks.

We leave many things we propose on the "cutting room floor". That's just part of the game design cycle. Sometimes other people see those things and use them. Sometimes we use them in a later game.

A current trend in computer games is to release tools to modify games.

This to prolong the life span of a game. People can create their own environment and looks of the game.

Do you see this also possible for new or existing pins?

Where new eeproms offer new or changed modes to play?

That would be very difficult for a pinball since it is a real 3-d object, not just pixels on a screen. But I have seen people customize their games somewhat.



Safecracker kom 1996 och är på många sätt olik alla tidigare spel.

Bredden på spelet är smalare än standard och spelet är tidsstyrt dvs: du har en viss tid på dig för att bryta dig in i en bank och dyrka upp kassavalvets lås. Om du inte klarar det i tid så slocknar spelet och du har förlorat. Du kan givetvis öka på tiden med skickligt spelande.

Små mynt även kallade "tokens" delas ut genom ett litet hål mellan högtalarna, och rullar ner över glaset mot dig.

Finally:

Do you have any favorite-pin?

I like almost all pinballs. (And most games for that matter) They each have something unique. Learning a little from everything you play is a good trait for game designers!



Dom två ekorrarna Bud O Buzz gäcker dig i det sista spelet Pat designade för WMS.

Det kom 1997 och har golf som tema. Här gäller det att träffa ett antal "hål" innan du får chansen att skjuta en boll i en "hole in one". Via en ramp så får du en luftfärd som förhoppningsvis

hamnar på greenen och i hålet.

Williams gick i konkurs 19 November 1999



Pat startade sitt nuvarande företag PLD: Pat Lawlor Design. Han har nyligen gått i samarbete med Stern för att producera Monopoly. Detta spel recenseras i kommande nummer.

Bra Websidor

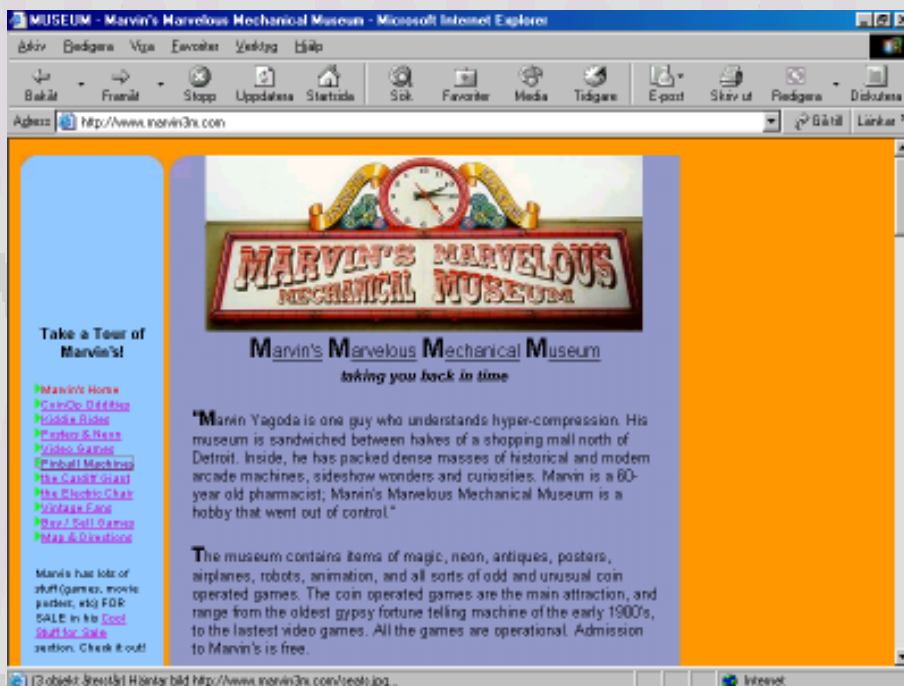
Detta är en given startsida till din dator:

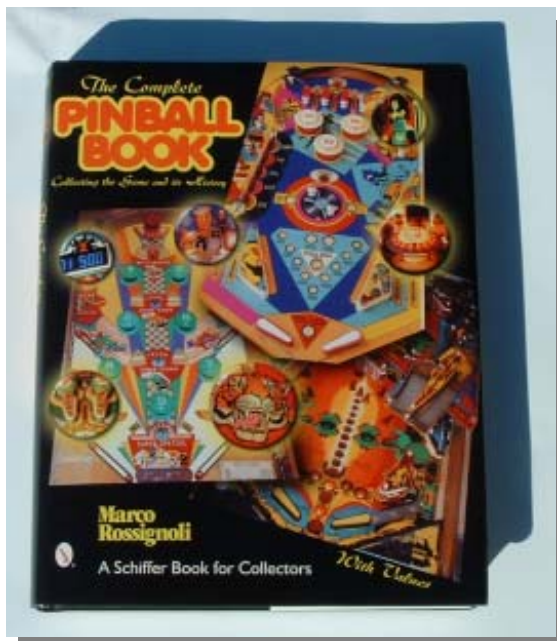
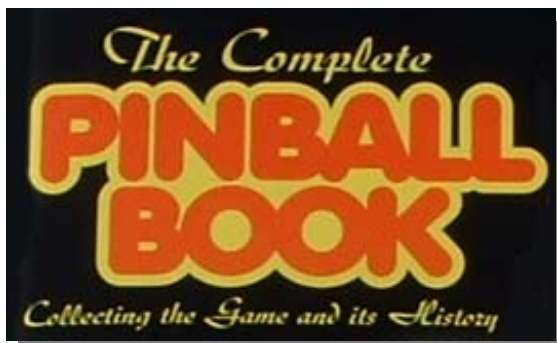
<http://homepages.paradise.net.nz/~frenzy/pinlinks/> eller: <http://pinlinks.org>



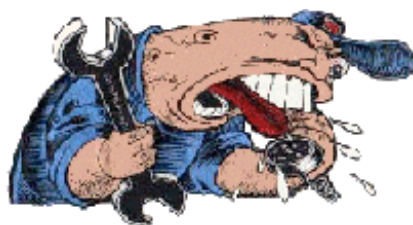
.....

Detta är en Fantastisk sida! Fylld med reparationstips av Shaggy o Norm:
<http://marvin3m.com> eller du kan gå direkt till rep-sidan med <http://marvin3m.com/fix.htm>





Boken som täcker det mesta inom flipperspel!
 Rikt illustrerad med snygga bilder som man aldrig kan få för mycket av.
 En detaljerad historielektion från 30-talets spel fram till Medieval Madness-97.
 Bumprar, flipprar, ljud, poäng, tiltmekanism, artwork, Close-ups, flyers,...
 Över 3000 spel och 900 fotografier, på mer än 300 sidor.
 Skriven av: Marco Rossignoli.
 Kostar ca: 600:-
 Beställ i Sverige: Fanns tidigare men... (slut?)
 Via USA: www.barnesandnoble.com
 Gå ihop och beställ ett antal böcker.



