
100
100
200
200
500
500
¡BOLA EXTRA!
La historia del pinball en España
Txus Algora
DOLMEN


100
100
200
500
200
500
¡BOLA EXTRA!
La historia del pinball en España
Txus Algora

¡BOLA EXTRA!
La historia del pinball en España

© 2022 de la presente edición Plan B Publicaciones S.L.
© Txus Algora
ISBN: 978-84-19380-15-9
Depósito Legal: PM 00440-2022
info@dolmeneditorial.com

Autor: Jesús Ignacio Algora Jalvo
Corrección: José López Falcón
Diseño portada: David Saavedra
Maquetación interior: Pedro Martínez Osés
Coordinación: Dati Ruiz
Editor: Vicente García
Dirección: Darío Arca

Libro no oficial

Todas las imágenes son copyright © de sus respectivos propietarios y/ o licenciatarios y se han incluido en el libro a modo de complemento para el cuerpo teórico del texto y para situarlo en su contexto histórico correspondiente. En caso de que se observara cualquier tipo de omisión, ésta se rectificará en futuras ediciones.

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)»

www.dolmeneditorial.com

Este libro se ha publicado con la ayuda de

GOIB CONSELLERIA FONS EUROPEUS, UNIVERSITAT I CULTURA | institut d'estudis baleàrics

¡BOLA EXTRA!

La historia del pinball en España

Txus Algora

ÍNDICE GENERAL

0 PRÓLOGO E INTRODUCCIÓN 5

1 LOS AÑOS 50.
LOS PIONEROS 29

2 LOS AÑOS 60.
NUEVOS PROFESIONALES 75

3 LOS GIGANTES DE LA INDUSTRIA 153

4 LOS AÑOS 70.
VIEJOS CONOCIDOS 331

5 LOS 80 Y 90.
HUNDIMIENTO, RESURGIMIENTO Y DEFINITIVA CAÍDA DEL *PINBALL* 385

6 SIGLO XXI.
OTROS TIEMPOS, NUEVOS TIEMPOS 441

7 ÍNDICES 447



0

PRÓLOGO E INTRODUCCIÓN

A LITTLE GAME OF BAGATELLE, BETWEEN OLD ABE THE RAIL SPLITTER & LITTLE MAC THE GUNBOAT GENERAL.

Published by J.L.Magee, South East cor. Third & Dock Sts. Philad.a

Prólogo

El libro que estás a punto de leer y que ahora sujetas emocionado entre tus manos es, ante todo y por encima de todo, una obra de arte y la reparación de una auténtica injusticia histórica. Por extraño que parezca, hasta ahora no había en el mercado ningún libro en español sobre *pinballs*, ni bueno ni malo. Mucho más extraño aún si tenemos en cuenta que las mesas de *pinball* y toda la gran masa de aficionados (cada vez más, por cierto) que arrastran y promueven estas entrañables máquinas de diversión y veneración forman parte de nuestra cultura y nuestra historia patria.

Sí, lo has leído bien, es cultura y es historia; una parte importante de la historia de nuestro país, de hecho. Pero de contarte todo eso en detalle y muchas cosas más ya se encargará Txus Algora a lo largo y ancho de las páginas de este voluminoso libro. De momento baste con decir (aunque si has comprado este libro es porque esto ya lo sabes tú) que España cuenta con el privilegio de haber sido el segundo país del mundo en fabricar mesas de *pinball* (tan solo por detrás de Estados Unidos) en cuanto a cantidad (y calidad), y que contamos con una tradición extraordinariamente potente en este sector de la industria del ocio electrónico, con compañías como PlayMatic, Maresa, Petaco y otras más que situaron a nuestro país en el mapa dentro de este mundillo. Es más, durante los años 60 y 70 esta industria experimentó un auge extraordinario en España, y en los 80 aumentó aún más el número de fabricantes de mesas de *pinball*. Y aunque ya es posible rastrear en el tiempo algunas mesas de los años 50, en líneas generales podemos decir orgullosos y con toda la tranquilidad del mundo que nuestro país tiene y siempre ha tenido una gran historia asociada a los *pinballs*, lo que explica muy bien por qué la editorial Dolmen acaba de hacer la partida perfecta al publicar esta obra magna que te dispones a disfrutar en este mismo instante.

Siempre he sido de los que piensa que los videojuegos y las mesas de *pinball* son mundos hermanados y que comparten afición, sentimiento y emociones. Para mí es difícil separar los arcades de los *pinballs* y de los videojuegos para consolas. Todo eso forma parte de una cultura maravillosa que algunos no nos cansaremos nunca de reivindicar como lo que es: justamente eso, cultura, mucho más que un simple negocio. Y a pesar de ello, uno no puede evitar tener la sensación a veces de que los *pinballs* siguen teniendo cierto complejo de inferioridad con respecto a sus *hermanos mayores*, los videojuegos, que quizá gozan de mayor popularidad entre los aficionados. Dejadme que os diga que ya es hora de quitarse de encima ese complejo.

Dejadme que os diga también, antes de cederle el turno de palabra al gran Txus Algora, que estáis ante una obra única, excelentemente bien maquetada e igualmente bien escrita y documentada, y que es el fruto de muchos años de duro trabajo, dedicación y esfuerzo personal por parte del propio Txus, y sobre todo y ante todo es toda una declaración de amor (y bien visto es casi un regalo) para tantas y tantas personas que llevaban tanto tiempo esperando la publicación de un libro en condiciones sobre la historia del *pinball* español. Bien, pues ahora puedo deciros que ese momento por fin ha llegado y que no solo se trata de un simple libro que trate

el tema de pasada, sino que es toda una enciclopedia y un manual de consulta y referencia lleno de datos exhaustivos, fechas, anécdotas y vivencias, que además recopila un material gráfico sin precedentes que incluye reproducciones de artes conceptuales, diseños, *flyers* y hasta material inédito. Todo conforma un libro que, como ya habrás podido apreciar si lo has ojeado por encima, es mucho más que un simple libro.

Si eres de los que llevas grabado a fuego lento en tu código genético la mítica Canasta 86, la Faetón o la Pole Position, por citar tan solo algunas de las mesas de *pinball* que más nos emocionan y que forman parte de nuestra historia patria, vas a disfrutar como un niño con este libro. Quizá descubras que aún no lo sabías todo sobre esas mesas de *pinball* que tantas horas de sangre, sudor y lágrimas te han costado y con las que has soñado despierto en numerosas ocasiones. A lo mejor hasta descubres una afición que hasta ahora estaba ahí en estado latente y que no había terminado por explotar. Pero de una cosa puedes estar seguro: *¡Bola extra! La historia del pinball en España* es la mejor inversión que hayas hecho este año. Por el precio de un libro te estás llevando a casa un pedacito de nuestra historia, una parte importante de tu infancia y juventud, que ahora regresa para acompañarte ya a donde vayas de manera indeleble e imperecedera, una obra de arte desde el punto de vista de la estética (solo por tener aquí recopilados los folletos de tantas y tantas mesas de *pinball*, que son verdaderas obras de arte pop, ya merece la pena tener este libro); por último, pero no menos importante, el libro que pasará a la historia como el primer (y muy posiblemente el mejor) libro sobre el *pinball* que se escribió en la lengua de Cervantes, y eso es un mérito que ya nadie puede arrebatarle ni a Txus Algora ni a Dolmen. Evidentemente estoy convencido de que detrás de este libro vendrán algunos más, escritos y publicados por otras personas que también aman y sienten como suyos los triunfos y la grandeza del *pinball*, pero, como dicen por ahí en el refranero popular, *el que pega primero siempre pega dos veces*. Y Dolmen y mi amigo Txus Algora han pegado primero. Y con dos bolas. Y hasta les ha sobrado otra bola para la siguiente partida...

Queridos amigos y amigas, no sabéis lo bien que os lo vais a pasar buceando y rebuscando entre las páginas de esta auténtica enciclopedia que tanto trabajo ha costado y tanta ilusión ha generado. Todo habrá merecido la pena cuando lleguéis a la última página y podáis comprobar, satisfechos y felices, que todo el esfuerzo ha tenido su recompensa y que además habéis conseguido una puntuación muy alta y difícil de superar. Ya os lo decía antes: entre todos hemos conseguido la partida perfecta...

Enrique Segura Alcalde

VIDEOJUEGOS

MUSEO DEL RECREATIVO

PINBALL ★ ARCADE

El Museo del Recreativo nace con la misión de preservar y valorizar la importante industria de las máquinas diseñadas para el ocio, más conocidas por recreativas o *coin-operated machines*. España tuvo en los inicios de esta industria un papel muy relevante y llegó a situarse en los años 80 por detrás de dos gigantes industriales y tecnológicos como Estados Unidos y Japón.

Al principio estas máquinas solo estaban disponibles en locales recreativos y de restauración; después han pasado a ser parte del ocio doméstico, donde hay muchos aficionados que las han recuperado, mantienen y reparan.

Aquí es donde empieza nuestro trabajo, recopilando toda la información técnica que existía y documentado las máquinas en su totalidad; volcando las eproms, digitalizando manuales, catálogos de piezas, esquemas eléctricos y electrónicos, artes,...

También colaboramos en la creación de nueva electrónica compatible con la antigua, redactamos dosieres técnicos de compatibilidad entre fabricantes, diseñamos piezas en 3D y recopilamos información de muchos aficionados que hacen sus propios desarrollos y guías de reparación, poniendo a disposición de todo el mundo en nuestra web.

Como museo tenemos unos objetivos muy definidos:

- *Cultural*. Detrás de cada máquina hay un diseño industrial, ilustradores, escritores, guionistas, compositores, ingenieros, etc. Es nuestro deber difundir los diferentes aspectos de la industria del recreativo como parte integral de la cultura contemporánea; de hecho, el 25 de marzo de 2009 el Congreso de los Diputados se reconoció esta industria dentro sector cultural y su papel fundamental en nuestra sociedad.
- *Preservación, restauración y documentación*. Desde el museo cada día intentamos recuperar máquinas, documentos, manuales, esquemas, revistas, etc. de cualquier parte del mundo, para después restaurarlos y preservarlos del olvido con las técnicas más punteras de que hoy disponemos, como el escaneo digital, la impresión 3D y 2D, impresoras UVI, *software* de ingeniería mecánica y eléctrica...
- *Educativo*. Pretendemos aprovechar lo atractivo del mundo del recreativo para fo-

mentar un acercamiento a la tecnología y a la cultura para el público en general con diferentes estrategias como talleres de formación, talleres culturales, divulgación de información, blog de sistemas de *hardware* utilizados, *timeline* de todas las tecnologías asociadas, etc.

- *Creación del clúster de innovación digital*. La industria de los recreativos ha sido muchas veces precursora en avances tecnológicos que más tarde se han trasladado al mundo civil, lo que ha posibilitado muchos avances sin los cuales hoy el mundo sería diferente. Para ello apoyamos programas formativos en conjunto con la Universidad, formación profesional y cualquier centro formativo y tecnológico; *startups* relacionadas con las nuevas tecnologías y aplicación en otros sectores; lanzamiento de videojuegos; proyectos de realidad virtual y de inclusión social, etc.
- *Posicionamiento y referente del ocio digital*. El fondo del museo permite sinergias para estrenos de productos tecnológicos, películas, cómics, videojuegos, charlas, talleres, ponencias, eventos, congresos y torneos que hacen de él un enclave único, donde la comunidad pueda disfrutar al mismo tiempo de los nuevos desarrollos y de la historia que hay detrás.

En cuanto a la sectorización del recreativo, en el museo hemos creado diferentes secciones donde agrupar y mostrar de la forma más estructurada posible lo que la industria ha creado de forma cronológica.

Las principales secciones del museo son:

1. Electrónica y sistemas de representación de imagen
2. Videoconsolas
3. Microordenadores y ordenadores
4. Arcades
5. Simuladores
6. *Pinballs*
7. Realidad virtual
8. *Otaku* (cultura japonesa)
9. *Redemption*

En el mundo de los recreativos, protagonistas por méritos propios siempre han sido lo que hoy conocemos como *pinballs*. Popularmente conocidos en España como petacos, *flippers* o máquinas de millón, hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de conocer en detalle el volumen e importancia que este industria tuvo en nuestro país.

Por eso el Museo del Recreativo colabora con iniciativas como este libro, en el que nuestros objetivos coinciden con el autor. Recopilar todo este tipo de información es básico, pero también es igual de importante darla a conocer y compartir el conocimiento adquirido por una industria completamente transversal, en la que campos tan dispares como la electrónica, la ilustración, la carpintería, la mecánica o el diseño industrial han coincidido bajo un mismo desarrollo.

Este libro es una parte de toda la información que Txus Algora ha llegado a catalogar, reunir y datar de la industria que se desarrolló en España, con una diferencia abismal en medios productivos, cualificación del personal y acceso a tecnología con países competidores como Japón y Estados Unidos.

Para nosotros, este hito es un gran milagro tecnológico ocurrido en España, cuyo germen apareció en los años 50, enraizó en los 60 y explotó en los 70, cuando los grandes fabricantes americanos y japones empezaron a ver a España como un potente competidor, e

incluso llegaron a establecer factorías y acuerdos de colaboración con empresas nacionales, como la del fabricante SEGA, que fundó su propia SEGA-España, llamada SEGASA, que años más tarde pasó a llamarse SONIC (por casualidad o no, este es el nombre con el que bautizaron a su personaje franquicia, el famoso erizo azul).

Las empresas hispanas más potentes como PETACO, Playmatic, Recreativos Franco o Talleres del Llobregat llegaron a exportar sus máquinas por todo el mundo, incluso a la propia cuna del *pinball*, Estados Unidos, donde dejaron un importante huella. Y, junto con otras muchas empresas, aunque no con tanta visión exportadora, como INDER, MARESA, FAER, Bill Port, etc., fueron el origen de un importante tejido empresarial que copó el mercado nacional y evitó que algunas empresas extranjeras tuvieran la oportunidad de entrar más allá que de una forma testimonial.

Este libro trata de esas empresas fabricantes de *pinballs*, pero hubo muchas otras que se dedicaron a otro tipo de máquinas recreativas: billares, dianas, futbolines, máquinas de habilidad o de fuerza, videojuegos, atracciones... La lista no termina. Desde aquí animamos a Txus y otros interesados en la historia del automático a continuar con la labor de documentación y a iniciar otros tomos de esta colección, esta vez centrados en, por ejemplo, los arcades *Made in Spain*, y seguir sacando a la luz a la industria del recreativo español, así como a las personas y empresas que hubo y que hay detrás de ella, para animar a las generaciones presentes y futuras a posicionarnos en el *top* mundial, como aquellos maravillosos años. Este libro representa para nosotros el inicio de la puesta en valor de los pioneros de la potente industria dedicada a la fabricación de dispositivos para el ocio español y que hoy en día se aplica en muchos sectores de nuestra sociedad; como educativo, médico, cultural, audiovisual, integración de las personas con diversidad funcional, lúdico, lucha contra el alzhéimer y un largo campo de aplicaciones.

Carlos Martos



Nota de autor

Este libro se ha escrito prácticamente solo, con la ayuda de algunos aficionados y coleccionistas de *pinballs*, que durante los últimos veinte años han ido recopilando ingentes cantidades de datos sobre los fabricados en España y que fuimos ordenando en PinballEspaña.es.

Es inviable poner aquí toda la lista de personas que han colaborado en esta obra de alguna forma, de veras que son cientos de aficionados, coleccionistas, profesionales, familiares de profesionales, amigos... Pero querría y tendría que mencionar aquí de forma obligatoria a varias personas:

Oscar Nájera y la asociación catalana A.R.C.A.D.E. por ofrecerme su apoyo y su maravillosa colección de documentación que han ido acumulando con los años. Solo por eso tendría que aparecer aquí como coautor, pero él es muy humilde y no quiere...

Jesús, E.L.O., Rey que ha revisado un montón de capítulos y que me ha ayudado sobre todo con sus altos conocimientos de MARESA.



Y, por supuesto, Carlos Martos y el Museo del Recreativo, por estar siempre ahí para mandarme fotos e información de su colección, y para apoyarme y animarme sin descanso. Porque Carlos nunca descansa... Y también por su ayuda imprescindible para publicar este libro.

A todos ellos les dedico este libro, no solo porque me han ayudado, también porque a los tres los considero mis amigos y compañeros de afición, al igual que a Javier Inderman, Juaney de Tecno*pinball*, Toni *Pinball*Braker y todo el grupo de WhatsApp de Historial del Recreativo. Y aquí paro porque me lio, pero hay cientos de personas más, como Javier Perimaton, David Paturlas, Richard, Carlos TAF, Basilio, Durans, Pepe Trenero, Adrian, Carlos Bones, Merlín, Pepe Requena, Pablo Crespo, Chipywinie... que la afición del *pinball* les debe mucho, como a mis vecinos Pedro Draztor y Miguel Mr.Graves, que siempre han estado ahí para jugar unas partidas o echarme una mano. Sin todos ellos este libro no hubiera sido posible.



También una especial mención a Jay Stafford, editor de la base de datos de *pinballs*, Internet *Pinball* Machine Database (Ipdb.org), un referente en la documentación de la historia del *pinball*.

Algunas personas con las que he tenido la oportunidad de hablar y me han dado información de primera mano son:

- Eulogio Pingarrón, diseñador de *pinballs*, trabajador de PETACO y de Recreativos Franco, fundador y propietario de PEYPER.
- José Antonio Bosch, abogado y exdirectivo de PETACO, Juegos Populares y Recreativos Franco.
- Eduardo Morales-Hermo, Consultor del grupo Codere, IGamingCo, Ltd y Fincom Leisure, ex director general de SEGA, S. A.
- Florentino Martínez Pons, empresario del mundo recreativo y socio fundador de FAER, Centro Matic y Bill Port, entre otras empresas.
- Josep Oriol Escardíbul, último miembro de la familia Escardíbul que fue propietario de Casa Escardíbul.
- Ramón M. Aznar González, director general de VAPREL SL.
- Andrés García Martín, consejero delegado de Recreativos Regama.
- José González, Invermatic S.L
- Tomas Fernández Rodríguez, socio propietario de EURO LA GUÍA, S. L. Diseñador de *pinballs*.
- Carlos L. Alonso, hijo de José Luis Alonso Berbegal.
- Familiares de Cipriano Martínez Cembrano.
- Lucas Repiso Ortigosa, extrabajador de JAICAR y Talleres CAR, y yerno de Carmelo Giménez.
- Familia de Francisco Arbos Balleste.

Y por supuesto dedico este libro también, y sobre todo, a Mariola, porque te quiero y porque me apoyas, me empujas y me respaldas siempre en todo, y aún te quiero más por ello.

El libro va a tratar de recopilar las historias de los fabricantes de máquinas de *pinballs* que lograron que España fuera el segundo productor, después de Estados Unidos, a donde incluso llegamos a exportar nuestros modelos. Muchas son historias rescatadas de revistas de la época, otras contadas por los hijos de aquellos pioneros y otras, lamentablemente muy pocas, contadas por los propios protagonistas. Algunas son pura especulación, otras seguramente equivocadas, confundidas o exageradas... Es difícil comprobar datos de hace 50, 60 o 70 años. La única pretensión de este autor es dejar por escrito todo lo que hemos podido averiguar y ofrecer un punto de referencia para tratar de entender la historia del automático en España. Vais a leer muchos datos, muchos nombres, muchas fechas, y seguro que algunos estarán mal, de antemano mis disculpas. Me comprometo, si hay futuras ediciones, a corregir cualquier dato que sea erróneo si envías tu corrección a bola.extra.2022@gmail.com. Si has comprado este libro y me envías tu nombre y correo, también me comprometo enviarte una circular con las erratas detectadas.

Creo que a todos los que les gusta este mundo les encantará tener este libro para consultarlo, buscar aquellos *pinballs* que recuerdan o tachar los que ya tienen en su colección.

La estructura del libro es cronológica, aunque me he tomado ciertas licencias, pues hay fabricantes que duraron mucho tiempo, otros que cambiaron varias veces de nombre o que están asociados por situación geográfica. Cada capítulo está pensado para leerse de forma individual, por lo que hay mucha información o referencias repetidas. Al final de libro podrás encontrar un índice rápido para localizar más fácilmente fabricantes y máquinas.

Espero que os guste.

Txus Algora

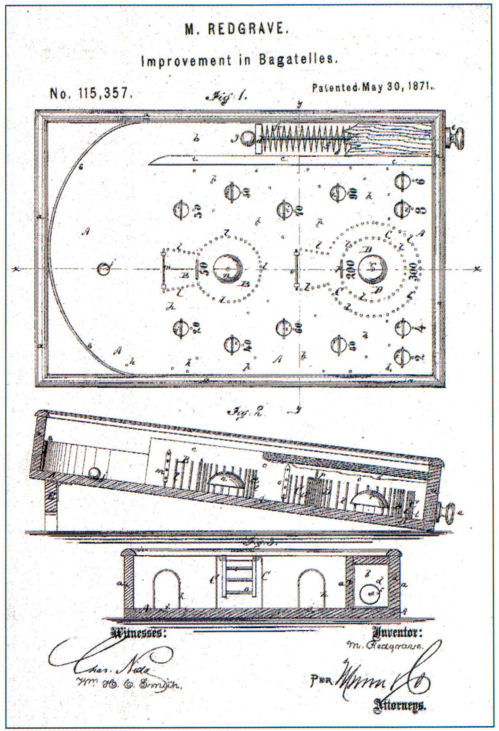
Orígenes del *pinball*

El origen del *pinball* se remonta a un juego de salón que estaba de moda en la corte Luis XIV de Francia (1643-1715) llamado *bagatelle*, el cual a su vez tomaba su nombre del castillo de Bagatelle, donde fue presentado al rey Luis XIV por el conde de Artois. *Bagatelle* proviene de la palabra italiana *bagattella* (bagatela en castellano, cosa de poca importancia y valor).

Se jugaba sobre una mesa con un tapete de billar donde se localizaban 9 agujeros (8 formando un círculo y uno central), donde había que introducir una serie de bolas ayudado con un palo de billar. Era pues un puro juego de habilidad. Cada agujero tenía una puntuación diferente y se podían poner obstáculos como bolos o puertas para añadir dificultad. Se hacía de varios tamaños e incluso plegable para facilitar el traslado. Se dice que así llegó a los Estados Unidos, cuando los soldados franceses ayudaron en la guerra de la independencia contra Inglaterra. El hecho es que en Estados Unidos tuvo una gran popularidad y se montaron algunas fábricas para construirlos en serie.

Es el norteamericano Montague Andrew Elijah Redgrave quien en 1871 patenta una serie de mejoras del *bagatelle* para hacerlo más popular, eliminando el factor habilidad y sustituyéndole por el factor suerte: es el nacimiento del *pinball*. En primer lugar, se sustituye el palo de billar por un lanzador con muelle para mandar la bola a la parte de arriba del campo de juego. Al campo de juego se le dota de inclinación para que las bolas caigan hacia la zona de agujeros. Las bolas de billar se sustituyen por canicas, logrando así unas mesas de juego más pequeñas para dales mejor cabida en los bares y pubs. Los obstáculos se realizan a base de clavos, en inglés *pins*, lo que le da nombre al juego: *pin* (clavo) y *ball* (bola).

El juego fue evolucionado durante los siguientes años añadiendo mejores obstáculos, mejores mecanismos, un cristal que tapaba el juego para evitar las trampas y hasta monederos para poner precio a las partidas de forma automática. Desde el primer momento fue competitivo, pero también



se jugaba por una serie de premios, que podían ser una bebida, cigarrillos, chocolate, chicles o, directamente, monedas. Estos premios los daba el encargado del local



cuando el jugador terminaba la partida y había conseguido una buena puntuación.

Con la llegada de la electricidad llegaron las luces, los timbres y la automatización de puntuaciones y premios, que logró que el *pinball* se hiciera más popular entre adultos y niños, y que parte de la sociedad los viese como un peligro para la moral. La prohibición en algunos estados de los Estados Unidos y en algunos países (como España, Portugal, Italia...) vino por el uso fraudulento de un aparato de diversión como una simple tragaperras, perjudicado por el hecho que este se hubiera convertido en un juego de azar.

Aun así, en los lugares donde era legal fue evolucionando, hasta que en 1947 llegan las aletas o *flippers* de la mano de Gottlieb. Con estos accesorios, que aportaban más diversión al juego, se añadía de nuevo el factor habilidad. Con la eliminación de los premios, se consiguió que se levantara la prohibición en muchos lugares.

El *pinball* no ha dejado de evolucionar desde entonces. La electrónica aportó más complejidad, más luces, música, efectos visuales y mecánicos. Las pantallas de matriz de puntos añadieron efectos de vídeo y animaciones. Las máquinas cada vez eran más grandes, con reglas más complejas, con más niveles y efectos. Los años 90, la fusión de dos de los grandes fabricantes Bally y Williams, dieron lugar a una época dorada.

Con la entrada en el siglo XXI, internet y las potentes consolas de juegos domésticas acabaron con los salones recreativos y también casi acaban con el *pinball*. De los grandes fabricantes solo sobrevive Stern, que saca cuatro o cinco modelos al año, apoyándose mucho en el mercado doméstico y el de coleccionista, para los que producen ediciones especiales. También van apareciendo pequeños fabricantes con discretas expectativas y desigual éxito. El *pinball* goza de una buena salud, apoyada por el hecho de que sigue siendo un juego al que las emulaciones digitales no les hacen justicia y porque hay una creciente moda coleccionista alrededor de estas máquinas, que aprecia tanto los antiguos modelos como las últimas novedades, aunque muy lejos de lo que fue una muy rentable industria de ocio.

Repaso a las leyes que influyeron en el desarrollo del *pinball* en España

La Guerra Civil Española (1936-1939) fue una catástrofe para este país. No solo hablamos de 300 000 exiliados y del medio millón de muertos durante los cuatro años de guerra, también hay que tener en cuenta una posguerra larga y dura (el estado de guerra acabó en 1948), con más de 28 000 ejecuciones, el hambre y la destrucción de tejido empresarial e industrial, lo que provocó un atraso de más de veinticinco años.

La guerra mundial, el aislamiento del resto del mundo, el clima de terror y represalias, las



Centro Hispano Americano de pequeños inventos

MÁQUINAS AUTOMÁTICAS DE CONTROL

Las máquinas automáticas de control, no necesitan vigilancia ni que esté el dueño delante para pagar los premios. Con sólo tirar de un botón el jugador cuando ha obtenido premio, la máquina se encarga de pagarlo. Por esta razón, pueden colocarse nuestras máquinas en todas partes; vestíbulos de teatros, cafés, casinos y cines, salas de billar, cervecerías y tabernas y en general donde se congregue el público.

BILLAR AUTOMATICO

De nogal satén con aplicaciones de metal dorado; mueble muy lujoso pulido á muñeca. Contiene tres cazoletas rojas y una niquelada. Para hacer funcionar esta máquina, se introduce una moneda de 5 céntimos por la entalladura y se hace saltar la bola por medio de una palanca, para que recorra el plano del billar. Si la bola entra en una de las cazoletas rojas, quedará en disposición de repetir la jugada gratuitamente sin necesidad de echar otra moneda. Si la bola alcanza la cazoleta niquelada, desaparece á la vista del jugador y se obtiene un premio de **20** céntimos con sólo tirar de un botón. Si la bola no alcanza ninguna cozoleta el jugador ha perdido.

Esta máquina es de mucha novedad y estimula para seguir jugando. La emplean todos los establecimientos de bebidas, pero con preferencia los dueños de cafés y conserjes de casino, para colocarla en la sala de billar. Sabido es que en las salas de billar se reune gente para presenciar las peripecias de una partida. Si en la sala hay un billar automático, el público no se aburre y el conserje obtiene un beneficio considerable.

El billar automático se coloca contra la pared ó fijo encima de un velador.
Dimensiones, 17×32×89 centímetros
Peso neto aproximado, 6 kilógramos.
Peso bruto aproximado, 10 kilógramos.

Precio con embalajè al contado, 103 pesetas.
Precio con embalaje á plazos, 123 pesetas pagaderas en la siguiente forma: 5 pesetas al firmar el contrato; 45 á reembolso y 73 pesetas á plazos de 3 pesetas semanales ó sea á pagar en siete meses. En las ventas al contado el pago es á reembolso.

Desde Cádiz nos escribe un cliente. «En la sala de billar de mi café se reunían muchos mirones que estorbaban á los jugadores. Coloqué un billar automático de Vd. en un ángulo y atrae de tal modo á la gente que en una semana he ganado lo que me cuesta el billar automático. Remítame á vuelta de correo y á reembolso una máquina **Tobbogán.**»

pérdidas de libertades y unas políticas económicas absurdas sumieron a España casi en la Edad Media de nuevo, en una época oscura y sin *pinballs*.

Pero ¿qué pasaba antes de la guerra? Lo primero que tenemos que saber es que no existían los *pinballs*, literalmente, pues se llamaban de otras formas: billar romano o billar automático. Lo segundo que tenemos que saber es que se reguló por primera vez por el Gobierno de la II República en 1933, cuando lo dirigía Alejandro Lerroux, aunque nos consta que antes de esa fecha ya se comercializaban varios tipos de máquinas recreativas.

Aparte de los *pinballs* se fabricaban pequeñas máquinas mecánicas, como las que comercializaba el Centro Hispano-Americano de Pequeños Inventos en Castellón (El Marroquí, El Tobogán, El Turbillón, El Bayuyo, Boli-Buli, Juego de Caza, Makatruke o Trikitrake o el Samalakatruke), que eran pequeños juegos de azar o seudohabilidad que se solían situar en la barra para que los clientes probaran fortuna y así poder ganar consumiciones o pequeños premios.

A continuación, ponemos las dos primeras órdenes ministeriales que se publicaron sobre la ordenación de las máquinas automáticas:

Orden de Gobernación de 15 de noviembre de 1933

Dispone:

1. Las máquinas automáticas, a los efectos de la oportuna autorización, se dividen en tres grupos:

A) De recreo o pasatiempo – Sin premios de ninguna clase.

B) Expendedoras – Las que entreguen a cambio de la moneda en las mismas depositada una misma clase de artículo u objeto, o de varias clases, siempre que todos ellos sean del mismo valor aproximadamente.

C) De premio – Las que a cambio de la moneda en ella depositada concedan premios representados en formas distintas, como bonos para consumiciones, objetos o artículos varios.

2. *Se autoriza el funcionamiento de las máquinas automáticas comprendidas en los grupos A) y B) antes indicadas.*
3. *Podrá autorizarse el funcionamiento de las que pertenezcan al grupo C, siempre que cumplan los requisitos que oportunamente serán señalados.*
4. *Para el funcionamiento e instalación de toda clase de máquinas automáticas será indispensable la previa autorización, en cada caso, de la Autoridad gubernativa.*

Orden de Gobernación de 29 de noviembre de 1933

Para ejecución y cumplimiento de lo prevenido en el apartado tercero de la orden ministerial fecha 15 del corriente mes, he tenido a bien disponer que para autorizar el funcionamiento e instalación de las máquinas automáticas del grupo c) sea preciso que éstas reúnan los requisitos siguientes:

1. *En ningún caso se permitirán premios en metálico.*
2. *Su mecanismo será de tal naturaleza que no se presten a juegos de azar.*
3. *La máquina ofrecerá en todo caso una mercancía de valor comercial aproximado al de la moneda que se deposite en ella.*
4. *Los premios de mayor valor que periódicamente expenden las máquinas, como incentivo para el público, no serán en número inferior al 1 por 10 de las monedas depositadas.*
5. *Las máquinas deberán estar provistas de patente y dadas de alta para el pago de contribución.*
6. *La licencia gubernativa se renovará cada seis meses, previa petición de los interesados. La falta de esta petición implicará la caducidad de la licencia. La Autoridad gubernativa, en cualquier momento, podrá comprobar si las máquinas cumplen en su funcionamiento las condiciones anteriormente señaladas.*

Con la nueva regulación pronto los españoles se lanzaron a jugar y jugar, pero ya sabemos cómo es este país, y pronto se nos fue de las manos y en menos de dos años se prohibieron las máquinas de premios:

Orden de Gobernación de 23 de enero de 1935

Habiéndose comprobado el uso abusivo que se hace de las máquinas automáticas llamadas de premio, comprendidas en el grupo C de la Orden ministerial de 15 de noviembre de 1933, inserta en la Gaceta de Madrid número 321, del día 17 del mismo mes y año, cuyos requisitos se señalan en la del 29 del aludido noviembre (Gaceta de 6 de diciembre de 1933), lo que da origen a constantes denuncias y reclamaciones por haber sido mixtificado el funcionamiento de dichos aparatos lo cual redunda principalmente en perjuicio de la clase obrera, por estar instalados la mayoría de aquellos en los lugares de esparcimiento y concurrencia de ésta, quienes por conseguir un premio de los ofrecidos por las máquinas y de buena fe creen poder obtener, hacen desembolsos que les son indispensables para subvenir a sus necesidades. Este Ministerio, de acuerdo con la propuesta de la Dirección general de Seguridad, ha tenido a bien disponer:

Que, a partir de la publicación de la presente Orden en la Gaceta de Madrid, se prohíbe el funcionamiento de las máquinas automáticas del mencionado grupo C, quedando derogada la Orden de 29 de noviembre de 1933, y declarándose caducados todos los permisos concedidos a su amparo, y que para lo sucesivo sólo se autorizarán las que se determinan en la Orden de 15 de noviembre del referido año, o sean, las pertenecientes al grupo A, llamadas «de recreo o pasatiempo», sin premios de ninguna clase, y las del grupo b, simplemente «expendedoras», que son las que sustituyen al vendedor en la compra de artículos y objetos previamente conocidos por el público. Para su instalación y funcionamiento en los locales público será indispensable el permiso de la Autoridad gubernativa, el cual será renovado cada seis meses, previa petición de los interesados, que de no verificarlo transcurrido dicho plazo se considerará caducado el expedido con anterioridad.

Fíjense en el detalle: la excusa para eliminarlas era que la clase obrera era la perjudicada. Se notaba que el presidente de la República era Alejandro Lerroux, que tenía un discurso obrerista. De todas formas, eso no detuvo a los empresarios y a los ludópatas, y pronto empezaron a utilizar las máquinas del tipo A para dar premios, lo que llevó también a su prohibición en una Orden muy específica sobre lo que se estaba haciendo mal.

Orden de 16 de marzo de 1935, prohibiendo el funcionamiento de las máquinas automáticas que se indican

Con el fin de favorecer la industria nacional de la fabricación de máquinas automáticas así como también el de la venta de los artículos que en las mismas se expedían, y en virtud de las constantes peticiones de los constructores de tales aparatos, después del estudio hecho por la Asesoría Jurídica de la Dirección general de Seguridad, se procedió por este Ministerio a dictar las ordenes de 15 y 19 de noviembre de 1933, autorizando el funcionamiento de las máquinas automáticas de recreo o pasatiempo, de las expendedoras y las llamadas de premio. Como posteriormente fuera comprobado el uso abusivo que de las máquinas de premio venía haciéndose, debido a que su mecanismo se prestaba a mistificaciones que aprovechaban sus propietarios para realizar toda clase de combinaciones encaminadas a obtener mayores ganancias, dando con ello origen a constantes reclamaciones y denuncias, este Ministerio, a propuesta de dicha Dirección, dictó una Orden, en 23 de enero último, prohibiendo el funcionamiento de estos aparatos, por los motivos expuestos, disponiéndose igualmente que solo podían ser autorizadas las máquina de recreo o pasatiempo y las denominadas expendedoras. Pero por haberse venido observando que casi todas las máquinas son de fabricación extranjera, que por lo que se refiere a las llamadas de recreo o pasatiempo, y muy especialmente las denominadas «billares romanos», se prestan por su mecanismo a toda clase de juegos de azar, y observándose, además, que los propietarios de los locales en que se encuentran instaladas en su mayoría establecimientos públicos, facilitan como premios, en determinadas jugadas, tickets canjeables por diferentes artículos, siendo esto un incentivo para que los concurrentes a dichos locales empleen

cantidades en aquellos juegos, sin beneficio positivo y solo con ventaja considerable para la casa, utilizándose también estos aparatos para hacer apuestas entre los jugadores. Este ministerio, de acuerdo con lo propuesto por la Dirección general de Seguridad, ha tenido bien disponer: Que a partir de la publicación de la presente Orden en la Gaceta de Madrid queda prohibido el funcionamiento de todas las máquinas automáticas comprendidas en los grupos A, B y C, que se citan en las Ordenes anteriormente invocadas, declarándose caducados todos los permisos concedidos para el funcionamiento de las mismas y que en lo sucesivo solo se autorizaran las máquinas automáticas expendedoras de artículos depositados en las mismas, que se muestren por transparencia al público, o sean previamente conocidos por el mismo. Es decir, aquellas que simplemente sustituyan al vendedor en la entrega del citado artículo o artículos que se deseen adquirir, teniéndose presente que no podrán funcionar las máquinas expendedoras que se instalen en calles, andenes, terrazas y demás parajes públicos, que no estén bajo la vigilancia expresa de alguna persona que cuide y asegure su buen funcionamiento, con el fin de evitar y atender cuantas reclamaciones se formulen en este sentido. Igualmente serán autorizadas las que tengan por único y exclusivo objeto el verdadero pasatiempo, como son la que entretienen al público con audiciones musicales, vistas panorámicas o de arte, fotografías, etc. o bien las que solo sirvan para determinar el peso o fuerza de las personas u otras análogas, de absoluta moralidad, sin que contengan epígrafes, numeraciones, bolas numeradas, figuras u otras indicaciones de la suerte, todo ello a cambio de la moneda o monedas que en ellas se depositen. Serán asimismo prohibidas todas aquellas que con su empleo den lugar a que con las diversas combinaciones de sus jugadas puedan prestarse a cualquier clase de juego de azar y otros no autorizados, den premios o derecho al consumo de artículos. Para la instalación y funcionamiento de cualquier clase de aparatos mecánicos será indispensable el permiso expedido por la Autoridad gubernativa, que deberá ser renovado cada seis meses, previa petición de los interesados.

Por tanto, fue la Segunda República, un año y pico antes del golpe de Estado, la que prohibió las máquinas recreativas, especialmente los billares romanos. Eso significa que, mucho antes que los americanos prohibieran el *pinball* en su país, España ya se había adelantado.

Durante ese lapso se comercializaron varios *pinballs*, tanto de fabricación española como extranjera (americanos principalmente, pero también alemanes o franceses). *Pinballs* españoles hoy solo se han localizado dos, el sevillano Fabe (1931) de F. Abadín y el Rolls A (1933) de E.M. Dasi fabricado en Santander por Talleres de Tetuán. Ambas son máquinas simples sín nada de electrónica ni electricidad, completamente mecánicas, el clásico modelo lanzador-clavos-bolas.

Entre los *pinballs* de importación que llegaron a España nos encontramos con Fuego de Cañón / Cannon Fire de la empresa de Chicago Mills Novelty Company, un *pinball* que, según la IPBD, se empezó a fabricar en diciembre de 1934. El distribuidor, Juan Ferrer y Compañía (calle del Ángel, 17, de Madrid) lo publicitó en varios periódicos en marzo de 1935.







También Coupe D'Argent (1933-diciembre) de Scott, Adickes & Cie, Paris, France (1932-1934) lo comercializaba el propio fabricante desde su delegación en la calle Mayor, 4, de Madrid. Otro de los *pinballs* más populares (y más caro, ¡unas 1500 pesetas!) era el fantástico World's Fair Jig-Saw (1933-agosto) de Rock-ola Manufacturing Corporation. Jigsaw (rompecabezas) era un modelo mucho más elaborado que los españoles, con un puzle en mitad de campo de juego en el que se iban levantando las piezas según iban cayendo las bolas en diferentes agujeros. También lo comercializaba Scott, Adickes & Cie, que incluso organizó un concurso para sortear uno entre sus clientes en noviembre de 1934 en su sede de la calle Mayor de Madrid.

Era muy bonito y perseguido; de hecho, en un boletín de la Guardia Civil se ponía como ejemplo de billar romano que perseguir:

(Publicado en la Revista técnica de la Guardia Civil, n.º 312 de febrero de 1936, 4 meses antes de empezar la guerra)

Orden de la Dirección General de Seguridad de 24 de diciembre de 1935

Siendo muy frecuentes las consultas que por los Jefes de las plantillas de Investigación y Vigilancia se formulan a esta Dirección acerca del criterio a seguir con respecto al funcionamiento de las diversas máquinas automáticas que regula la Orden del Ministerio de Gobernación de 16 de Marzo de 1935, publicada en la Gaceta del 28 e inserta también en el Boletín Oficial de este centro , de fecha 30 del mismo mes, para que sierva de norma general, se advierte a todos los comisarios y Jefes de las plantillas de Policía, dependientes de esta Dirección, la estricta observancia de lo que preceptúa la citada Orden ministerial, y muy especialmente que solo deberán autorizarse aquellas máquinas o aparatos expendedores de artículos depositados en las mismas, que se muestren por transparencia al público o sean conocidos previamente por el mismo; es decir, aquellas que simplemente sustituyan al vendedor en la entrega del citado artículo o artículos que se desean adquirir, o bien las que tenga por único y exclusivo objeto el de verdadero pasatiempo, sin que contengan numeraciones, bolas numeradas, figuras y otras indicaciones de la suerte. Por cuanto pueda servir de orientación sobre los distintos tipos y variedades de las máquinas y aparatos de que se trata se inserta a continuación una breve reseña





de las que han sido prohibidas en su funcionamiento después del examen hecho por la Asesorías Técnica y Jurídica de esta Dirección:

- *Billares rusos o americanos: marcas Iberia, Unic, LAS y otro sin marca.*
- *Billares romanos: Coto, Tura-Ball, Rana Automática, Puerta del Sol, Jig-Saw, Metro, Baby Buena Suerte, Basket-Ball, Silver-Cup, Big-Berta y similares.*
- *Canchas: Boliche y Juego de Bolos Americanos.*
- *Aparatos Diversos: Grúa Eléctrica, Leonor, Mundo, Radioescucha, The Bell Boy, El Avión, Bimbo, Reloj Mágico, Esfera Mágica, Reloj Recreativo, Flora y otras de distintas marcas y de características semejantes.*

Se consideran prohibidas todas las que otorguen premios en cualquier forma que lo verifiquen y las conocidas con el nombre genérico de «Tragaperras».

De los modelos de billar romano anteriores se han encontrado referencias de los siguientes: World's Fair Jig-Saw (1933-Rock-ola Manufacturing Corporation), Silver Cup (1933-Genco Manufacturing Company), Tura-Ball (1933-Tura Automatenfabrik Gmbh), Metropolitan (1933-Pacific Amusement Manufacturing Company), Big-Bertha (1934-Daval Mfg Company Incorporated).

Y con esta prohibición acaba la breve historia del *pinball* en España antes de la Guerra Civil, que nos llevó a un gran periodo de completa ausencia de estas máquinas.

Durante la dictadura franquista (1939-1977) la legislación sobre máquinas recreativas o de azar fue, curiosamente, inexistente, así que quedaron vigentes las republicanas. Las leyes que sí afectaron de forma directa a la industria del *pinball* fueron las que legislaban sobre las políticas de importaciones.

Ya durante la república eran muy restrictivas, pero Franco las endureció más. Básicamente limitó al máximo la inversión extranjera, solo se permitían importaciones de materias primas que se necesitaran y solo por personas afines al régimen. Eso, junto con los bloqueos económicos y sanciones que el régimen franquista sufrió en la ONU, condenó a España a un periodo preindustrial.

Con la apertura de fronteras con Francia, los acuerdos financieros con Francia e Inglate-

rra y los Pactos de Madrid de 1953 entre España y Estados Unidos, que llevarían a que este país instalase cuatro bases en España a cambio de ayuda militar y económica, comenzó un periodo de apertura o rehabilitación del régimen franquista. Es cuando se consiguió volver a alcanzar el nivel de producción industrial y agrícola que teníamos en 1929, pero con 25 años de retraso.

En las mencionadas bases americanas es donde aparecen los primeros *pinballs* en España. También salen algunos en las pocas películas americanas que llegaban a los cines españoles como *Trapecio* (1956) de Burt Lancaster, Tony Curtis y Gina Lollobrigida.

Fue entonces cuando, por el interés del público, un puñado de fabricantes españoles empezaron la manufactura de *pinballs* en pequeñas tiradas de calidad ínfima, debido a los pobres materiales que podían conseguir, intentando imitar los productos americanos como pudieron. También se traían *pinballs* de estraperlo desde Marruecos para explotarlos y para poder copiarlos o reciclar piezas.