This Old Pinball
 Restoration Video Tapes

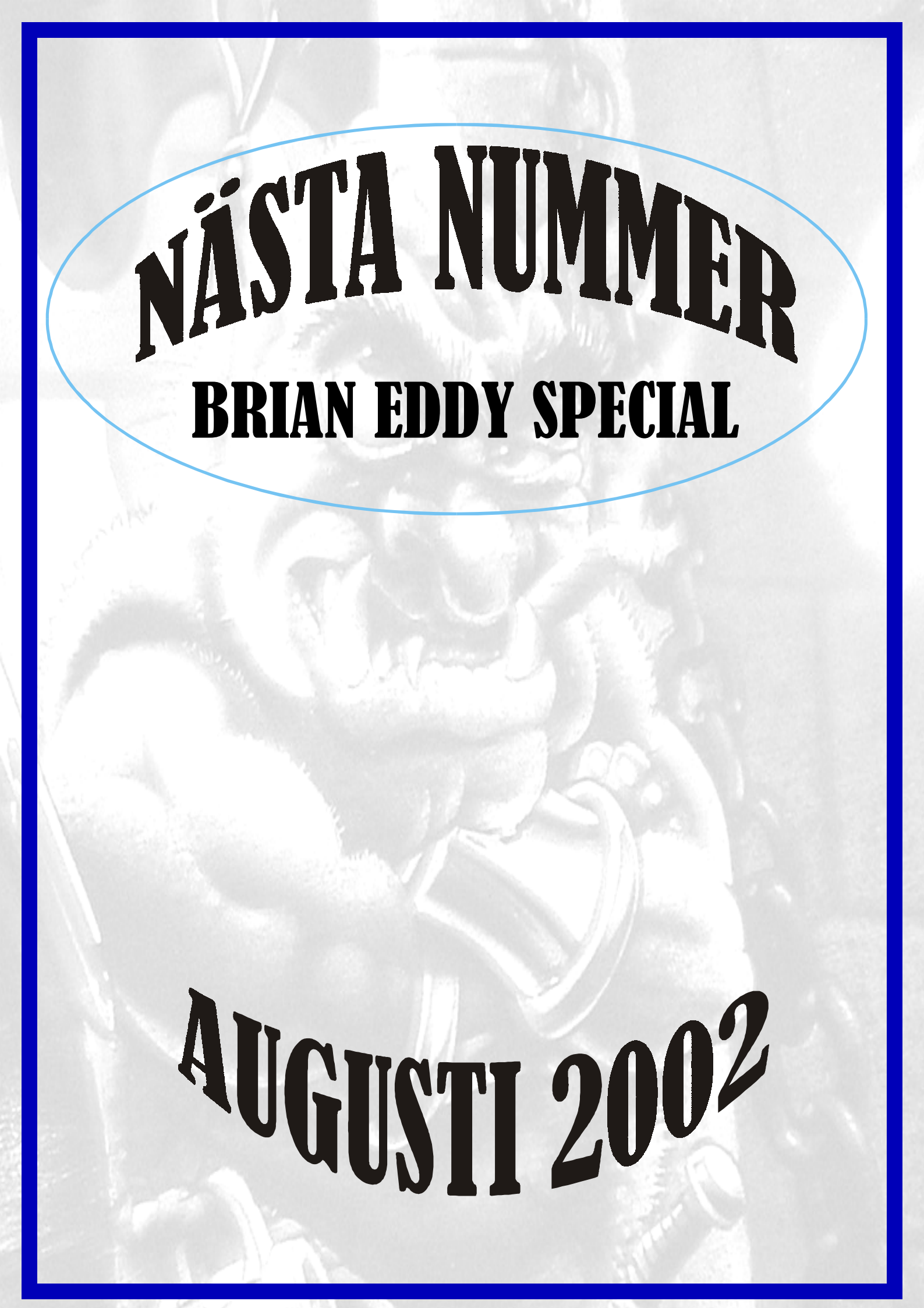


KÖP!

Reparationsvideos som varmt rekommenderas.
 Dom är helt otroliga, Shaggy, Norm och Tim Arnold som gjort filmerna är sanslösa!
 Humoristiska kommentarer blandat med ett seriöst och mycket kunnigt intresse för flipperspel.
 Ca:100:-/st inklusive frakt.
 Varje film innehåller ca: 2 timmar reparations-tips och värdefull information.
 "Lost in the zone" och "Pinball aint dead..."
 Är inriktade på TZ och IJ.

<http://www.marvin3m.com/top/>

Dessvärre är filmerna inspelade i det Amerikanska formatet NTSC, men många nya videospelare klarar detta format idag. Jag har fått tillstånd att kopiera dom om jag kan konvertera till Pal, men varken jag eller någon firma har lyckats klarat det med bra resultat.



NÄSTA NUMMER

BRIAN EDDY SPECIAL

AUGUSTI 2002