Poco a poco se fueron ampliando los permisos de importación, aunque apenas afectaban al *pinball*, pues había mercancías que tenían más prioridad, pero las empresas americanas pudieron entrar, especialmente Gottlieb, Williams y SEGA, para dar permisos de fabricación, y así, al menos, cobrar algunos *royalties* de modelos que ya les estaban copiando sin muchos escrúpulos. SEGA llegaba a enviar, en forma de préstamo, modelos de sus máquinas a su compañía hermana SEGA-SA para que estos pudieran copiarlos antes de devolverlos, y así evitar la necesidad de permisos de importación.

Y fue así como la creciente popularidad de los *pinballs* por parte del público español y la imposibilidad de los grandes fabricantes americanos pudieran meter sus máquinas en España lo que ocasionó que España se convirtiera en el segundo fabricante mundial de *pinballs*. ¿Hubiera sido lo mismo sin el golpe de Estado? La historia de nuestro entorno dice que no, que hubiéramos importado máquinas americanas sin preocuparnos apenas de fabricarlas nosotros mismos, al igual que Francia, Alemania, Italia o Reino Unido. No hay mal que por bien no venga, aunque la cantidad de mal supere en mucho el bien generado.

Pero, como ya hemos dicho, la Dictadura nunca publicó ninguna legislación sobre las máquinas automáticas, así que quedaban vigentes las ordenes de la Segunda República, que diferenciaban entre máquinas de recreo (A), expendedoras (B) y de premio (C), y que después de muchos dichos y diretes fueron prohibidas (aunque haciendo excepciones con algunas expendedoras) por la Orden de 16 de marzo de 1935.

Por tanto, sin legislación que lo modificara, todas las máquinas automáticas estaban prohibidas. ¿Cómo entonces se lograron fabricar y explotar *pinballs*? Pues más o menos se siguió el mismo procedimiento con él que Arturo Justo Garamundi logró que le autorizaran en 1950 el futbolín: con informes del Ministerio de Industria y de Asesoría Jurídica de la Dirección General de Seguridad, que indicaban que el futbolín no era una máquina automática que entrara en uno de los grupos prohibidos.

Y se puede entender que el futbolín efectivamente no entrara en ninguna de esas categorías al no tener automatismos, pero ¿y el *pinball*, cuando precisamente se mencionaba a su antecesor, el billar romano, como una de

las máquinas que provocaron la prohibición? Pues la Dirección General de Seguridad, que era el organismo que tenía que autorizar la fabricación de estas máquinas, se agarró precisamente a lo que diferencia un *pinball* de un billar romano: las aletas, y solo por esa pequeña diferencia calificó al *pinball* como una máquina NO automática.

Posiblemente hoy en día esa decisión sería muy discutida, pero es lo que tiene la Dictadura, podían hacer lo que quisieran, incluso ignorar la definición de automático (RAE: Dicho de un mecanismo o de un aparato, que funciona en todo o en parte por sí solo) cuando simplemente tendrían que haber legislado que estaban permitidas las máquinas automáticas de habilidad.

Parece ser que los primeros permisos para la explotación de *pinballs* y otras máquinas recreativas fueron concedidos a Julio Marroquí Bartolomé. Suponemos que el hecho de que su profesión fuera comisario de Policía en la Brigada Criminal le facilitaría conseguir los permisos. Igualmente le resultaría sencillo pedir los de fabricación cuando los pedía en representación de PETACO.

A continuación, podemos ver un ejemplo de una autorización de fabricación:

De la Dirección General de Seguridad, Jefatura Superior de Policía,

Examinada la instancia documentada que eleva a esta Dirección General el vecino XXXXX en nombre y representación de la empresa XXXXX, en solicitud de que autorizada por este Centro directivo la fabricación y venta de un juego recreativo denominado XXXXX; del estudio del expediente se tiene en conocimiento, tanto en la Memoria descriptiva como en el informe emitido al respecto por la delegación de industria de Madrid, que a tenor de las ordenes de 15 de noviembre de 1933, 23 de enero de 1935 y 16 de marzo de 1935, el juego propuesto no puede ser calificado como máquina automática, ya que el jugador pone en movimiento las bolas al comenzar la jugada, tomando parte activa durante todo el transcurso de la misma, manejando desde el exterior unas palancas o flippers de funcionamiento electromagnético, colocados a ambos lados de la caja de juego, que permiten realizar la jugada de acuerdo a su habilidad.

Vistas las ordenes precitadas, las normas contenidas en la Orden General de 19 de octubre de 1951 y el dictamen emitido al respecto por la Asesoría Jurídica de este centro directivo, de conformidad con la propuesta formulada en el mismo:

Se Acuerda: Que por la Jefatura Superior de la Policía de Madrid, sea notificada al peticionario en la representación que ostenta en sentido de que por parte de este Centro Directivo no existe reparo alguno que oponer en otorgarle el correspondiente permiso de fabricación y venta del juego propuesto XXXXX, pero sin que ello pueda ni deba interpretarse como que queda admitida su instalación y explotación en locales públicos o semipúblicos, ya que a tal efecto se necesita el oportuno permiso de la Autoridad competente para cada juego y en relación con el local en el que se pretenda instalar y explotar; y, en todo caso de autorizarse su instalación y explotación, deberá hacerse constar la terminante prohibición de que mediante dicho juego se atraviesen apuestas o se dé despacho a premios o

consumiciones. Igualmente, por la Entidad de referencia deberá darse exacto cumplimiento a lo prevenido en el Art. 6 del Reglamento de Inspección Técnica y Funcionamiento de los aparatos que se explotan para el Servicio Público de 21 de octubre de 1935.

Lo que se comunica para su conocimiento con devolución de su copia de escritura de mandato otorgado a la entidad XXXXX a su favor.

Y con estas simples autorizaciones de fabricación de la Jefatura Superior de Policía se logró crear una floreciente industria del *pinball* hasta llegar a la democracia.

Al morir Franco, España se constituye en una monarquía parlamentaria y, con la democracia en juego, se redactaron un gran número de nuevas leyes, que anularon otras como la Ley sobre Peligrosidad y Rehabilitación Social, que había sustituido a la tristemente famosa Ley de Vagos y Maleantes, que tenía categorizado como conducta antisocial a perseguir, entre otros, a aquellos que «exploten juegos prohibidos o cooperen con los explotadores a sabiendas de esta actividad ilícita, en cualquier forma».

El detonante que revolucionó el mundo del automático fue el Real Decreto 16/77 de 25 de febrero, con él que se despenalizaban los juegos de azar:

Declarar formalmente la competencia que al Estado corresponde en nuestra Patria para llevar a cabo la regulación general de la materia; proceder a la despenalización de los juegos de azar que se desarrollen con arreglo a dicha regulación y establecer una instrumentación adecuada de fiscalidad complementaria, que se estima imprescindible.

Al no publicar ninguna regulación al respecto, se suponía que las máquinas de azar no eran legales, pero, a la vez, no suponía un delito penal el jugar son ellas. Así que con la premisa de que lo que no está prohibido está permitido y con una legislación confusa, los fabricantes del automático se pusieron a fabricar máquinas de premios. La prioridad fue tomar la iniciativa e inundar el mercado de máquinas de azar para presionar a un aperturista Gobierno para que las legalizara. Sin llegar a entrar en fabricar las típicas tragaperras de rodillos, estas máquinas tenían un componente de seudohabilidad que les confería un aspecto de legalidad, aunque no estaban permitidas por la Administración y solían estar escondidas en el fondo de los locales. Si la policía llegaba a precintarla simplemente se cambiaban de local y se volvía a empezar.

Con la Orden de 3 de abril de 1979 por la que se aprueba el Reglamento Provisional de Máquinas Recreativas y de Azar se acaba el periodo de anarquía y se publican una serie de normas a las que podían agarrarse los fabricantes y explotadores para legitimar sus negocios.

En este reglamento redefinía los tipos de máquina automáticas:

A) Recreativas, solo para la diversión dando la única posibilidad de premios en forma de partidas gratis o más tiempo extra para jugar.

B) Con premio, en metálico o en especie, siempre que su consecución dependa en todo o en parte de la habilidad del jugador en el manejo de la máquina, con un valor máximo de 100 pesetas y una duración mínima de la partida de 10 segundos. La máquina debía devolver al menos el 50% de la recaudación en forma de premios.

C) Máquinas de azar, cuya partida debía durar un mínimo de 2,5 segundos y devolver entre el 75% y el 85% de la recaudación dependiendo del precio de la

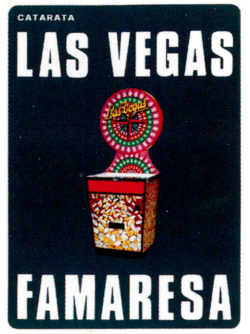




Catarata


Grúa pesca





partida. Estas máquinas solo podían ser instaladas en casinos, barcos y locales de titularidad pública especialmente autorizados (estaban pensando en aeropuertos y estaciones de tren). En esta orden se especificaba que el Estado tenía el monopolio sobre la fabricación y explotación de estas máquinas. La explotación recayó sobre las empresas públicas Empresa Nacional de Óptica (ENOSA) y Empresa Nacional de Turismo (ENTURSA). Las máquinas nunca se llegaron a fabricar en España, sino que eran compradas a empresas inglesas (Bell Fruit y Aristocrat) o norteamericanas (Jennings y Bally).

Muy interesante es que se estipulaba cómo debían ser estas nuevas máquinas tipo B. Se definieron cinco modelos y no fue ninguna casualidad que resultaran ser los que los fabricantes españoles ya llevaban un tiempo produciendo de extranjis. Realmente esta decisión estuvo consensuada entre el ministerio y los fabricantes. En una serie de reuniones el ministerio pidió a los fabricantes más importantes que le presentaran prototipos de posibles máquinas tipo B que se ajustaran a su definición y los fabricantes le presentaron los que estaban fabricando en ese momento, de los que el ministerio eligió los siguientes tipos:

- Los bolerines (o boleritas), que eran máquinas que simulaban una bolera. La bola era una moneda de 5 pesetas (duro) que, desde un monedero dirigible, se lanzaba para que corriese de canto por la pista para intentar golpear uno de los bolos. Cada bolo, que solo tenía unos milímetros de ancho para golpearlos, tenía un número (hasta un máximo de 20), que era lo que daban de premio en duros. Esto, que en principio parecía una cuestión de habilidad, realmente no lo era, pues, aunque lograras dirigir una moneda hasta un bolo, sin llegar a volver a tocar el monedero, la siguiente moneda no tenía por qué seguir exactamente el mismo recorrido, pues ni la moneda era la misma ni la fuerza era exactamente igual, así que era realmente complicado golpear los bolos; más que habilidad tenía que ser gracia divina. Estas máquinas están ya en desuso. Su origen es desconocido, por lo visto alguien las vio en una feria internacional y se trajo la idea a España.
- Las grúas mecánicas, donde se puede intentar coger premios con un gancho que se dirige como si fuera una grúa de obra. Estos premios han de ser obligatoriamen-

te en especie, pero se podían poner premios más jugosos que un simple peluche. A pesar de la creencia de algunos, no es un juego de habilidad, pues la pinza de la grúa carece de fuerza mientras los ingresos no superen cierto porcentaje; a partir de ese momento la garra tendrá fuerza hasta que alguien consiga un premio (el único momento donde la habilidad tiene algo que ver: saber esperar a que suficientes engatusados lo hayan intentado antes). El origen de este tipo de máquina es norteamericano. Allí se llama *claw machine* (máquina de garra) y son muy antiguas, de finales de siglo XIX. Estaban basadas en las grandes grúas de vapor que se usaron para excavar el canal de Panamá.

- Las bingo-máquinas (también conocidas como bingo-*pinballs*) no dejaban de ser una versión moderna del billar romano sin aletas donde el jugador iba tirando bolas con el lanzador y las bolas iban cayendo por la mesa hasta llegar a uno de los agujeros que había en la mesa. En el cabezal aparecían dibujados cartones de bingo con una serie *aleatoria* de números que correspondían a cada uno de los agujeros. Según se iban colando las bolas se iban iluminando los números en el cabezal. Se daba premio si se conseguían diferentes combinaciones. Obviamente los números que se situaban más abajo del tablero, a los que por tanto era menos probable que la bola llegara, eran los que más aparecían o los que eran imprescindibles para conseguir un premio en metálico. Si en 1947 Gottlieb le puso aletas al *pinball* para añadirle el factor habilidad, ahora se eliminaban precisamente para convertirla en máquinas de *habilidad* (cuando eran de puro azar).
- Las cataratas o cascadas eran otra de las tragaperras que se disfrazaban de juego de habilidad. Aunque se necesitaba algo de destreza, era muy difícil ganar a la larga. El jugador iba introduciendo monedas y estas iban cayendo hasta una plataforma móvil, que, por desbordamiento, iba soltando las monedas a un piso inferior. En este piso inferior se iban acumulado igualmente las monedas, hasta que desbordaban y caían por el sumidero para que el jugador recogiera su premio. El truco de esta máquina es que no todas las monedas que desbordaban caían por el sumidero del jugador, sino que había uno o dos sumideros laterales, que eran la recaudación para el explotador. La casa siempre gana. Si se te ocurría golpear la máquina para que

N.º de Identificación			Denominación
	A-001	+	Balanceador
	A-002	+	Coche eléctrico
Período de	A-003	+	Noria
Obtención	A-004	+	Hockey
del permiso	A-005	+	Mesa de aire
de explotac.	A-006	+	Bolera americana
	A-007	+	Tenis de palas fijas
	A-008	+	Frontón de palas fijas
1-IX-1981	A-009	=	Futbolín o fútbol de salón
al	A-010	+	Baloncesto
10-X-1981	A-011	=	Billar americano o "pool"
	A-012		Pin-Ball o Flipper de pistola
	A-013		Pin-Ball normal o Flipper normal
	A-014	=	Tocadiscos
	A-015		Prueba de habilidad
	A-016		Video de coches
	A-017		Video deportes
	A-018		Video de tiro
	A-019		Tiro electromecánico
	A-020		Video electrónico
12-X-1981	A-021		Vehículos electrónicos
al	A-022		Deportes electromecánicos
15-XI-1981	A-023		Competición de vehículos
	A-024		Horoscopo
16-XI-1981 al 15-XII-1981	B		

cayeran, una serie de sensores lo detectaban y hacía que toda la recaudación cayera en el sumidero del operador y encima sonara una alarma. Estas máquinas eran de origen inglés.

- Finalmente se describía un tipo de máquina muy especial y que no era habitual encontrar: máquinas de carreras. Así se definían: En estas máquinas (de caballos, coches, etc.) una bola es impulsada por un lanzador manual y pone en marcha en el tablero frontal una figura que hace su recorrido en un tiempo fijo, mientras la bola lanzada recorre un campo de juego con diversos elementos que puntúan y hacen avanzar otras figuras que compiten con la anterior. La llegada a la meta de una de estas figuras, antes que la máquina, determina el premio.

La máquina que sirvió como ejemplo de máquinas de carreras era la Speed Horse de Bill Port, que era un *pinball* al uso. En vez de la puntuación habitual en el cabezal había una serie de caballitos que iban avanzando en una carrera según se golpearan los objetivos. El fabricante dejaba a la voluntad del dueño del local canjear los créditos que se consiguieran durante la partida.

Esta normativa solo se utilizó para fabricar otro *pinball*, el Fórmula 1 de PETACO/RECEL en 1980, que estaba preparado para dar premios en metálico.

Una de las normas más polémicas de este reglamento era la conocida como 2x1: «No podrán ser instaladas máquinas del tipo B en los locales (...) si en los mismos no se hallan instaladas y en funcionamiento simultaneo dos máquinas tipo A».

Así que este reglamento se abría a las máquinas de premio y de azar, pero no daba campo libre, era una tímida apertura que encima potenciaba el mercado de máquinas de vídeo y *pinballs*. Hay mucha gente que opina que ojalá se hubiera quedado así.

Reglamento de máquinas recreativas de azar de 24 de julio de 1981

(Real Decreto 1794/1981 publicado el 18 de agosto)

Este reglamento llegaba para normalizar el mercado, aunque no estaba consensuado con los fabricantes. Una de las cosas positivas de este reglamento es que, a partir de este, no podía ser fabricada, vendida ni instalada ninguna máquina que no obtuviera su inscripción en el registro de modelos que llevaba la Comisión Nacional del Juego.

Este registro ya no es consultable y, probablemente, se destruyó cuando las competencias del juego pasaron a ser de las comunidades autónomas, pero durante un tiempo se registraron todas las máquinas que se fabricaron en España. Gracias a diversas publicaciones, hemos podido recoger algunos datos. La pena es que para registrar cada modelo había que proporcionar fotos y características, y todo eso se ha perdido.

Todas las máquinas fabricadas antes de 1981 se debían registrar siguiendo una nomenclatura. En el caso de las recreativas de tipo A (sin premio) debían empezar por A, seguido de tres dígitos que describían el tipo de máquina, con la codificación que se puede ver en el cuadro anterior.

Durante 1981 se registraron cientos de máquinas que habían sido fabricadas en años anteriores, pero que, por estar aún en explotación, debían constar en el registro. Esto

abarca tanto a máquinas españolas como a las extranjeras, que tenían que registrar los propios operadores. Para ello se elaboraron certificados de fabricación donde se ponían fechas de fabricación antiguas para poder registrarlas, aunque se ponían el número de fabricante. Las máquinas fabricadas a partir de 1982 no tuvieron que llevar codificada el tipo de máquina y la nomenclatura pasaría a ser A-XXXXXX. Esta normativa estuvo vigente hasta 1986, cuando las competencias sobre el juego pasaron a las comunidades autónomas y cada una hizo su propia normativa. Se perdieron en los sótanos más profundos y oscuros, si no directamente en un vertedero, aquel registro que contenía un montón de información de cada máquina que se registró.

Este reglamento también determinó que era obligatorio pedir una autorización para la instalación de una máquina en un local donde se tenía que especificar el número de modelo de la máquina. Este permiso era singular e indefinido. Esto es interesante porque se dieron casos en los que se cambiaba el nombre de las máquinas en las marquesinas o cristales para que coincidiera con licencias antiguas, y así evitar tener que solicitar nuevas autorizaciones.

Sobre las máquinas tipo B se puso la norma de que no se podían instalar en locales donde asistieran exclusiva o preferentemente menores. Esta era una norma demasiado laxa para que fuera tomada en serio y fue el germen de lo que vendría posteriormente.

Este reglamento también acababa con el 2x1, el que indicaba que para instalar una máquina tipo B se tenía que instalar dos máquinas tipo A. Aparte se indicaba que cada local podía instalar hasta tres máquinas tipo B. Esta norma fue bastante protestada por las asociaciones de fabricantes, pero con la boca pequeña, porque realmente solo perjudicaba a los fabricantes de *pinballs* y de vídeo. Los que ya estaban fabricando máquinas tragaperras se frotaban las manos. Esto supuso un golpe mortal al vídeo y al *pinball*, que salieron *tarifando* de los bares para dejar sitio a más máquinas tipo B.

Porque, además, se cambió la definición de máquinas tipo B: ya no debían tener el factor de habilidad, aunque seguía la hipócrita norma de que no podían ser de rodillos, como si los fabricantes no fueran suficientemente ingeniosos para sustituirlas por lucecitas y otros artilugios igualmente programables y adictivos. Visto en perspectiva, este reglamento fue demasiado permisivo y provocó una situación caótica y, a la larga, perjudicial, que el Estado tuvo que rectificar.

Orden ministerial 895/1982 de 20 de abril de 1982, normas complementarias al Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de 24 de julio de 1981

Se la llamó despectivamente el *rosonazo*, por ser el ministro del partido político UCD Juan José Rosón él que la aprobó, aunque también había aprobado el reglamento anterior y a ese no le habían llamado nada, porque al fin y al cabo estuvieron muy contentos con él hasta que se emitió esta orden.

El problema es que entre el reglamento y esta orden había pasado casi un año, en el que se había desatado el mercado y una normativa más restrictiva para parar la avalancha e intentar poner orden no gustó nada a la industria (empresarios y trabajadores, que vieron peligrar sus puestos). Tenga-

mos en cuenta que prácticamente toda la industria del automático se había puesto a fabricar máquinas tragaperras, dejando de lado vídeos o *pinballs*, y encima habían salido unas cuantas docenas más de empresas para meterse en el negocio, inundando España de máquinas tragaperras y creando un problema social.

En primer lugar, se ponían una serie de limitaciones para instalar máquinas recreativas en locales que no fueran salones recreativos. Se podían instalar hasta tres igual que antes, pero con un mínimo de 25 metros cuadrados para poner una máquina, 50 metros cuadrados para instalar dos y 100 metros cuadrados para instalar tres. Encima las máquinas que fueran para más de dos jugadores serían consideradas como dos máquinas. Eso en la práctica sacaba a los *pinballs* de los bares, si es que quedaba alguno, al ser la mayoría ya de 4 jugadores.

También se prohibía el acceso de menores a locales (recreativos o no) que tuvieran instalados máquinas tipo B (tragaperras). Aquellos recreativos que tenían máquinas tragaperras tuvieron que sacarlas o partir el salón en dos. Igualmente, los restaurantes tuvieron que quitar las máquinas o ponerlas en salas aparte y los bares prohibir el acceso a menores. Desde el punto de vista fiscal las máquinas tipo B pasaban de pagar una tasa de 6000 a 40 000 pesetas, una brutal subida del 566%.

Con esta orden los gobernadores civiles dejaban de poder dar licencias y todas las máquinas que operaban en aquel momento debía tener una autorización válida. A partir del nueve de mayo de 1982 dejaban de darse autorizaciones para explotar máquinas recreativas. Esto paralizó la industria y en medio año solo se registraron algunas máquinas de vídeo, nada del tipo B, con lo cual las fábricas cerraron. La industria puso una demanda y el decreto se suspendió temporalmente por el Tribunal Supremo en febrero de 1983. Finalmente, el *rosonazo* fue derogado por el Real Decreto 1895/1983, de 6 de julio. Pero el medio año que estuvo vigente esta orden conllevó la limpieza del mercado de pequeños fabricantes y solo quedaron los más grandes. Por cierto, en este último real decreto se daba libertad para instalar el número de máquinas del tipo A que se quisiera y, aunque el vídeo y el *pinball* estaba heridos de muerte hacía ya unos años, supuso una pequeña época de resurgimiento.

A partir de aquí no hubo muchas leyes polémicas que influyeran en el desarrollo del mercado del *pinball*. Una de ellas, muy perjudicial para los coleccionistas, fue la obligatoriedad de destruir la máquina una vez que se cancelaba la licencia o se canjeaba por otra máquina. Esto llevó a muchos *pinballs* a los vertederos para ser destruidos. Esa fue sustituida después por una declaración jurada de que no se volvería a poner en explotación. Finalmente, con los años, los *pinballs* dejaron de necesitar autorizaciones para ser fabricados o explotados, pero esto apenas afectó a la industria del *pinballs*. Igualmente, los fabricantes españoles desparecieron definitivamente a principios de los 90, salvo algún discreto intento para fabricarlas en pequeñas tiradas exclusivamente para el mercado del coleccionista doméstico.



1

LOS AÑOS 50. LOS PIONEROS

Automáticos C.M.C.

Zaragoza 1952-1965



Cipriano Martínez Cembrano, a la derecha, junto con su jefe nacional de ventas Antonio Latorre (foto cedida por la familia Martínez).

Empresa fundada en Zaragoza en 1952. Las siglas CMC corresponden a Cipriano Martínez Cembrano, que fue su fundador.

CMC empezó fabricando futbolines y billares, pero enseguida se puso a fabricar *pinballs*. Cabe la posibilidad de que fabricara otros aparatos electromecánicos como gramolas, magnetófonos, galerías de tiro, etc., pero, salvo patentes y folletos publicitarios, no queda constancia. Se calcula que sobre 1966-1967 se liquida la empresa, aunque pensamos que a finales de 1965 dejan de producir máquinas.

La fábrica estuvo situada en la calle Delicias 27-29, de Zaragoza, y las oficinas, a unos 10 minutos andando, en la avenida de Navarra, 18.

En el mundo del automático mucha gente se autodenomina pionero, o que fueron los primeros, o que eran mejores que ninguno, pero nadie niega que Cipriano Martínez Cembrano fuera la primera persona que fundara una empresa para fabricar *pinballs* electromecánicos en serie en España. De hecho, su primer *pinball*, El Millón, les dio el sobrenombre a las máquinas de *pinball* en España.



Publicidad del año 1959. Desconocemos si se llegaron a producir todos los modelos que publicitaba o simplemente era una declaración de intenciones.

Muchos de los grandes del recreativo reconocían a Cipriano Martínez como el primero de todos. Contaba Arturo Justo Gamundi, que

fue uno de los primeros en fabricar futbolines a principios de los años 50 en Barcelona, que fue a Zaragoza a trabajar en 1954 con Cipriano Martínez fabricando *pinballs*, aunque, debido a desavenencias, decidió volver a Barcelona y fabricar sus propias máquinas. También Juan Paredes (PETACO, Juegos Populares) le daba todo el mérito a CMC como el primero que fabricó *pinballs* en serie. Escribía Juan Manuel Ortega en «Tres juegos para tres décadas» (*ABC*, 08/11/1981) que CMC fueron los primeros que fabricaron *pinballs* en España.

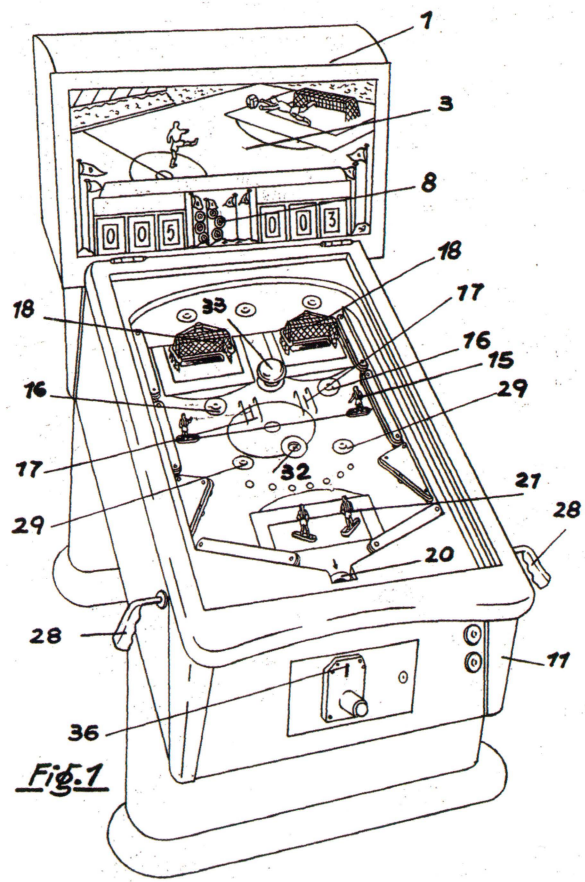
Cipriano Martínez era un inventor prolífico, hay al menos 19 patentes relacionadas con CMC. En una primera época que va desde 1953 hasta 1960 la patentes son basadas en diseños de Cipriano Martínez (incluso algunos de los dibujos los realiza y firma él mismo) y nos encontramos conceptos de máquinas (futbolín, galería de tiro, billar, gramolas), mecanismos específicos (contadores, soportes, etc.) y algún invento que no tenía nada que ver con la industria del ocio, como una hélice para un exprimidor de zumo o un taladro.

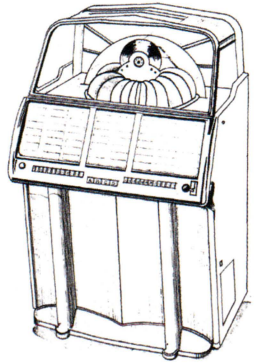
Muy interesante es la patente de la gramola, seguramente una de las primeras de diseño español, con una línea preciosa y una cúpula muy americana. Desconocemos si se llegó a fabricar o ha sobrevivido alguna hasta nuestros días.

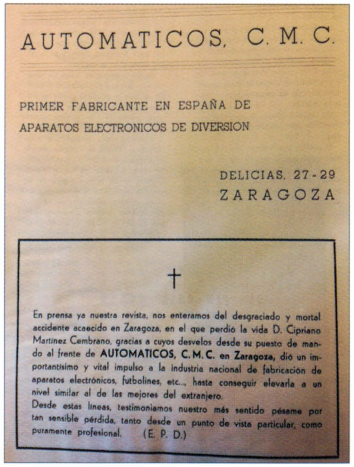
Quizás el diseño más original de CMC nunca llegó a ver la luz, no hemos encontrado más imágenes que la propia patente. Se trataba de un dispositivo implementado en un mueble tipo *pinball* con temática futbolera y donde podían jugar dos jugadores simultáneamente en una especie de partido de fútbol. Nunca se ha visto máquina semejante.

Con esa inventiva y siendo el primero de todos, Cipriano Martínez estaba destinado a ser uno de los grandes del automático español, pero por desgracia falleció en accidente de tráfico el 9 de julio de 1961 a la edad de 41 años. En el coche le acompañaban el que fuera su jefe de ventas, Antonio Latorre Moreno, y Manuel Gracia Carceller. Ambos fallecieron también.

A partir de ahí se hace cargo de la fábrica su esposa y madre de 5 hijos, Patrocinio Resano Rubia, que aparece como fabricante en diversos documentos relacionados con los *pinballs* que fabricó.







AUTOMATICOS, C. M. C.

PRIMER FABRICANTE EN ESPAÑA DE
APARATOS ELECTRONICOS DE DIVERSION

DELICIAS, 27-29
ZARAGOZA

†

En prensa ya nuestra revista, nos enteramos del desgraciado y mortal accidente acaecido en Zaragoza, en el que perdió la vida D. Cipriano Martínez Cembrano, gracias a cuyos desvelos desde su puesto de mando al frente de **AUTOMATICOS, C.M.C. en Zaragoza,** dió un importantísimo y vital impulso a la industria nacional de fabricación de aparatos electrónicos, futbolines, etc.., hasta conseguir elevarla a un nivel similar al de las mejores del extranjero.
Desde estas líneas, testimoniamos nuestro más sentido pésame por tan sensible pérdida, tanto desde un punto de vista particular, como puramente profesional. (E. P. D.)

Esquela aparecida en *El mundo del automático*, septiembre de 1961.



Cipriano Martínez Cembrano bailando con su esposa Patrocinio Resano Rubia (foto cedida por la familia Martínez).



De esta primera época creemos que también son los modelos **De Excursión**, **Acuario**, **Trafalgar**, **Miami** y **Venecia**.

En una relación de fabricantes del automático publicada en junio de 1963 sitúa a Cipriano Palacios Felices como socio de CMC pero, aunque es un conocido socio de la familia Martínez-Resano para otros negocios, la familia cree que nunca llego a ser socio de CMC.

En cualquier caso, quien dirige el día a día de la fábrica era un joven llamado Ricardo Nolla Gonzalvo, que es nombrado gerente en recomendación de don Tomás Rey Ardid (procurador emérito y hermano del fundador de LA FUNDACIÓN REY ARDID) hasta que en octubre de 1965 se anuncia su cese en la revista *Automático Español*, nº 5.

Respecto al tema de patentes, CMC sigue inscribiendo inventos hasta 1965, a pesar del fallecimiento de su principal ingeniero, y estas se registran tanto a nombre de Patrocinio Resano como de Ricardo Nolla. Salvo el diseño de un nuevo futbolín electrónico, el resto de las patentes son perfeccionamientos de mecanismos necesarios para sus máquinas. Si los diseños eran de Cipriano Martínez y se registraron de forma póstuma, o si era de algún empleado de CMC, es algo que no sabemos; lo que en principio parece es que

ni Patrocinio Resano ni Ricardo Nolla eran los inventores.

En Zaragoza siempre hubo buenos fabricantes. Aparte de CMC recordaremos a Antonio Martínez de Recreativos Masay (que también empezó fabricando futbolines electrónicos y fabricó algún *pinball* como Asalto (estilo Kromson) o Futbolín); o al impresionante inventor José Luis Alonso Berbegal, que logró llevar a sus *pinballs* Kromson a otra dimensión superior de elegancia y fiabilidad. Pero, sin duda, los *pinballs* son las máquinas de CMC que pasaron a la historia como las primeras. A pesar del tiempo, algunas han llegado a nuestros días, demostrando que era máquinas solidas a pesar de su sencillez.

Con el tiempo hemos llegado a recopilar una veintena de nombres de modelos, aunque de muchos no tenemos más que eso.

El primer *pinball* de CMC y, por tanto, el primer *pinball* electromecánico español, era el llamado *El Millón* y calculamos que fue fabricado en 1953 o 1954.

El Circo es un *pinball* interesante porque se sale del estilo CMC de patas estilizadas que



llevaba hasta ese momento. Se parecía más a los robustos *pinballs* catalanes que hacía por esa época la Casa Escardíbul.

Del *pinball* Torero han llegado varias imágenes hasta nuestros días, aunque es raro de ver. Aparece brevemente en la película española *Un vaso de whisky* de 1959.

Tropicana es de la misma época de Torero, ya que utilizan el mismo modelo de mueble, aunque tenía un trabajo artístico más elaborado y colorista.

Trinidad (1961), Sinfonía (1961) y Trapecio (1961) fueron tres modelos empezados a fabricar en 1961 y que era variaciones del mo-


"EL AUTOMATICO ESPAÑOL"...
CARNAVAL
MOD. 962-C
* Mueble funcional recubierto de Formica en colores finos.
MEDIDAS:
Ancho . . 65 cm.
Alto . . . . 160 cm.
Largo . . . 133 cm.
* Pantalla y tablero serigrafiados en colores vivos, este último barnizado al poliester.
* Llamativa iluminación a base de luces de colores.
* Tres alicientes de juego para conseguir partida gratis, por puntuación normal, por puntos, y por encendido de Bumpers.
AUTOMÁTICOS CMC
DIRECCION Y OFICINAS: AVDA. NAVARRA, 18 - TELEFONO 14239
TALLERES Y ALMACEN: AVDA. NAVARRA, 18 Y DELICIAS, 27-29
ZARAGOZA (ESPAÑA)
- 122 -


club 70
Modelo 962-A
Billar Electrónico, presentado en mueble funcional, revestido en material de formica de colores finos.
Medidas: Ancho 62 cms.
Alto 155 "
Largo 120 "
El tablero de juego y la pantalla están serigrafiados en colores vivos endurecidos por medio de fricción que dan gran resistencia.
La iluminación total del aparato, es de una presentación perfecta, con doble intermitencia dispuesta en cuadro y en movimiento elíptico.
Este pasatiempo dispone de tres alicientes de juego para conseguir la partida: por puntuación normal, puntos y por encendido de luces. Es el pasatiempo más revolucionario de nuestra época y una maravilla del automatismo.
Los distintos obstáculos están dispuestos de tal manera que el campo está abierto al jugador y en cualquier momento lo puede controlar sin pérdida inútil del esférico.
El encendido de bumpers y botones aumenta por cambio la puntuación en el juego, dándole gran alegría.

delo D.62. Cuando se pusieron a la venta valía 17 000 pesetas, pero, por la alta demanda, en poco tiempo llegaron a venderse por un 40% más, unas 24 000 pesetas.

Trinidad sacaba su nombre del *pinball* homónimo de Chicago Coin (1948). Nos consta que Cipriano Martínez tenía una unidad que luego revendió a Antonio Martínez de Recreativos Masay.

Trapecio estaba basado en la película *Trapeze* (1956) de Burt Lancaster, Tony Curtis y Gina Lollobrigida, que tuvo gran éxito en España. En ella aparecía unos *pinballs* en una escena que llamaron mucho la atención y popularizaron este tipo de máquinas en el país.

La escena donde aparece el *pinball* es justo el enfrentamiento cumbre de la película, donde Tino (Tony Curtis) sospecha que Mike (Burt Lancaster) le engaña con su novia (Gina Lollobrigida), y le sigue hasta el hotel donde le espera en el bar.

(Tino) Hola, Mike.

(Mike) ¿Venias a buscarme?

(Tino) En esta máquina siempre pierdo (mete una moneda en el *pinball* y empieza a jugar). ¿Y el brazo?

(Mike) Va mejor, gracias.

(Tino) ¿No has encontrado a nadie que te lo curase?

...

(Mike) Procura salvar este obstáculo y ganarás.

(Tino) Lo difícil está precisamente en eso, hay saber tirar muy bien.

(Mike) Inclínalo, puede que...

(Tino) Sí, pero hay que hacer trampas (golpea la máquina y hace falta) y se pierde la partida.

(Mike) Vámonos, voy a por la chaqueta.

(Tino) Espera a ver si gano, la última.

(Mike) Así no puedes ganar...

Club 70 (1962) (Modelo 962-A), 5ª avenida (1962) (Modelo 962-B) y Carnaval (1962) (Modelo 962-C) fueron los tres modelos que sacaron en 1962. Con precios entre 29 000 y 30 000 pesetas.

Bolera (1963) fue un *pinball* que salió al mercado sobre mayo de 1963 por unas 20500 pesetas bajo el nombre de modelo 963-A.

Vuelo 83 (1964), Twist (1964) y Airways (1964) creemos que son los tres últimos modelos de CMC. Se empezaron a fabricar a finales de 1964. Airways llegó a venderse por 36 000 pesetas, mientras que Vuelo 83 y Twist cotizaban por 24 000.

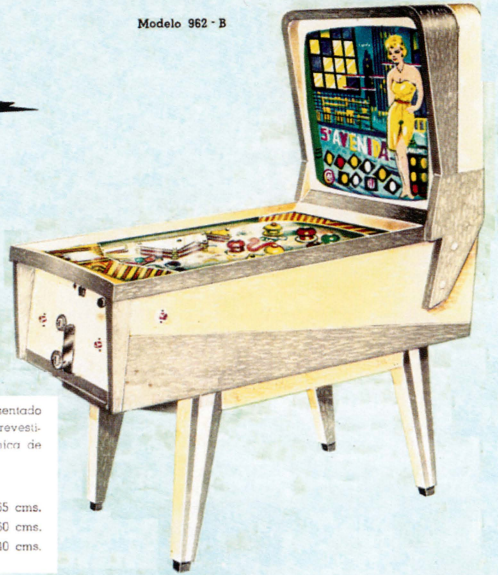
Es muy interesante observar que CMC no tenía un estándar de mueble como la mayoría de los fabricantes nacionales y mundiales. Entre los diez modelos de los que tenemos imágenes podemos ver hasta 7 diferentes diseños. Nos encontramos el robusto mueble-baúl de El Circo, la simplicidad de Torero y Tropicana. Luego se vuelve a los muebles con patas-tabla en los modelos Trinidad, Sinfonía y Trapecio. 5ª avenida y Carnaval compartían una estética sólida y moderna, pero Club 70, del mismo año, tenía un cabezal tipo mueble de televisión muy bonito. Posteriormente se pasaron a muebles más básicos y prácticos como en Bolera y en Vuelo 83.



el automatico español

5.ª avenida

Modelo 962 - B



Billar electrónico, presentado en mueble funcional, revestido en material de formica de colores finos.

Medidas:

Ancho	65 cms.
Alto	160 cms.
Largo	140 cms.

El tablero de juego y pantalla están serigrafiados en colores vivos endurecidos por medio de fricción.
La iluminación total es de una presentación perfecta, con un letrero luminoso de iluminación progresiva.
Este pasatiempo dispone de cuatro sistemas distintos de juego para conseguir la partida: por puntuación normal, puntos, encendido de luces y por el sistema de cuatro bolas en la canal. Es el pasatiempo más revolucionario de nuestra época y una maravilla del automatismo.
Los distintos obstáculos, están dispuestos de manera que el campo queda abierto al jugador y en cualquier momento lo puede controlar sin pérdida inútil del esférico.

"ES OTRO AUTOMATICO ESPAÑOL"...



BOLERA

MOD. 963-A

* Mueble funcional recubierto de formica en variados colores.
* Patas de metal empavonado provista de niveladores.
* De reducidas dimensiones:
  Ancho..... 56 cm.
  Alto..... 147 cm.
  Largo..... 118 cm.
* Pantalla serigrafiada en llamativos colores.
* Tablero de juego chapeado en formica, lo cual le da gran resistencia.
* De sencillo y dinámico juego.
* Fabricado con los últimos adelantos de la técnica moderna.
* Al ser altamente económico permite una rápida amortización.
* Garantizado

AUTOMÁTICOS CMC

DIRECCION Y OFICINAS AVDA. NAVARRA, 18 - TELEFONO 14239
TALLERES Y ALMACEN AVDA. NAVARRA, 18 Y DELICIAS, 27-29
ZARAGOZA (ESPAÑA)

Kromson

Electromecánica de precisión
Zaragoza (1949-2014)

Según los datos públicos que podemos encontrar, Kromson, S. A. es una empresa que se fundó el 25/04/1967 en Zaragoza y que en la actualidad parece que ha cesado su actividad. Se dedicaba a la fabricación de armas, carabinas deportivas y lanzadores de platos. Pero realmente Kromson fue fundada unos años antes por José Luis Alonso Berbegal (1927-1993) y se dedicó a múltiples ámbitos de negocios.

Inventor precoz, empresario de éxito, ingeniero polifacético, deportista de élite, lo que le faltó a José Luis Alonso Berbegal fue haber nacido en otro país o en otra época para ser considerado un inventor a la altura de Marconi o Edison, pero le tocó vivir la posguerra española con los limitados medios de educación, innovación y materiales que tuvo.

Aun así, en 1942 y con tan solo 15 años desarrolló un detector de llantos de bebé para un matrimonio amigo suyo que eran sordos. Con 17 años era tornero experto y encargado en la fábrica Rectificados Anadón de 200 empleados, y todo por haber logrado modificar un torno estándar de la marca Mateu en el primer rectificador de cigüeñales de Europa, lo que hizo millonario al propietario de la empresa.

Por las tardes trabajaba de aprendiz en una relojería, algo que le fascinaba, así que, gracias a la ficha que le pagó un equipo regional de fútbol donde jugaba, alquiló un local pequeñito en el barrio de Torrero en Zaragoza. Así, en 1949, a la edad de 22 años fundó su primera empresa, Radio Relojería Alonso. Allí, entre otras cosas, inventó un aparato para reparar muelles de espiral de los relojes que era mejor que el único existente entonces, que era suizo, y que comercializó y vendió por todas las relojerías de Zaragoza.

En su tienda, aparte de ser relojería, también vendía y arreglaba aparatos de radio. Para venderlos a plazos ideó un ingenioso dispositivo que llamó «hucha electrónica SAIA» que se adaptaba al aparato de radio y que obligaba a introducir monedas para poder utilizar el aparato durante un periodo de tiempo.

Mensualmente pasaban los recaudadores para vaciar las huchas y restaban la recaudación de precio que quedaba por pagar de aparato. Una vez que el importe total era cubierto, se retiraba la hucha y ya se permitía

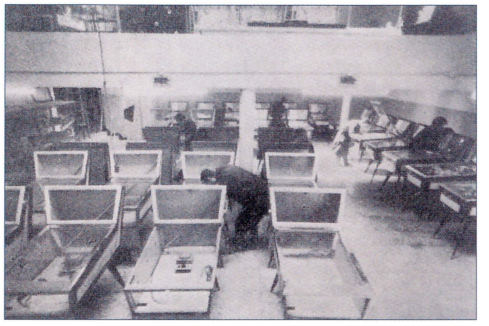


José Luis Alonso Berbegal.



utilizar libremente la radio. Este dispositivo lo normalizó y comercializó para otros fabricantes que lo podían adaptar tanto a radios, como aparatos de TV o incluso a cocinas de gas. El mismo lo explotó durante muchos años en aparatos de televisión para habitaciones de hospital.

A mitad de los 70 patentó y fabricó un aparato lanzador de bolas de tenis con un depósito de 350 bolas y programable con mando a distancia para ejercitar hasta 4 tipos de golpes (*drive*, revés, volea y *smatch*), o juego de golpes aleatorios con tres niveles de velocidad. En la presentación, que se hizo en Barcelona, se contactó con la estrella del tenis español del momento, Pepe Higueras, que apenas



aguantó 5 minutos con el modo de juego libre a velocidad máxima. No quisieron aceptar la oferta de vender el invento a la británica Dunlop, y limitó su fabricación y venta a España, aunque también exportaron a Sudamérica y Estados Unidos.

Donde Kromson realmente triunfó y dejó una gran huella fue en la industria del tiro deportivo. Esto se debe a que José Luis Alonso Berbegal era un excelente tirador al plato; de hecho, fue deportista olímpico representando a España en las Olimpiadas de Tokio 1964. Su currículum deportivo es impresionante:

- Master de tiro en la modalidad de foso olímpico
- Tirador olímpico (Tokio, 1964)
- *Recordman* de España (1967)
- Campeón de Europa por equipos (1972)
- Campeón de España (Individual, 1972)
- Campeón Ibérico (1972)
- Capitán del Equipo Español de Foso Olímpico durante 10 años consecutivos
- Medalla de plata del Estado español al mérito deportivo

Nos contaba su hijo Carlos L. Alonso que, como gran genio, a veces era un poco despistado. En los juegos de Tokio acabó la primera jornada en posiciones de medallas y los informativos nacionales dieron la noticia en portada porque en aquella época España no era la potencia deportiva de la actualidad y apenas ganaba medallas. Al día siguiente, en la final, se olvidó la escopeta en la villa olímpica y tuvo que tirar las dos últimas rondas con una prestada, lo que le costó la medalla, y se clasificó al final en el puesto 37. En la preolimpiada de México, año 67, fue medalla de bronce y batió el récord de España (con 195 platos de 200), aunque en una tirada se olvidó meter los cartuchos en el arma.

A la vuelta de las olimpiadas del 1964 decidió abrir una nueva línea de negocio y empezaron con la fabricación de máquinas

lanzadoras de platos, que llegaron a ser consideradas las mejores de mundo hasta el año 2000 aproximadamente. También llegó a comercializar escopetas de tiro de gran calidad y prestigio.

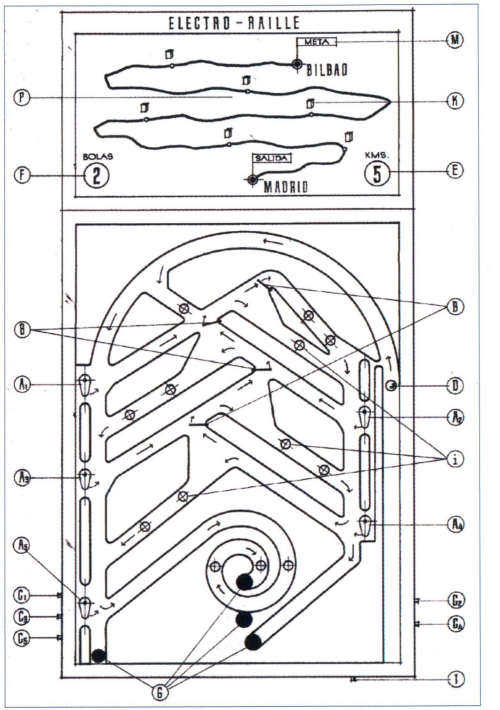
Consultando la base de datos española de patentes encontramos hasta 28 patentes desde 1955 hasta 1995, que recogen sobre todo dispositivos de lanzamiento de platos, lanzadores de pelotas de tenis, relojes y mecanismos para máquinas de *pinball*.

Justo antes de empezar con las máquinas de tiro, José Luis Alonso fabricó *pinballs*. Posiblemente coincidió con que comenzara a utilizar la marca Kromson.

Zaragoza fue la primera ciudad española donde se fabricaron *pinballs* electromecánicos. Los primeros fueron de CMC desde 1952 y, hay que reconocerlo, a pesar de su gran éxito eran máquinas muy poco fiables, con múltiples averías y muy ruidosas. Suponemos que observando estas máquinas defectuosas que tenían tanto tirón llevó a José Luis Alonso a pensar que él era capaz de hacer una máquina infinitamente mejor. Y efectivamente lo hizo, y tal y como era, de una forma diferente a lo que hacían el resto de los fabricantes, pero con resultados excelentes. En 1959 empezó con el desarrollo, diseño y, a finales de 1962, se presenta en la Feria de Muestras de Zaragoza su primer *pinball*: Rally Paris-Berlín (1962).

GEDASA compró toda la producción para comercializarla. Aunque formalmente es un *pinball* ya que tiene lanzador, bolas y aletas, realmente es una especie de laberinto, donde el jugador debe llevar la bola a un destino golpeándola con las seis aletas que tiene. El mueble era más pequeño de lo habitual, el marcador de puntos era luminosos simulando las etapas de una carrera de coches y sus mecanismos silenciosos y fiables.

Rally Italiano (1963) Fue el segundo modelo que sacó Kromson al mercado. Sobre diciembre de 1963 fue presentado de nuevo en la Feria de muestras de Zaragoza. Era básicamente una copia del *pinball* Rally Paris-Berlín con un cambio de cristal del cabezal. En este caso fue comercializado por la propia fábrica y tenía un precio de 36 500 pesetas, lo que lo situaba como uno de los más caros del mercado español.



Rally Montecarlo (1964) es el tercer y último modelo de Kromson que salió al mercado en 1964 con un precio de 35 000 pesetas (188€). En marzo de 1964 se le otorgó una medalla en la XIII Exposición Internacional de invento-


SI VD. CALCULA...
INSTALARA
KROMSON
añada
prestigio
a su
negocio
instalando...
ELECTRO-MECANICA DE PRECISION
ZARAGOZA
KROMSON
ESPAÑA
el automático más
seguro y silencioso
del mercado europeo
INTERNACIONAL DE INVENTORES DE BRUSELAS
MEDALLA DE ORO EN LA XIII EXPOSICION


ahora...
la perfección
técnica
KROMSON
con juego mas apasionante!!
VEA el nuevo "RALLY ITALIANO"
JUEGO
Dos seleccionadores: Dos ptas. una partida. Un duro, tres partidas.
Seis aliciantes distintos de partida, totalmente originales.
Cambio automático permanente de luces, con intervención en el tanteo.
Susceptible de ser utilizada por uno o dos jugadores.
Dim-Dam musical en distintos lances del juego. (Desenchufable).
Facilidad y rapidez de partida fácilmente regulables.
Cinco flippers silenciosos de toque selectivo. (Patentados).
TECNICA
Cuatro marcadores silenciosos técnicamente perfectos (Patentados).
Bobinas de bajo consumo, equipadas con seguro térmico (Patentado).
Lanzabolas electro-automático, sin previa elevación. (Patentado).
Enchufables e intercambiables los marcadores, tablero de juego y relés.
Transformador de gran capacidad, con entradas para todos los voltajes.
Totalmente silenciosa y aparasitaria.
INDICE DE AVERIAS MUY INFERIOR AL RESTO DE LA PRODUCCION MUNDIAL.
MUEBLE
Mueble de acero y «Formica», de gran lujo y elegante línea.
Tablero de juego inalterable al uso y al tiempo.
Tapa superior de acero inoxidable, con luna pulida «Cristañola».
Patas cónicas de acero, con asiento adaptable.
el automático más PERFECTO al precio de los corrientes
FABRICADO POR:
ELECTRO-MECANICA DE PRECISION
ZARAGOZA (ESPAÑA)

res de Bruselas de la que se hicieron eco varios medios de comunicación y que les dio mucho prestigio, tanto que llegaron a poner una reproducción de la medalla en todas sus máquinas.

Al revés que los dos modelos anteriores de Kromson, en esta ocasión sí que tenemos un *pinball* de corte clásico, con la misma estética del mueble de los modelos anteriores.

Los *pinballs* de Kromson tenían una calidad indiscutible en sus componentes electromecánicos. Bien diseñados, fiables y silenciosos eran la envidia del resto de fabricantes, pero por desgracia el diseño del juego no iba a la par. Los dos primeros aparatos Rally Paris-Berlín y Rally Italiano podrían llamar la atención en un salón recreativos por lo diferentes que eran al resto, pero lo cierto es que no eran juegos de mucho recorrido: una vez que dominabas el circuito del laberinto el juego no tenía más aliciente.

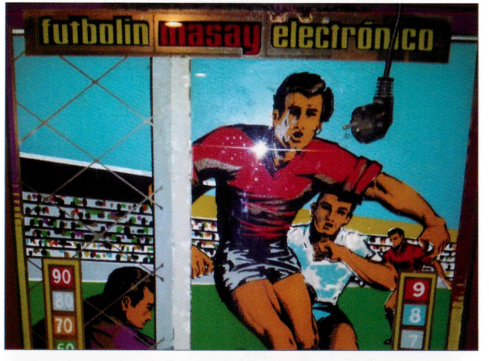
En cambio, su último *pinball*, Rally Montecarlo, ya correspondía al modelo clásico de *pinball* de setas y aletas, pero su estética y diseño se correspondía más con *pinballs* de los años 50 que de los 60, donde los fabricantes españoles se fijaban mucho más en los diseños americanos, que eran mejores que los españoles: muebles más grandes, contadores numéricos de tambor, campanas, dibujos a todo color tanto en el cristal como en el campo de juego. La verdad es que en comparación el *pinball* de Kromson parecía de juguete, aunque en su interior tuviera una tecnología superior.

Quizás por eso, o quizás porque eran unas máquinas excesivamente caras, la cuestión es que no eran tan populares como las de otros fabricantes. Kromson abandonó su fabricación en 1966 para dedicar todos sus esfuerzos a las máquinas de tiro al plato y las huchas.



Recreativos MASAY

Zaragoza (1958-1970)





Las fuertes personalidades y el empuje de Cipriano Martínez Cembrano de CMC primero y de José Luis Alonso Berbegal de Kromson a continuación, convirtieron a Zaragoza en uno de los centros neurálgicos del *pinball* en España en los años 50 y los 60. A la sombra de estas dos grandes empresas estaba Antonio Martínez Esteban, que fue el fundador y propietario de Recreativos MASAY.





Antonio Martínez acompañado de su socio y de su hijo.

Antonio Martínez comenzó de operador de *pinballs* y otras máquinas que, precisamente, les vendían sus vecinos de CMC, hasta que empezaron a fabricar sus propias máquinas sobre 1958. Tenía un socio llamado Alejandro Sauras Rivera, un operador de Huesca.

Su fábrica estaba situada en la calle Pellicer, 13, de Zaragoza, y sus primeras máquinas eran futbolines electrónicos, una mezcla entre un futbolín y un *pinball* que vendían a explotadores locales e incluso llegaban a venderlos en Cataluña.

Se han encontrado tres *pinballs* suyos. El primero fue Futbolín (1963), que se vendía por unas 17 000 pesetas de segunda mano. Un *pinball* de temática futbolera y aletas invertidas, con un campo de juego de melanina. Asalto era ya un *pinball* más elaborado, con un mueble muy parecido a los que hacia Kromson, pequeñito y robusto, pero con elementos más modernos y con el campo de juego decorado. El tercer *pinball* de esta marca que se conoce se llama Arcoíris, que es un modelo más elaborado que Futbolín y más grande que Asalto. El diseño y los dibujos recuerdan mucho a los *pinballs* de CMC, con lo que es posible que compartieran el mismo dibujante.

Industrias Laguna

Barcelona (1953- 1984)

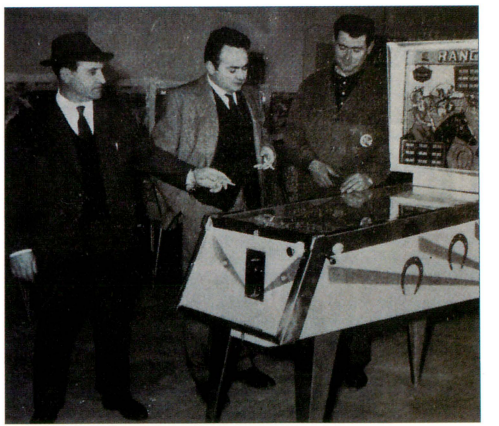
Industrias Laguna (o Atracciones Laguna, que era como se conocía antes de los sesenta; o Pasatiempos Laguna, que fue el último nombre que tuvo) fue una empresa catalana fundada en 1953 por Santiago Laguna Llop (fallecido en 2006). Situada inicialmente en Travesera de las Corts, 76, de Barcelona, justo al lado del Camp Nou, el estadio de futbol de F.C. Barcelona, posteriormente se trasladó a la calle Roger, 25-27 (Sans), de Barcelona, y más tarde a la calle Jaume I, de Ripollet (Barcelona)

Santiago Laguna durante su larga carrera tocó todos los palos relacionados con el automático: *pinballs*, futbolines, arcades, vídeos, cataratas, tragaperras, grúas... Empezó de feriante por los pueblos con atracciones de caballitos. Decía en una entrevista en 1963 que ya se había arruinado dos veces con el tema de los recreativos, pero estuvo más de 40 años en el mundo del automático y todo el sector le recuerda como una leyenda.



Empezaron fabricando billarines y billares chapó (un billar con 4 troneras, tres bolas y palillos para derribar sobre la mesa) y siguieron con futbolines y *pinballs*.

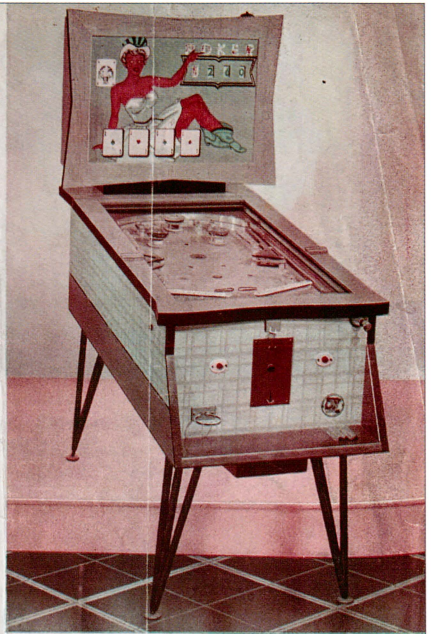
En la oficina de patentes española podemos encontrar hasta 60 patentes a su nombre, que registró durante 30 años, aunque nunca se le llegó a considerar un inventor-diseñador, sino un empresario con mucha iniciativa, grandes proyectos y lleno de buenas intenciones. Realmente la mayoría de sus patentes carecen de originalidad. Que en 1980 patentara una máquina de bingo genérico, o en 1988 un *pinball* genérico, o que tuviera varias patentes de grúas de distintos formatos o cataratas de todo tipo o multitud de tragaperras con distintas temáticas nos da la pista de que patentaba para cubrirse las espaldas por posibles demandas de copias.



BILLAR ATOMICO

"BUMPER"

MODELO BL 114



CARACTERISTICAS

Medidas. 1,30 largo
0,75 ancho
1,55 altura post.
0,85 » ant.

Mueble. Funcional forrado de Formica de colores seleccionados y lujosa presentación.

Bandeja. Con portavasos y cenicero, ceniceros sobre el marco, todo ello de acero inoxidable.

Tirador. De barra calibrada de acero F-5 cromado, con muelles de cuerda de piano y acero inoxidable.

Pies. De tubo de acero pintado al DUCO con estabilizadores niquelados adaptables a cualquier clase de pavimentación.

Pulsadores. De poliester de baja presión irrompibles.

Cristal front. Con temas variados de POKER, ESTADIO, etc., grabados sobre el cristal serigráficamente.

Cristal marco. Pulido o grabado serigráficamente.

Monedero. Montado en plancha pulida de acero inoxidable, AUTOMATICO, con seleccionador de monedas y pulsador para devolución de monedas defectuosas y toda clase de imitación de las mismas, ANTIFRAUDOLENTO.

Contadores. De lectura directa a base de tambor rotativo, mecanizado de gran precisión, rueda dentada y ejes de acero F-5 y palancas de ataque, todo ello cementado, y regulador mecánico para poder dar las partidas gratuitas a cualquier numeración.

Repetidor. A base de motor y ruedas de plástico dentadas.

Puesta a cero. Con motor y embrague automático y ruedas dentadas de acero, contactos gran calidad.

Distribuidor. Con bases para la distribución de cableado a base de trenzas FALTA con relé y CAMPANA para hacer sonora la partida GRATIS. Todos estos elementos mecánicos van montados independientemente en placas de hierro pintadas al "MARTELE" y se montan y desmontan con gran facilidad.

Piso. Plastificado a base de Poliester, con temas de gran colorido; expulsores automáticos, Bumpers, Flipers y contado de la máxima calidad y duración, placas de metal con orientaciones grabadas en oro.

"BUMPER"

MODELO BL-116

INDUSTRIAS LAGUNA se complace en presentar su nuevo modelo de "BUMPER" o Juego del Millón, que reune unas características hasta hoy nunca igualados.

Las múltiples combinaciones que pueden hacerse con él, superan en todo a los aparatos del "MILLON" de fabricación nacional existentes en el mercado.

En este modelo BL-116, el jugador puede hacer hasta cinco combinaciones para lograr una partida gratis. Lo que da un nuevo incentivo a este juego e induce al jugador a efectuar varias jugadas para poder conseguir una partida gratis.

CARACTERISTICAS MAS SOBRESALIENTES:



Medidas: 1,36 largo
0,60 ancho
1,67 altura posterior
0,93 » anterior

Mueble: Totalmente forrado en Formica a varios colores y barnizado al DUCO extraduro.

Iluminación: Por doble circuito, proporcionando gran vistosidad al aparato.

Contadores: De marcha adelante que permiten con el mínimo consumo el arrastre de cuatro unidades distintas.

Graduación: Mediante sistema manual. Las partidas gratis pueden adaptarse con la cantidad deseada.

Tanteo: Graduable mediante conmutador.

Mandos: La graduación de la fuerza en los mandos se efectúa por conmutador.

Doble selector de monedas: Graduable por conmutador.
(5 pesetas tres partidas)
(2 » una partida)
(1 » » »

Subida de bolas manual.

Se adapta a todas las corrientes.

Precio: 30.000 Ptas.

REPRESENTANTES:

Madrid:	Bilbao:	Málaga:	Granada:	Salamanca:
Fernando del Arco	Rafael Carreras	Billares Verdes	Francisco Coronas	Cristóbal Mellado
Donostiarra, 9, 4.°, 4.°	San Francisco, 7	Albeniz, 1	San Juan de Dios, 27	Vázquez Coronade, 3

Valencia:	Zaragoza:	Palma de Mallorca:	Alicante:
Gabriel Cuevas Mejías	Ricardo González	José Pallarols Cuadros	Juan Coll Cladera
Pedro III el Grande, 19	Comandante Santa Pau, 17	San Magín, 151	Pza. Navarro Rodrigo, 18

INDUSTRIAS LAGUNA

Roger, 25-27 - Teléf. 250 29 74 - BARCELONA-14

Aunque fue fabricante, lo que solía hacer Santiago a menudo era llegar a acuerdos con otros fabricantes para que fabricaran para él con la marca Laguna. Por ejemplo Videogame. Sacaron un juego de vídeo llamado El paracaidista e hicieron 25 unidades para Laguna. José Estévez Quílez fabricó las primeras máquinas cataratas para Laguna e incluso la todopoderosa Recreativos Franco hizo para Laguna otra serie de Cataratas.

Laguna fue, posiblemente, la segunda empresa que empezó a fabricar *pinballs* después de CMC. Ya lo decía el gran Arturo Justo Gamundi (Salor, Miky, S. A.), que, cuando volvió a Barcelona de trabajar con CMC para fabricar sus propios *pinballs*, ya estaba Industrias Laguna fabricando un modelo de *pinball* superior al de CMC. Mas o menos debió empezar sobre 1954 o 1955.

El modelo de *pinball* de Industrias Laguna era muy inteligente. Montaba máquinas a gusto del consumidor. Tenía cinco modelos básicos llamados **Billar Atómico Bumper**, era los BL 108, BL 110, BL 112, BL 114 y BL 116 (el número indicaba el tamaño de la mesa) al que se le podía poner una serie de artes a elección del comprador. Hemos encontrado fotos con el título Poker, Ballet y Rancho, pero se mencionan en anuncios otros títulos como Estadio, Repóker, Pigalle, Atómico, Casino, Agustina de Aragón, Marsella, Mambo, Jabalina, Nocturno, Pista, Golf, Tiro al Arco...

Sobre 1962 los precios de los modelos básicos eran:

- Bumper BL 108 – 15 000 pesetas
- Bumper BL 110 – 17 000 pesetas
- Bumper BL 112 – 19 000 pesetas
- Bumper BL 114 – 23 000 pesetas
- Bumper BL 116-B – 25 000 pesetas

Pinballs fabricó durante muy poco tiempo. Cuando entraron los grandes (PETACO, MARESA, etc.) buscó otro tipo de máquinas como futbolines, futbolines de palas, billares, etc.

Cuando se abrió la ley a las máquinas tipo B fue pionero también: hizo las primeras cataratas, pesca y grúas. Con el *rosonazo* de mayo de 1982 fue de los que peor lo pasó.

- Santiago Laguna Llop, fundador, propietario, administrador gerente

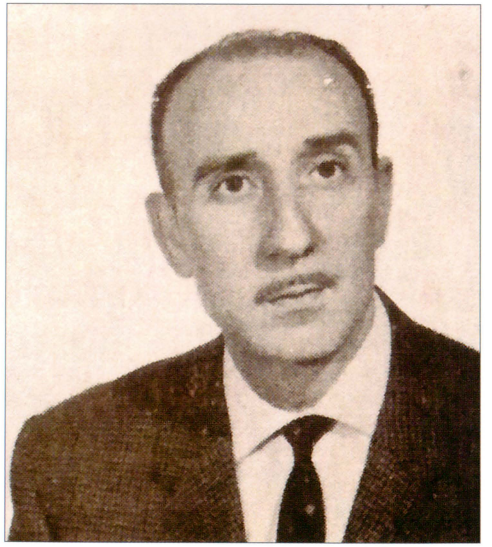


- José Mª Madorell Crespí, adjunto a gerencia y jefe de ventas
- José Martínez Freitas, jefe de compras y contabilidad
- Pedro Manuel Campos Gimbert, ingeniero técnico
- José Mª Pavón, jefe de fabricación
- José Mª Valldeperas Bargalló, trámites oficiales

SALOR

Barcelona (1954-1963)





Arturo Justo Gamundi (1966).

En los años 50 aparecieron un buen puñado de fabricantes de *pinballs* en Cataluña siguiendo la estela de los zaragozanos de CMC: Industria Laguna, SALOR, Billares Córdoba, Casa Escardíbul y Orús. La mayoría de estos fabricantes noveles tuvieron poco recorrido dentro del mundo de *pinballs*. Unos lo dejaron pronto para dedicarse a otras cosas, otros simplemente desaparecieron y otros perduraron en el tiempo de diferentes formas.

SALOR sin duda fue el que más éxito tuvo de estos cinco pioneros. Fundada en Barcelona en 1952 con un capital de 200 000 pesetas, el accionariado estaba compuesto por:

- Jean Edmon Orciere – presidente y consejero delegado
- Esteban Sala Soler, consejero delegado
- Juan Vives Rodríguez de Hinojosa – secretario
- Jorge Rottier Gaillard – consejero
- Arturo Justo Gamundi – consejero

Sin confirmar, se dice que el nombre de SALOR proviene de los apellidos de los dos consejeros delegados SALA y ORCIERE.

Los orígenes de esta empresa los podemos encontrar en la historia que contaba Arturo Justo Gamundi. Este fue un gran empresario de recreativos. Nunca fue diseñador, pero tenía un talento especial para ver dónde estaba el negocio. Fue el primero que trajo el futbolín a España desde Francia. Lo patentó y consiguió la licencia para poder explotarlos (realmente otros fabricaron o importaron futbolines antes, pero estaban prohibidos y no se podía explotar ni patentar legalmente). Dicha patente la vendió a Billares Córdoba y se puso en contacto con Cipriano Cembrano de CMC para fabricar, vender y explotar los primeros *pinballs* que fabricaban en Zaragoza. Aquella aventura no acabó bien y es entonces cuando vuelve a Barcelona para fabricar *pinballs* catalanes, fundando o participando en la fundación de SALOR. Sin embargo, no fueron los primeros, porque por aquellas fechas ya estaba Santiago Laguna fabricando sus *pinballs* Bumper.

En cualquier caso, SALOR fue una empresa creada exclusivamente para la fabricación de *pinballs*, aunque siempre con una dirección comercial un tanto peculiar. Por ejemplo, nunca vendían directamente al público

ROLL-O'MATIC

ni publicaban sus precios, contaban con una red de distribuidores por toda España que tenían libertad para establecer el precio de venta. También contaba con su propio salón recreativo llamado Roll-O'Matic, que estaba situado en la avenida José Antonio, 600, de Barcelona (actualmente Gran Vía de les Corts Catalanes), donde probaban sus modelos.

Una de las técnicas de producción que usaba, copiada de Industrias Laguna, era sacar el mismo modelo solo cambiando el frontal, para parecer que se trataba de máquinas diferentes. También se les acusó, en sus últimos años, de utilizar políticas muy agresivas para poner máquinas en explotación a cambio de una cantidad fija bastante elevada y de quitar máquinas de la competencia. Quizás estas políticas comerciales eran decididas por alguno de los socios de la empresa.

De la lista de socios llama la atención que hubiera un francés, aunque esto era habitual dentro de las empresas catalanas por la cercanía geográfica con ese país. Hemos podido averiguar que Jean Edmon Orciere era residente en Cavaillon (Vaucluse) primero y, más tarde, en Barcelona, que era ingeniero y que patentó en España un *pinball* en 1953, lo que seguramente le valió para encontrar socios capitalistas que le ayudaran a fundar SALOR.

De Jorge Rottier Gaillard sabemos que era residente en Barcelona y que era industrial textil (Tintes y Aprestos Rottier) .



También llama la atención que el secretario fuera Juan Vives Rodríguez de Hinojosa, fallecido el 31 de julio de 2005, conocido abogado barcelonés por ser defensor en algunas notorias causas, por estar implicado en el famoso caso de la prevaricación del juez Estevill, por ser directivo del F.C. Barcelona o por la multitud de empresas en las que participaba como directivo.

Finalmente, el otro nombre llamativo es el de Esteban Sala Soler (Barcelona 23/03/1909), un rico empresario hostelero con una larga e interesante historia.

Por desavenencias con el que era gobernador civil de Barcelona (1947-1951) Eduardo Baeza Alegría (le acusó de chivarse de que se veía con una señorita que no era su mujer), se tuvo que exiliar a Milán, a pesar de que era un conocido falangista.

Esteban Sala se enamora del café expreso y, cuando Eduardo Baeza es destituido y cae en desgracia por sus actuaciones durante la huelga de tranvías de Barcelona de 1951, Sala vuelve a España con una máquina de café expreso de la marca Gaggia en la maleta de estraperlo y con los derechos de producir y usar el nombre Gaggia para España.

Estos derechos los mantuvo hasta los años 80, cuando fue demandado por Gaggia Italia por el uso fraudulento de su nombre. Pero hasta esa fecha Gaggia Española tenía su propia planta de producción e independencia de los italianos. Fabricaban sus propios modelos y patentaban sus propios inventos.

En la oficina de patentes española podemos encontrar una veintena de inventos relacionado con las cafeteras registrados por Sala Soler junto con su yerno Carlos de Villalonga Taltavull.

Pero de Italia no solo se trajo la cafetera, también se trajo un acuerdo con la automovilista de Turín SIATA para abrir una empresa española para fabricar coches. Al final SIATA España se hizo famosa por fabricar carrocerías para Seat, especialmente sobre la base de Seat 600. Los más conocidos fueron las Formichetta, las Minivan o los Tarraco.

En los años 60 Esteban Sala Soler registró varias patentes a su nombre en solitario o junto con Juan Cabra Sala relacionadas con *pinballs* y otros juegos de salón hasta 1967.

Todo apunta a que la empresa SALOR se fundó a partir de un ingeniero (Jean Edmon Orciere), dos empresarios capitalistas (Esteban Sala Soler y Jorge Rottier Gaillard), un asesor de empresas (Juan Vives Rodríguez de Hinojosa) y un visionario (Arturo Justo Gamundi). Se logró reunir a un buen ramillete de talento y recursos para montar una empresa pionera. Otra persona relevante en esta empresa era el Sr. Munte, director comercial de SALOR desde 1963.

Pero algo no debió ir muy bien porque, antes de cumplir una década de la vida de la empresa, Arturo Justo fundó en 1963 MIKY, S. A. una de las más importantes empresas de distribución y explotación de máquinas recreativas que ha tenido este país. Parece ser que este hecho coincidió con el cese de actividades de SALOR, aunque no sabemos qué fue antes. En cualquier caso, Arturo Justo dejó la fabricación de *pinballs* para dedicarse a la distribución de forma muy exitosa. El resto de los socios abandonaron el sector o al menos no se sabe que participaran en ninguna otra empresa del recreativo.

En junio en 1964 se anuncia los participantes de la segunda feria de automáticos de Barcelona y en la lista desaparece SALOR y aparece SALCOR. Lo que en principio parece un error ortográfico, se confirma en otras páginas y en el hecho de que se han encontrado bobinas en *pinballs* de SALOR de la última época que tienen la marca SALCOR. También se habla del fabricante SALCOR que saca los mismos modelos que SALOR. Este cambio de nombre pudo deberse a que Jean Edmon Orciere saliera del accionariado o fuera sustituido o se incluyera otro socio mayoritario. El hecho es que a partir de esa feria no se vuelve a saber nada ni de SALOR ni de SALCOR.

Está claro que SALOR se fundó con el objetivo de ser una gran empresa fabricante de *pinballs* y consiguió ser el primer fabricante catalán que consiguiera cierta relevancia, una elevada producción y reconocimiento. Pero, en cualquier caso, no hablamos de máquinas de calidad excesiva. De los primeros no queda nada más que el nombre: **Espacio**, **Diagonal**, **Gran Parada**, **Havana Girs**, **Texas**, **Rodeo**, **El Especial**, **Navidad**, **Holiday**, **Gibraltar**...

Las máquinas más antiguas que han llegado hasta nuestros días son **El Valiente** (1961) y **Hawái** (1961). Estos modelos tenían el mueble de madera o de melamina, algunos estaban pintados. El campo de juego también estaba pintado, aunque los elementos plásticos no tenían dibujo alguno. El cristal del cabezal no estaba dibujado, sino que era transparente con un póster de papel detrás que con los años tendía a azularse.

Ya en estos modelos aparecen los elementos característicos de SALOR que comparten todos los *pinballs* que fabricaron: patas de metal tubular y el campo de juego estaba encuadrado en un decorativo marco blanco que se extendía al cabezal. En el marco iban incluidos dos sujetacigarrillos en los laterales. Otra característica que comparten casi todos los modelos es que las aletas eran pequeñas, de color blanco generalmente y casi siempre invertidas.

Aunque a partir de aquí todos los cristales están hermosamente pintados, el resto no mejora: muebles de melamina, marcadores luminosos, campos de juego sin decorar o con elementos repetitivos que nada tienen que ver con el tema del cristal... Los campos de juego



apenas se diferencian cambiando simplemente donde se ponen setas e interruptores.

De esta época son **Union Pacific** (1962), **Far West** (1962), **Béisbol** (1962), **El Pirata** (1962), **Esquí** (1962), **Twist** (1962) y **Playa** (1962). Como ya hemos dicho, donde más se esmeraban era en los cristales, que son una belleza; el resto simplemente era el mismo modelo con pequeñas variaciones.

Poco antes de desaparecer hicieron modelos más bonitos como el de **Feria** (1963), que



es el más bonito de todos. Otros modelos que empezaron a publicitar pero que apenas llegaron a las calles antes de que SALOR cerrara sus puertas fueron Indianápolis (1963), Manhattan (1963) y Hockey (1963).

Una vez que SALOR desaparece, rápidamente otra empresa ocupa su lugar: Talleres del Llobregat, S. A. Los socios fundadores no tenían, en teoría, nada que ver con SALOR, pero lo primero que hizo este nuevo fabricante fue, en febrero de 1964, presentar sus modelos de *pinball* P que eran Manhattan, Feria e Indianápolis (posteriormente sacaron también la Hockey), todos los últimos modelos de SALOR. Esta conversión, venta, fusión, absorción, cesión o copia nunca ha sido explicada. El personaje clave en esta transformación fue José Luis Sánchez Adsarias (Barcelona, 1926). José Luis Sánchez era técnico y empezó fabricando y montando piezas de *pinballs* en Industrias Laguna. De ahí pasó a SALOR para diseñar y montar *pinballs* completos. Finalmente aparece en Talleres Llobregat, donde es presentado en la revista *Automático Español* en junio 1965 como propietario y alma de Talleres Llobregat. De los socios originales de SALOR, solo Arturo Justo siguió relacionado con el mundo del automático.

Billares Córdoba

Barcelona (1925 – 2015)

Empresa fundada en Barcelona por Antonio Córdoba López (1901-1987) en 1925 para la fabricación de mesas de billar. Antonio Córdoba, carpintero ebanista, vio en los billares un nicho de mercado con muchas posibilidades. En 1926 fabricó sus primeros billares en la avenida José Antonio, 403 (Actualmente Gran Vía de les Corts Catalanes) y donde, hasta hace poco, aún se fabricaban billares y futbolines.

En 1950, Arturo Justo Gamundi en una visita a Francia descubre el futbolín. Con esa privilegiada visión de negocio que explotó durante muchos años, se decidió a importarlos a España consiguiendo ese mismo año, de la Jefatura General de la Seguridad, una licencia para fabricar y vender futbolines. En esa solicitud se especificaba que, para poder instalarlo para su explotación por Arturo Justo o por cualquiera que le comprara un futbolín a él, deberían solicitar un permiso a la autoridad competente. Pero con esa autorización estaba claro que el Gobierno de Franco abría de nuevo el grifo de las máquinas automáticas, cerrado desde la Segunda República.

Los primeros futbolines no tuvieron excesivo éxito, hasta que Arturo Justo decidió patentar un modelo más grande, pesado y ruidoso, lo que hizo que se convirtieran en los reyes de los salones recreativos hasta la aparición del *pinball*. Quizás por una gran oferta económica o quizás porque creía que el *pinball* borraría del mapa al futbolín, Arturo Justo vende en 1954 su patente de futbolín a Billares Córdoba para dedicarse a fabricar *pinballs* con la fundación de la empresa SALOR. Billares Córdoba tenía sus propios futbolines, que ya publicitaba en 1951 como fútbol de salón, pero eran mejores los de Arturo Justo.

Es muy discutido quién inventó el futbolín. De un tiempo a esta parte se dice que fue Alejandro *Finisterre* Campos Ramírez el que lo diseñó durante la guerra civil, pero se han encontrado algunos datados a principios del siglo XX en Alemania, Inglaterra o Francia, y la primera patente encontrada sobre el tema es inglesa de 1922. Sobre si inventó el jugador de dos piernas, la primera patente es de José María Figueras Jaumandreu en octubre de 1941, que mantenía que él era el inventor, el inventor de los primeros jugadores de aluminio y el primero que los fabricó en España; de hecho, demandaba a cualquiera que copiara su invento.







También demandó a Televisión Española en 1988 por mencionar su nombre en el programa *La huella del crimen* relacionándolo con un escabroso suceso de un cadáver descuartizado de un hombre que apareció en la estación de Atocha el 1 de mayo de 1929, facturado en una caja desde Barcelona y que decían que era amigo íntimo de Figueras, por lo que fue detenido. Él mantenía que solo era un conocido y que solo fue interrogado.

En cualquier caso, el futbolín más habitual en España (en la mayor parte de ella) está basado en el modelo patentado por Arturo Justo y que fabricó Billares Córdoba con pequeñas diferencias respecto a la patente que le dieron su propio toque, bautizándolo como modelo Córdoba (también conocido como Catalán o Español).

Es de campo inclinado y muñecos de metal con piernas separadas. Usa una configuración de 3-4-3 (aunque en el levante de España se usa 2-3-5). En cambio, en el centro de España (partes de Castilla y Madrid) se utiliza el futbolín internacional, que tiene otra morfología, con un tamaño más pequeño y con jugadores de madera o de plástico con las piernas juntas en un solo taco y que usan la configuración 2-5-3.

Los casi cien años vendiendo billares demuestran que Billares Córdoba hacían grandes productos con un muy buen departamento de ebanistería. Cuando empezaron a fabricar futbolines, lo hicieron igual de bien o mejor. Se dice que un futbolín de Billares Córdoba, de la época que sea, con un lijado y barnizado, y cambiando las piezas móviles, se puede vender como nuevo.

Con la llegada a España del *pinball* sobre 1953-54, el billar y el futbolín le tuvieron que ceder mucho espacio en todos los salones recreativos. Pero Billares Córdoba no intentó competir con el *pinball*, simplemente se unió al enemigo sin dejar de fabricar billares y futbolines. Así, en los 50 y 60, sacaron hasta cuatro modelos diferentes de *pinballs*.

Ya antes de la guerra civil española, Antonio Córdoba había patentado al menos dos modelos de *pinballs* o billares romanos (precursores mecánicos del *pinball* electromecánico) patentes ES0001760 (16/09/1933) y ES0003039 (16/11/1934), pero los nuevos modelos no tenían nada que ver y parece que estaban basados en los alemanes de TH. BERGMANN (Hamburgo 1938-1968).



Al menos el primero, Alarm (1958), es una versión calcada del Alarm de TH. Berfmann, poniendo algunos carteles en castellano en vez de alemán y variando el cristal del cabezal, que

no tiene efecto espejo. Incluso en el campo de juego ponía la marca de Berfmann, por lo que suponemos que era una copia autorizada.

Probablemente el segundo fue el bautizado como **Millón**. Tiene una estructura muy parecida, aunque un trabajo artístico menos elaborado. De hecho, salvo Alarm todos los *pinballs* que fabricaron carecían de dibujos en el campo de juego, aunque mantenían unos muebles realizados en madera maciza de alta calidad. Un buen trabajo de ebanistería acorde con la calidad de la casa.

El tercer *pinball* parece ser **24 heures du Mans** basado en la famosa carrera de coches de resistencia. De nuevo un tablero sobrio, un mueble de calidad y esta vez con un cristal muy bonito.

El último *pinball* que tenemos de esta fabricante se llama **Ferry Boat**. El dibujo del cristal es de menos calidad, pero a cambio se decoran los plásticos de campo de juego, aunque el tablero sigue liso. Otra novedad que se aporta es que se decora el mueble con unas estrellas, aunque no quedan muy bien. De este modelo se hicieron distintas versiones, cambiando la distribución de los elementos del juego y la decoración de los plásticos. Los modelos que han logrado sobrevivir aparecen con aletas largas, más utilizadas a partir de los 70.



La empresa Billares Córdoba fue dirigida por Blai Sala, sobrino del fundador. En su última época se estuvieron dedicando mucho a la fabricación de mesas artesanales de billar para segundas residencias. La crisis económica les debió hacer mucho daño, mala época para los artesanos, porque cerró sus puertas en 2015 después de 90 años de actividad.



Casa Escardíbul – Billares Escardíbul

Barcelona (1840 – actualidad)

www.billaresescardibul.com

Casa Escardíbul es la empresa más antigua de aparatos recreativos de España y seguramente una de las más antiguas del mundo. Fundada en 1840 por Antonio Escardíbul, empezaron su andadura haciendo bolas de billar y otros artículos de marfil.

Aquellas primeras bolas se realizaban con marfil del colmillo de los elefantes y no eran muy buenas. El material era caro y frágil y, al ser tan poroso la humedad, se deformaban con facilidad. En 1865 se empezaron a fabricar de polvo de marfil y cuatro años después empezaron a fabricarse con pasta de celuloide, un material sintético. Actualmente se usan polímeros plásticos.

Casa Escardíbul se especializó en fabricar billares, sobre todo de carambolas y los de troneras, el llamado actualmente americano, que ellos llamaban chapolín. También son muy conocidos por sus juegos de ajedrez, parchís, tenis de mesa, etc. Se adelantaron a todos en España empezando a fabricar futbolines en 1920, pero no tuvieron mucho éxito y lo dejaron temporalmente. En 1929 estaban localizados en la calle Unión y Barbará 7, y se anunciaban como la única fábrica de España de bolas y mesas de billar.

Años después se trasladaron a calle Sicilia 161, de Barcelona, donde ya fabricaron *pinballs* sobre finales de los 50.

Eran unas máquinas muy robustas y pesadas, alrededor de 100 kilos, que para entonces era una barbaridad. Pero eran bajitas y con muebles muy bien hechos. Se notaba mucho que los Escardíbul estaban acostumbrados a hacer muebles de madera para sus billares y que eran excelentes ebanistas, se esmeraban mucho en ese aspecto.

Eran *pinballs* que gustaban mucho a los operadores por su resistencia y el bajo número de averías, pero no tanto a los jugadores, porque les costaba mucho moverlos. De todas formas, los últimos modelos tenían un precio excesivamente alto, más de 50 000 pesetas, cuando otros *pinballs* de otros fabricantes españoles estaban por aquella época por las 20 000 pesetas.

Tenemos confirmados al menos ocho *pinballs* diferentes, aunque probablemente hicieron alguno más.

El primer *pinball* lo hemos localizado en un catálogo de venta de la propia casa de marzo de 1957. Por 11 400 pesetas (68,52€) al contado nos vendían el billar automático llamado Hábil Gol (1957).

No consta que ninguna de estas máquinas haya sobrevivido al paso del tiempo, pero estamos hablando de un *pinball* electromecánico con marcador incluido. Las patas del mueble son muy especiales y no me consta que ningún fabricante, al menos ninguno español, haya utilizado esa forma. La temática del *pinball* es sobre fútbol y en el cristal hay dibujado un campo de juego.



¡Gran Novedad! Lo que toda España esperaba
El nuevo y apasionante juego del HABIL GOL

Instale Vd. un HABIL GOL y verá aumentar sus ingresos en forma asombrosa a la par que proporcionará a su clientela un juego emocionante divertido y de gran belleza

Patentado
Autorizado por la Dirección General de Seguridad

El HABIL GOL es un juego que precisa de habilidad y destreza a la par que inteligencia para combinar los jugados más hermosas, el más diestro es el que gana y queda subyugado por su juego.

Sea Vd. el primero en instalar un HABIL GOL y recuerde el adagio que el que "pega primero pega dos veces".

Procure a sus clientes el que puedan disfrutar del juego más moderno que existe en el mercado.

CARACTERÍSTICAS:
Mueble de gran solidez con mecanismos eléctricos a prueba de panne, mecanismo monedero antifraude, cuerpo oscilante de gran robustez, manillas de disparo automático y de elevador de bolas de metal inatascable, equipado con bolitas de acero y pantalla de cristal numeradora.

Ptas. 11.400. Primera entrega 1.500, resto en 6 mensualidades de 1.650 cada una

Al formular su pedido, ruego tenga en cuenta las instrucciones siguientes:

Especificar con la mayor claridad los artículos que desee, clasificándolos con sus nombres tamaños y números.
Para concederle crédito y abrirle cuenta corriente, sírvase indicarnos nombres y señas de casas de comercio establecidos en Barcelona donde tenga cuenta y pueda obtener información.
Faltando dicha información, los envíos se efectuarán contra reembolso cuando el punto de destino admita esta clase de envíos o bien pago adelantado cuando no admitan.
La mercancía viaja por cuenta y riesgo del comprador.
Embalajes y acarreos son a cargo del cliente, y serán cargados a su coste mínimo.

NOTA: Impuestos y gastos a cargo del comprador.

Barcelona, a 10 de Marzo de 1957

Esta tarifa anula todas las anteriores y sujeto a variaciones sus precios en todo momento.

Válida hasta el 15 de Octubre de 1957

E. MORET Imp. Pje. Manuder, 8

20

También hemos encontrado un anuncio de 1960 con una versión de este *pinball* algo modificada donde desaparecen los mangos. Esos mangos se incluían para manejar las aletas y el lanzado de bolas para evitar que los jugadores palmetearan el mueble hasta dañarlo. Este truco lo emplearon otras empresas.

Otra máquina que hizo Escardíbul pero que podría no ser considerado un *pinball* tradicional, aunque también la llamó Hábil Gol (1959), era una plataforma que se manejaba con unos mandos para intentar llevar una serie de bolas a sus correspondientes agujeros.



¡Ultima novedad!

Lo que toda España esperaba. El nuevo y apasionante juego del

"HABIL GOL"
PATENTADO

Autorizado por la Dirección General de Seguridad.

Instale Ud. un «HABIL GOL» y verá aumentar sus ingresos en forma asombrosa a la par que proporcionará a su clientela un juego emocionante, divertido y de gran habilidad.

Características: Mueble de gran solidez, contactos eléctricos a prueba de panne, monedero antifraude, elevador de bolas inatascable equipado con seis bolitas de metal duracromadas.

PONGASE EN CONTACTO CON NUESTROS VIAJANTES Y REPRESENTANTES PARA CONDICIONES Y PRECIO.

Dada la gran demanda de este nuevo juego, se servirán los pedidos por riguroso turno de llegada.

Esta tarifa anula todas las anteriores. Válida hasta el 30 septiembre de 1959.

Casa Escardíbul tiene una de las primeras patentes del diseño de un *pinball* en España. Es la ES0035133, de fecha de solicitud 2 de marzo de 1953. Parece que se trata de un *pinball* sin aletas, sin marcador y con cuatro patas en vez de las dos clásicas de los *pinballs* de Escardíbul. Pero quizás solo es un diseño conceptual que nunca se llevó a cabo, porque los *pinballs* de Escardíbul son muy diferentes.





Un segundo anuncio publicado en *La Vanguardia* (20/06/1962) nos muestra un dibujo del *pinball* diferente: una mesa más grande y ancha, más robusta y más baja. El cabezal tiene un *culo* extraño. Este modelo es el Habilín (1962) y en algunas publicaciones se informaba de que su precio iba de las 30 000 a las 38 000 pesetas. El dibujo del cristal representa una carrera de coches, unos 8 pintados de colores rojo, azul y amarillo. Por aquellas fechas en listas de precios aparecían dos modelos Habilín: este, el grande, a un precio de 38 000 pesetas; y el pequeño a un precio de 22 312 pesetas (en este caso se piensa que se trata del modelo anterior, el Hábil Gol).

En mayo de 1963 se publicó en el número 21 de *El Mundo del Automático*. Incluía una entrevista con Eusebio Escardíbul, en la que nos presentaba su nuevo modelo, Habilín (1963) que fabricaban por aquella época. Se trataba de un *pinball* con el tema de carreras de coches, pero en el campo de juego aparecía un submarino. Era un poco más alto y ancho que los modelos anteriores y con unas patas muy muy características, decoradas con una celosía, aunque esta vez con terminaciones cuadradas y no redondeadas como en el Habilín de 1962. Este año también se comercializaba un *pinball* con el mismo nombre que tenía un submarino en el cristal del cabeza y coches en el campo de juego con exactamente el mismo mueble, lo que significa que Casa Escardíbul no le daba mucha importancia a las temáticas; de hecho siempre advertía en sus catálogos que se reservaba el derecho de «hacer cambios en los muebles, dibujos cristales y plano de juego, así como en los adornos». Uno compraba un *pinball* Escardíbul y recibía lo que tenían en ese momento disponible.

En *La Vanguardia* de 19 de abril de 1963 podemos encontrar un nuevo modelo, el Super Habilín (1963) de 42 550 pesetas.



En 1965 se anuncia el nuevo modelo, Gottlieb's (1965), que se vendía por 52 550 pesetas, estando aún en catálogo el Super Habilín. Obviamente lo que más llama la atención de este *pinball* es el nombre. Gottlieb era la marca de *pinballs* americana más potente del mundo por aquella época, y, aunque no tenía distribución en España por aquellos años, era un poco osado utilizar su nombre para dárselo a uno de sus modelos.

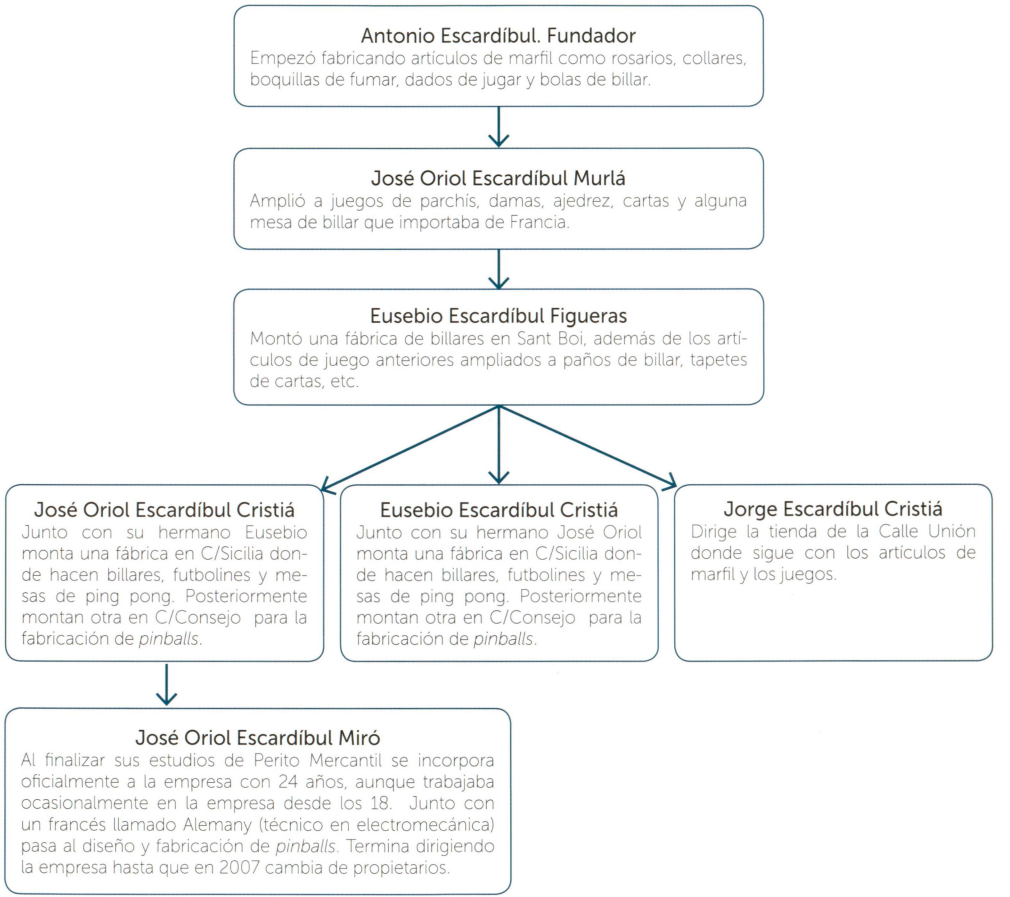
Otro tema es que se anunciaba como «único billar electrónico para dos jugadores que se fabrica en España». Lo cierto es que Automáticos VAHER se le adelantó por dos años con su Moto Pista. Pero seguro que Gottlieb's fue todo un bombazo cuando salió al mercado.

Finalmente obtuvimos las fotos de un séptimo *pinball* llamado Habilín Snooker, del que no tenemos fecha de fabricación, pero por la recargada distribución del tablero y el cabezal con unas formas redondeadas y más elaboradas que las modelos anteriores, pensábamos que es posterior a 1965, posiblemente de 1966, uno de los últimos *pinballs* de Escardíbul. Se trata de un *pinball* de dos jugadores con marcadores luminosos. En el cristal aparecen dos chicas haciendo esquí sobre el agua.

Según nos cuenta el último Escardíbul que fue propietario de la empresa, José Oriol Es-







cardíbul Miró, aunque los primeros *pinballs* eran de madera terminaron fabricando en formica y patas de metal como el resto de las fabricantes, aunque no tenemos constancia de ningún modelo con patas de metal. Le consta que sacaban unas 10 máquinas por semana. Casa Escardíbul nunca fue un fabricante de *pinballs* y de máquinas recreativas al uso, era un fabricante de billares y de juegos de salón de lujo. Era una empresa familiar en la que la mayoría de los descendientes se llamaban José Oriol o Eusebio. Se editaban catálogos periódicamente que enviaban a sus clientes, incluso les enviaban muestras de los tejidos opcionales para sus billares. Escardíbul era sinónimo de tradición y calidad: un billar Escardíbul era un gran billar y un futbolín Escardíbul también era muy apreciado. Sus *pinballs* eran los más robustos, los de mayor calidad y los más silenciosos, lo que por aquella época les daba un toque de distinción.

Antonio Escardíbul. Funda la empresa en 1840 para la fabricación de artículos del marfil. Rosarios, boquillas de fumador, dados y bolas de billar.

José Oriol Escardíbul Murlá. Continúa el trabajo de su padre y empieza con la importación de mesas de billar desde Francia.

Eusebio Escardíbul Figueras. Nieto del fundador, inscribe patentes desde 1932 a 1961 sobre mejoras o accesorios para mesas de billar. Comienza con la fabricación propia de mesas de billar.

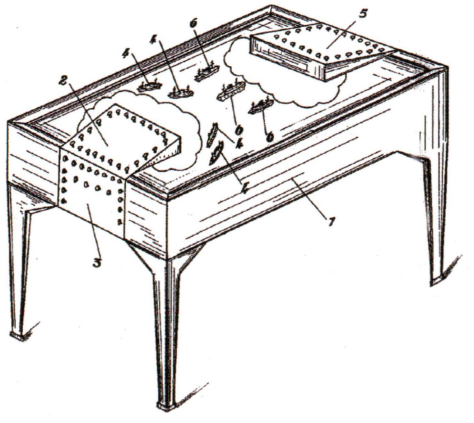
José Oriol Escardíbul Cristiá. Hijo de Eusebio Escardíbul Figueras y hermano de Eusebio Escardíbul Cristiá. Junto con su hermano modernizaron la empresa y se metieron de lleno en la fabricación de aparatos electromecánicos y recreativos sin dejar de lado los billares. La mayoría de las patentes de la empresa las firmaron ambos hermanos desde 1950 hasta 1983. Suyos son los diseños de los *pinballs* que fabricaron en la empresa.

Eusebio Escardíbul Cristiá (20/02/1918-2015). Hijo de Eusebio Escardíbul Figueras y hermano de José Oriol Escardíbul Cristiá. Junto con su hermano llevó la empresa familiar al mundo de la electromecánica y la electricidad. También tiene una historia muy interesante como buceador-rescatador de pecios.



Era socio del Centro de Recuperaciones e Investigaciones Submarinas (CRIS), con el que buceó durante cuarenta años. Participó en rescates de cuerpos u objetos e impartiendo cursos.

José Oriol Escardíbul Miró. Último descendiente de la estirpe Escardíbul que registró patentes con su nombre, todas relacionadas con el billar. En 2007 cuando se jubila vende la empresa a terceras personas porque sus



descendientes no desean continuar con el negocio.

Podemos encontrar más de 100 patentes relacionadas con la casa Escardíbul que empezaron a registrar los miembros de la estirpe Escardíbul desde 1926 hasta 1992, que es la última que hemos encontrado. Aparte de billares, futbolines y *pinballs*, idearon o fabricaron máquinas muy interesantes.

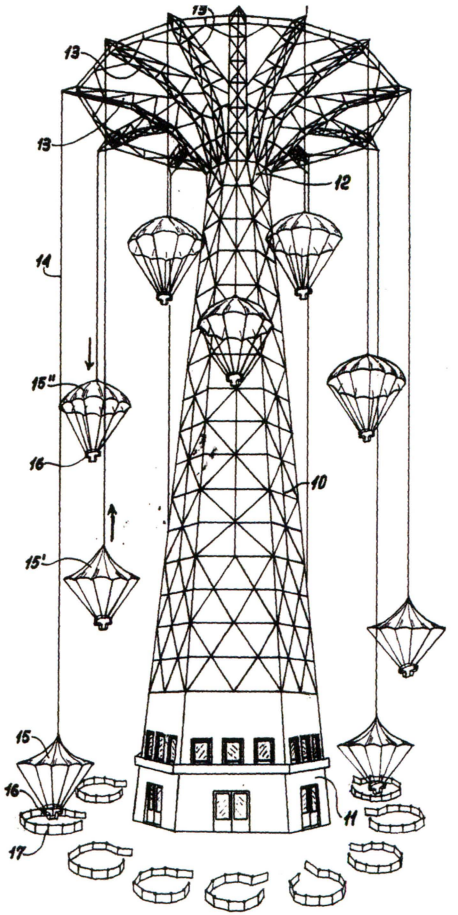
El llamado Tacolín tiene un diseño que nos ha llamado la atención. Es de julio de 1964. Es una versión electromecánica de un billar ruso. Realmente es un billar con troneras en mitad de la mesa y marcador eléctrico.

También hemos encontrado un proyecto de un juego de barcos eléctricos que parecía muy interesante, pero parece que no se llevó a término. Quizás demasiado avanzado a su tiempo.

A modo de resumen, la Casa Escardíbul fabricó *pinballs* con diseños curiosos y al menos hizo siete modelos. Eran unos buenos artesanos con años de experiencia y que eso se refleja sobre todo en sus muebles. Cuando llegaron los primeros *pinballs* de estraperlo a España y salieron algunos en las películas americanas que se estrenaba fueron varios los que vieron un potencial negocio en la fabricación de *pinballs*. Con la zaragozana CMC a la cabeza fueron varias las empresas que se lanzaron a fabricar *pinballs* prácticamente a la vez. Casa Escardíbul, aprovechando su infraestructura para fabricar billares y futbolines, fueron de los primeros en Cataluña.

Posiblemente no fabricaron *pinballs* más allá de los 60 porque sus productos eran demasiado buenos. Dicho así suena raro, pero la competencia se hizo feroz y los precios de Escardíbul no eran competitivos. Sus *pinballs* eran buenos y resistentes y se podían amortizar, pero los operadores preferían la última novedad a bajo precio que pudieran amortizar en pocos meses y preferían fabricantes que sacaban tres o cuatro modelos cada año, aunque estos fueran de peor calidad. Las mesas de billar se compraban para usarse durante décadas; los *pinballs* durante dos o tres años como máximo. Era una política comercial consumista de usar y tirar.

De todas formas, Casa Escardíbul no dejó de fabricar *pinballs* porque no tuvieran demanda suficiente, sino porque sus billares y futbolines tenían un prestigio y demanda arrolladora. Decidieron dedicar todos sus esfuerzos a este tipo de recreativos. Según nos cuentan llegaron a fabricar al año 1500 billares y 500 futbolines al año (en una fábrica que tenían en Navarra).



Atracciones Caspolino

Barcelona 1942-2005

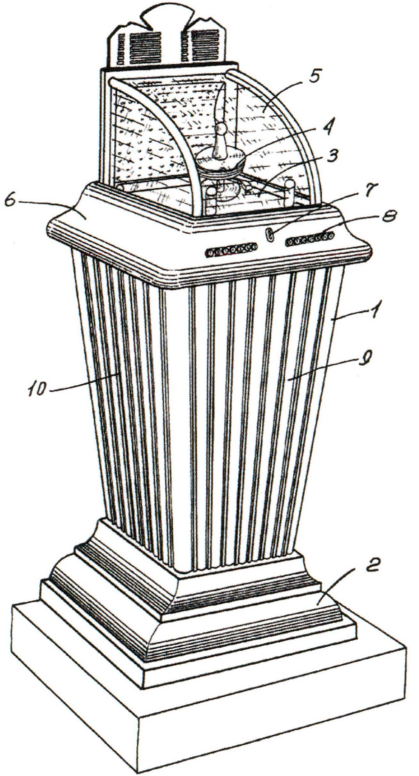


La historia de esta empresa comienza con la matriarca de la familia, Anunciación Barrachina, que en los años 30 llegó a Barcelona desde Caspe (Zaragoza). Para ganarse la vida, comenzó paseando a niños en burro. Este negocio derivó en un tiovivo y así se fundó el linaje de los Caspolinos (gentilicio de Caspe), nombre archiconocido entre los barceloneses, pues regentó las atracciones de la plaza Gal.la Placídia y temporalmente del Apolo en Barcelona. También ha dado nombre a toda una estirpe de feriantes.

Anunciación Barrachina y su marido Marcos Orús instalaron la primera pista de coches de choque que hubo en Barcelona, que trajeron de Francia, en la plaza Gal.la Placídia a la que llamaron Atracciones Caspolino.

Es interesante observar que la historia de Atracciones Caspolino está ligada a las mujeres de la familia, pues era Anunciación Barrachina la que dirigía el negocio. A su jubilación pasó a manos de su hija María Orús Barrachina, que tuvo que defender su propiedad en los tribunales ante la demanda de sus hermanos. María luego cedió la propiedad a su hija Encarnación Moreno, la cual, ante el intento frustrado de que su hija Encarna Lupetto se dedicara a la explotación de la empresa, fue la que vendió el solar donde estaba situada las atracciones de la plaza Gal.la Placídia para que se construyera un edificio de oficinas y viviendas de lujo. Así acabó con la empresa Atracciones Caspolino propiamente dicha, aunque, como hemos dicho, hay toda una generación de feriantes descendientes de los Orús-Barrachina.

Durante los 63 años de historia de las Atracciones Caspolino se instalaron una gran variedad de atracciones y de máquinas recreativas de todo tipo. Tiovivos, autos de choque, billares y futbolines eran los más típicos, pero también se instalaron máquinas de *vending* y premio y otras máquinas recreativas, alguna de ellas de fabricación propia.









Parece ser que el ingeniero de la familia era Tomás Orús Barrachina, porque hay más de 60 patentes registradas a su nombre de todo tipo de atracciones y aparatos recreativos. Desde 1942 hasta 1966 Tomás patentó un montón de dispositivos de todo tipo, desde mejoras para futbolines, coches de choque, tiovivos, galerías de tiro, máquinas de *hockey*, o cosas tan diferentes como tostadoras de café, trituradores de hielo o ceniceros.

Para mí, de lo más interesante es una atracción de feria de paracaídas, basada en la Brooklyn's Torre Eiffel, que fue construida para la Feria Mundial de Nueva York de 1939. Actualmente en desuso, está situada en Coney Island.

Una galería de tiro, una especie de pachinko futbolero con los escudos del Barça y del Español o una minibolera. También patentó una sinfonola muy elegante, una de las primeras automáticas en España.

La patente es de abril de 1957 y creemos que se construyó porque un modelo muy parecido salía en la película española *A sangre fría* (*Trampa al amanecer*) de 1959, donde unos jovencísimos Arturo Fernández y Carlos Larrañaga

planeaban un robo de dos millones de pesetas. Poner un disco valía una *rubia*, una peseta.

En la revista *El Mundo del Automático* de junio de 1963, en una lista de empresas dedicadas a la fabricación de máquinas recreativas, aparecía Atracciones Caspolino, que tenía como propietario a Tomás Orús Barrachina y como socios a su madre Anunciación Barrachina y a sus hermanos, Marcos Orús Barrachina, José Orús Barrachina, Rafael Orús Barrachina y la ya mencionada Maria Orús Barrachina. La empresa estaba fundada en 1954 y la fábrica estaba situada en la calle Abad Zafont 2-4, de Barcelona, cerca de donde estaba el Apolo.

Obviamente Tomas Orús no era el propietario de Atracciones Caspolino, era su madre por aquellas fechas. Se cree que Tomás Orús montó la empresa Orús para la fabricación de máquinas recreativas y de atracciones con el apoyo de su familia.

Está probado que es Tomás Orús el que fabrica el único *pinball* que hemos encontrado asociado a Atracciones Caspolino porque así está puesto en la placa de registro. Este *pinball* se llamaba Colorín (1958). En esa placa no



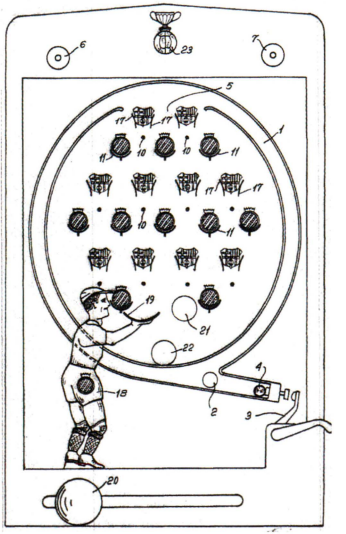


aparece el nombre de Caspolino, solo el de Orús. El domicilio es calle Tàpies (perpendicular de la calle Abad Zafont) y está fechado el 20 de agosto de 1958.

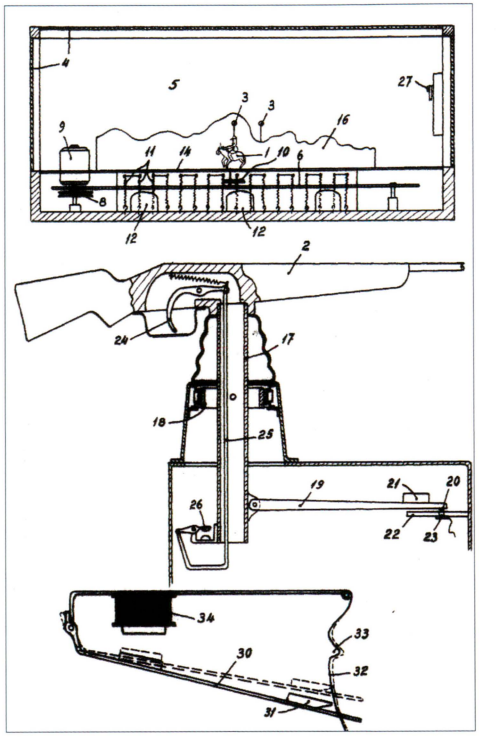
Parece ser que lo fabricó durante algunos años, porque fue presentado por la distribuidora Automatic en la trigésima feria de muestras de Barcelona en verano de 1962. Que el *pinball* se llame Colorín es algo bastante curioso, porque por esas mismas fechas PETACO sacaba su primer *pinball* con el mismo nombre. Posiblemente debía haber algún programa de televisión, tebeos, dibujos animados o juguetes con ese nombre por esas fechas y ambas fábricas lo escogieron como título.

Colorín guarda un parecido más que casual con los *pinballs* catalanes de Billares Córdoba. Ambos fabricantes sacaron *pinballs* por las mismas fechas. Son máquinas del mismo tamaño, su mueble es exactamente igual y los marcadores por luces, idénticos. Por tanto, o son del mismo diseñador o bien Billares Córdoba vendía los muebles a Atracciones Caspolino para que ellos hicieran sus propios diseños.

En la foto anterior podemos comparar la Colorín de Orús con el *pinball* Millón de Billares Córdoba de 1956. Se puede observar que la distribución del marcador es exactamente igual, el cabezal es idéntico (y solo estos dos fabricantes hicieron un mueble parecido), el cajón de madera muy sólido, las patas con niveladores, incluso la distribución de los elementos en el campo de juego es muy similar.



Pero estas semejanzas se limitan al diseño exterior. Por lo visto en el interior los *pinballs* de Orús eran bastante superiores a los de Billares Córdoba. Mientras que estos últimos utilizaban relés de Telefónica, los de Orús utilizaban relés diseñados por ellos, que eran bastante mejores.





Torres-Macarrón

Madrid (1954 – 1966)

Fue fundada en 1954 por Donaciano Macarrón Fernández y Eduardo Torres Arias para la fabricación de futbolines y billarines. En la primera patente de ambos aparece también Modesto Suárez Pérez, que desaparece en el resto de las patentes.

Posteriormente, sobre 1964, se añadió como socio José Martínez, un granadino que empezó como operario de la empresa y terminó considerado como el socio industrial encargado de la producción.

Por su parte Donaciano Macarrón Fernández (Ayllón-Segovia), era el director de compras y ventas, y había comenzado en el mundo del automático en 1951 con la explotación de un salón recreativo de futbolines en la calle Jardines, 10, de Madrid, que a su vez fue la primera dirección de Torres-Macarrón, aunque luego se trasladaron a la calle Manuel Lameda, 13 - Puerta Bonita en Carabanchel Bajo de Madrid.

Eduardo Torres Arias ejercía como director de administración y proyectos, y también había sido capitán de infantería e inventor de la placa de matrícula fluorescente o un dispositivo para conocer la falta de líquido en los frenos de los coches, entre otros objetos.

La primera máquina con la que debutaron fue un futbolín, pero después pasaron a fabricar su primer modelo del famoso **Ametrallador Atómico**. Los futbolines, por supuesto, eran el modelo madrileño de jugadores de madera con una sola pierna, tal y como se estilaba en Madrid y Castilla.

Sin cabezal y con marcador luminoso a la derecha, los *cañoncitos* de Torres-Macarrón fueron de las primeras máquinas electromecánicas que empezaron a aparecer en los salones recreativos junto con billares y futbolines, aunque llamarles *pinballs* (que técnicamente lo eran) era un poco excesivo.

Todas las versiones del Ametrallador Atómico que sacó Torres-Macarrón copiaban este mismo diseño del campo de juego, los siete cañoncitos en un dibujo piramidal y el cañón central.

Realmente el Ametrallador Atómico era una copia del Fleet que fabricaba Bally en 1934, un *pinball* sin aletas, con varios agujeros y cañones que puntuaban. También había un cañón central que lanzaba la pelota de nuevo hacia arriba.



Donaciano Macarrón Fernández, José Martínez y Eduardo Torres Arias.

El diseño fue evolucionado, poniendo aletas, quitando agujeros-trampa, etc. Pero Torres-Macarrón no tuvieron problemas en patentar el diseño de Bally modernizado en su patente 236 894 de 30 de julio de 1957.



El primer Ametrallador Atómico (1957) se parecía terriblemente a Fleet, con el mismo tablero negro y los cañoncitos, guías y los agujero-trampa exactamente en la misma posición. La gran novedad era el marcador luminoso y las dos aletas mecánicos, con pulsadores a los laterales



Este segundo modelo de Ametrallador Atómico (1958) y de mangos era ya más colorido, el campo de juego era blanco y se le habían puesto varios plásticos.

El tercer modelo Ametrallador Atómico (195x) ya tenía aletas electromecánicas y muchas más luces y colores. El mueble estaba cubierto de una lámina metálica que le deba elegancia y le protegía un poco.

En febrero de 1966, poco después de sacar el Ametrallador Atómico (1964), se anuncia un nuevo juego de hockey, pero poco después se comunica que Torres-Macarrón desaparece como fabricante.

A partir de esta fecha, Eduardo Torres Arias se dedica a lo suyo, a inventar y a inventar mucho y muy variado, pero nada que ver con el recreativo. En cambio, Donaciano Macarrón Fernández sí que sigue en el mundo del automático fundando JUMACI, que continuaría fabricando variaciones de ametrallador atómico.

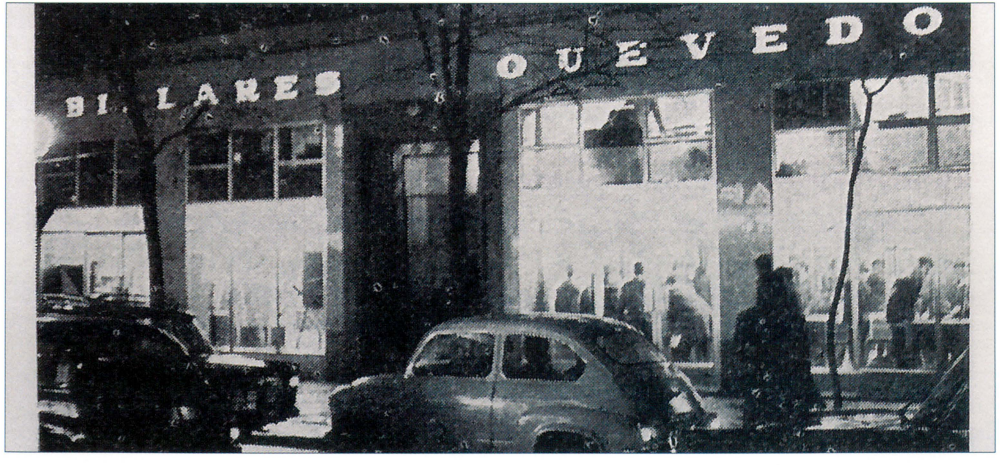
Billares Quevedo

Madrid 1951-actualidad

Billares Quevedo empezaron en 1951 abriendo un salón recreativo en la calle Arapiles, 5, junto a la glorieta de Quevedo, de la que cogieron el nombre. Era un local en forma de U con dos entradas. Billares, futbolines, galerías de tiro, *pinballs*... Era uno de los salones recreativos más famosos de España junto con Los Sótanos; de hecho, actualmente sigue habiendo unos salones llamados Nevada-Quevedo en la misma dirección, aunque ya son exclusivos de máquinas de tipo B y apuestas deportivas.

En aquellos primeros tiempos era una empresa multifacética: eran operadores, distribuidores, fabricantes y asesores para la instalación de salones recreativos. Tres eran los socios: Juan Crisóstomo Martín López, que era el socio principal; el gerente, su hermano Esteban Martín López, y Manuel Solís Valdés, que era cuñado de Juan Martín. También aparece en algunos documentos Conrado Pascual Martín.

En 1953 adquirieron patentes para introducir los primeros juegos electromecánicos en Es-



El salón de Billares Quevedo, uno de los de más solera de Madrid.



Juan Martín López.


CARRERAS de CABALLOS
PUNTOS
FAVORITOS
UNA
EXCEPCIONAL
CREACION DE UN
JUEGO SELECTO,
ACTUAL, SUGESTIVO,
MUY COMERCIAL
Y UNICO
EN SU CALIDAD
Otra novedad
de
BILLARES
QUEVEDO
Arapiles, 5
MADRID-15


Carrera de coches SUPERSON
Carrera de Automoviles
Superson
SELECCIONAR
Coche Rojo
Coche Azul
DISTINTA A TODAS
MAS ATRACTIVA
MAS COMERCIAL
DETALLES E INFORMES
Billares QUEVEDO
MADRID-15
Arapiles, 5

paña. Los fabricaban ellos mismos con licencias, en muchos casos extranjeras, de donde trajeron tablas de billar, billar-golf, futbolines o futbolines de palas. Por ejemplo, el futbolín de palas era de los hermanos Antonio, Jacinto y Vicente Moraleda Sama. Uno de los primeros futbolines que fabricaron en 1955 era de patente suiza de Tousjeux et Nouveautés, S. A.

Para comercializar estas máquinas utilizaban Le National, que era una marca de Tousjeux et Nouveautés pero que Billares Quevedo utilizaba para muchas de sus máquinas, aunque no fueran de patente suiza. De esa forma aparentaban que eran productos importados de Suiza cuando realmente se fabricaban en el castizo barrio madrileño de Chamberí.

Fabricaban mucho tipo de máquinas recreativas, especialmente futbolines y billares, pues consideraban que eran máquinas que nunca pasaban de moda, tenían fácil mantenimiento y eran ideales para salones recreativos, que era básicamente a lo que ellos se dedicaban. Pero también hacían otras máquinas.

Foty-Golf era un juego que se desarrollaba en una mesa parecida al billar donde había una serie de agujeros y obstáculos, y donde se enfrentaban dos jugadores intentando meter la bola en el agujero del contrario.

En el primer lustro de los 60 fabricaron algunos *pinballs*. El primer *pinball* se llamó Hispano Suiza, en honor del mítico fabricante español (catalán) de coches que estaba a la altura de Mercedes o Rolls-Royce, y que llego a ser una de las empresas con más beneficios en España hasta que después de la Guerra Civil su producción nunca se recuperó al perder una de sus fábricas, la imposibilidad de exportar sus modelos por el aislamiento económico que sufría España y caer la demanda interior. Finalmente fue comprada (forzosamente y a bajo precio) por Franco en 1946 a la familia Mateu (a pesar de que apoyaron al franquismo durante la Guerra Civil) para reconvertirla en el fabricante de camiones PEGASO. Otro de los primeros *pinballs* fueron TeleGol y Rock and Roll sobre 1962. Se vendía por 32 000 pesetas. El primero tenía temática futbolera, marcador de puntos luminoso y elevador de bola manual.

Uno de los modelos más interesantes de Billares Quevedo era Carrera de Caballos, sobre 1963, se basaba en una carrera de seis caballos. Se vendía por 38 000 pesetas y tenía una



llamativa animación de caballos en el cabezal y aletas invertidas.

Carreras de Coches era una máquina diseñada y patentada por Superson, pero había cedido los derechos a Billares Quevedo. Era un juego muy interesante: era para dos juga-



dores simultáneos que jugaban a la vez cada uno en su sección de una mesa circular, donde iban lanzando bolas que iban puntuando según bajaba por el campo de juego. La máquina no tenía aletas y la forma de puntuación quedaba reflejada en dos cochecitos que iban avanzando por la circunferencia según la puntuación que iban obteniendo los jugadores lanzando bolas al campo de juego. Se vendía por 38 000 pesetas.

El último *pinball* de Billares Quevedo se empezó a vender en mayo de 1965 y se llamaba Luna Park. Era de corte más clásico, con marcador de puntos tres rodillos y un marcador luminoso extra, pero elevador manual de bolas. Tenía unos dibujos muy bonitos y un par de elementos interesantes por 35 000 pesetas.



Automáticos VAHER

Alicante (1954-1965)

VAHER es una de las pocas empresas españolas que fabricaron *pinballs* y que no tenían su sede en Zaragoza, Cataluña o Madrid. Esta empresa alicantina fue fundada entre 1954 y 1957 alrededor de los hermanos Vázquez (de hecho, VAHER viene de Vázquez Hermanos). Tenía su sede en la calle Doctor Ayela, 12, en Alicante.

Empezaron fabricando máquinas de discos (de las que no se ha encontrado ninguna). Hasta 1960 no empezaron con las máquinas de *pinballs*. También fabricaron una galería de tiro, una de las primeras si no la primera fabricada en España. Parece ser que dejaron la fabricación de máquinas recreativas a finales de 1963 o principios de 1964 para dedicarse a los muebles de cocina.

Como propietaria de la empresa aparecía Dolores Alfonso Blanes, la madre de los dos hermanos que realmente llevaban la empresa. Los hermanos eran Francisco Vázquez Alfonso y José Vázquez Alfonso, que firmaban, por ese orden, todas las patentes que hemos encontrado (13). Sus patentes eran de temas diversos: lo primero que patentaron fue una alcachofa de ducha en 1954. Luego ya se pasaron a las máquinas automáticas y patentaron desde 1963 a 1965 una serie de perfeccionamientos de mecanismos para *pinballs* (elevadores, interruptores, contadores, etc.). En 1963 patentaron su interesante galería de tiro.

Su primer *pinball* del que tenemos noticia es Tam Tam, del que solo tenemos constancia por salir en una encuesta en 1963.

Otro *pinball* por esas fechas se llamaba Sprint a la Luna.

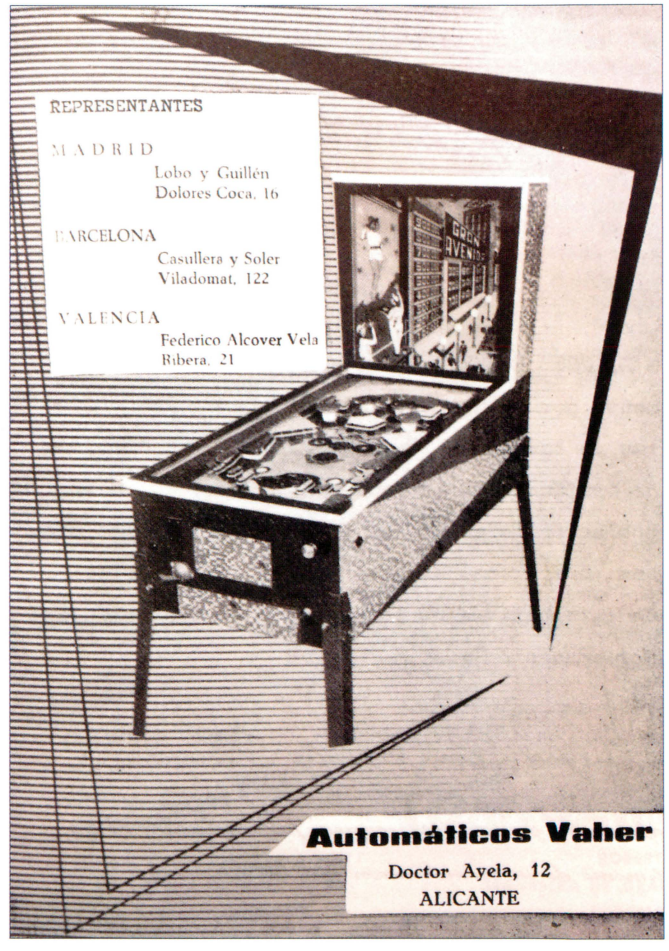
A partir de 1962 VAHER empieza a publicitar sus máquinas en prensa, gracias a lo cual podemos documentar algunas de las que hizo.

Volando alto (1962) aparece en listas de precios por 25 000 pesetas, el precio estándar de VAHER, en febrero de 1962. Con una temática un poco confusa de pájaros y aviones, vemos un *pinball* con siete setas y aletas, marcador luminoso y con el objetivo de encender cada uno de los siete patos que están en la formación en el cristal.

Gran Avenida (1963) aparece en el mercado en marzo de 1963. Mueble de formica con un diseño lateral en forma de triángulo muy particular que se repetiría en la mayoría de sus máquinas.




"VOLANDO ALTO" de Vaher


REPRESENTANTES
MADRID
Lobo y Guillén
Dolores Coca, 16
BARCELONA
Casullera y Soler
Viladomat, 122
VALENCIA
Federico Alcover Vela
Ribera, 21
Automáticos Vaher
Doctor Ayela, 12
ALICANTE

Automáticos VAHER

PRESENTA SU NUEVO "MODELO"



No es uno más. Es lo que usted esperaba

CARACTERISTICAS

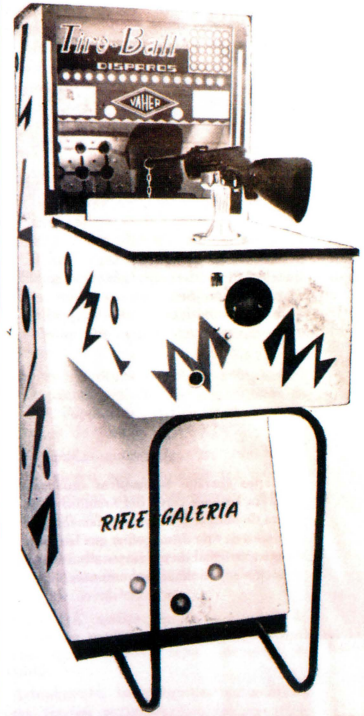
- Dos Flippers
- Dos bandas automáticas
- Dos «setas» de tanteo
- Tres Bumpers
- Dos «uñas» extractoras
- Dos «Dianas» de puntos
- Cuatro Circuitos
- Moderno selector de monedas antifraude (garantizado)
- Nuevo sistema totalmente silencioso
- Tablero de Juego Vitrificado
- Mueble lujo en Formica o Railite

Pida hoy mismo una demostración a su proveedor habitual

Dr. Ayela, 12 - Teléfono 17542 - ALICANTE

Automáticos VAHER

Presenta su nueva creación imprescindible en todo Salón de Recreo



CARACTERISTICAS

- Un rifle electromagnético
- Siete u ocho pelotas de goma
- Quince disparos (por partida)
- Moderno selector de monedas antifraude (garantizado)
- Cancha interior vitrificada
- Mueble lujosamente pintado o en Formica

Pida hoy mismo una demostración a su proveedor habitual

Dr. Ayela, 12 - Teléfono 32332 - ALICANTE



STOP, de Automáticos Vaher. Sus principales características las constituyen los dos flippers, dos bandas automáticas, cuatro bumpers, un cañón automático, tablero de juego vitrificado y el mueble en formica o railite.

Y Super Circo (1962) en junio de 1962, que mantiene exactamente el mismo diseño del mueble. Si nos fijamos el elevador de bolas está un poco más abajo de lo habitual en este tipo de máquinas y tiene dos puertecitas, posiblemente una para exclusivamente sacar el cajón de la recaudación. También tiene un gran botón a la izquierda para empezar la partida.

Stop (1962) de noviembre de 1962, Ben-Hur (1963), SuperMambo (1963) y Siete Mares (1963) fueron sus tres *pinballs* de 1963 a los que se subió el precio a 26000 pesetas. Básicamente se modernizaba algo el mueble, pero seguían siendo los mismos *pinballs* con marcadores luminosos.

Moto Pista (1964) es quizás el mayor salto evolutivo que he visto dar a un fabricante. Pasar de marcadores luminosos, muebles de formica y una decoración muy parca a un *pinball* con una estética muy moderna y americana, y sobre todo, con dos marcadores de tres rodillos, es un hito impresionante. Además de este *pinball* se hicieron dos versiones, de uno y de dos jugadores.

Después del siguiente *pinball*, Mambo5, el último del que tenemos constancia se llamaba South-Pacific, también con marcador de rodillos. Probablemente el nombre viene de la compañía ferroviaria norteamericana Southern Pacific o a la línea australiana Great South Pacific Express.

Aparte del *pinball* de dos jugadores, otro hito en la historia de este fabricante fue la primera galería de tiro que nos consta que se fabricara en España. Se trata de la Tiro Ball de noviembre de 1963, que se adelantó a las de INDER por tres años. Era una copia de Space Glinder de Williams de 1960. Se trataba de hacer una línea de bolas disparándolas para que fueran saltando de agujero.



2

LOS AÑOS 60. NUEVOS PROFESIONALES

Electrónicos Anfra-Gol

Murcia (1961-1972)



Pequeña empresa murciana fundada por Antonio Marín Pérez situada en Alcantarilla y que fabricó algunos juegos recreativos interesantes.

Lo que más trabajaba Anfra-Gol era el tema de los futbolines electrónicos, que patentó en noviembre de 1961 (patente ES-0269327), y que desarrolló y mejoró durante varios años hasta llegar al modelo 1970.

Este juego consistía en una mesa de juego con dos porterías y una serie de figuras-jugadores distribuidos en la mesa y enfrentados en dos equipos. Las figuras actuaban como setas de *pinballs*: cuando la bola les golpeaba reaccionaban mandando la bola en la misma dirección recibida. El juego era para dos jugadores, que se ponían en ambos lados de la mesa y que podían accionar dos botones con los que controlaban una o dos figuras que custodiaban la portería o, en otros modelos, que pudiendo mover un jugador de izquierda a derecha.



A principios de 1967 se diseña un nuevo juego recreativo muy bonito, una pista de coches que años después se materializaría en el Sebring.

Las 12 horas de Sebring es una carrera de resistencia que el actor Steven McQueen hizo





muy famosa al competir en ella en 1970 y que estuvo a punto de ganarla, quedando segundo detrás del legendario Mario Andretti. Anfra-Gol hizo esta máquina preciosa en cuyo cartel aparecían dos coches, uno rojo (como el Ferrari de Mario Andretti) y otro blanco (como el Porche que llevaba McQueen).

También en el 1967 Antonio Marín patenta una nueva versión de su futbolín, pero ya solo para un jugador y con cabezal, básicamente un *pinball*. Es el llamado modelo Marcador (1967), en la que el jugador trata de introducir la pelota en la portería que está al fondo de campo de juego. Enfrente de la portería contraria está la zona de penalti. Si el jugador logra meterla en ese carril puede lanzar un penalti a la portería contraria. El marcador de los goles se lleva con un contador luminoso en el cristal del cabezal.



Proyectada y fabricada por...

ELECTRONICOS «ANFRA-GOL»

las máquinas insuperables

FUTBOLIN «ANFRA-GOL» Mod. MARCADOR

PRINCIPALES CARACTERISTICAS

- Mueble: de madera especial, chapado totalmente de formica.
- Tablero de juego: su superficie chapada de formica y el graderío que circunda el campo de juego es de aluminio anodizado.
- Tapa: marco cromado con cristal de 7 mm. serigrafiado.
- Patas: en tubo ovalado cónico, con niveladores.
- Pantalla: chapada de formica. El cristal serigrafiado con un atractivo dibujo.
- Monedero: para 5 y 2 pesetas. El mecanismo de las 2 pesetas puede habilitarse en unos minutos para que trabaje a una peseta.
- Transformador con escala variable desde 100 a 220 voltios.

En 1972 patenta una nueva máquina muy interesante y donde describe un *pinball* cuyo marcador es un coche que va por una pista donde avanza mientras que el jugador consiga puntos. Por desgracia no es una idea original: la empresa Superson ya había diseñado un aparato semejante que Billares Quevedo había fabricado en 1965. Parece que nunca lo sacó al mercado.

Poco después Antonio Marín abandona el negocio de los juegos recreativos para pasarse el mundo del envase de especias (de las que tienen innumerables patentes), y también inventa una pinza para sujetar el cinturón de seguridad de los coches, añadiéndole algunas variantes como un útil calendario incorporado.

Producciones Eléctricas Beta

San Sebastián (Circa 1960)

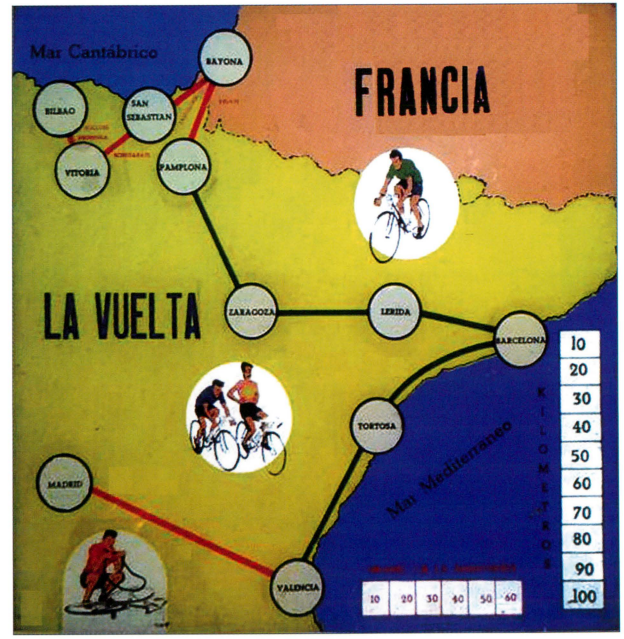
De este pequeño fabricante donostiarra solo se conoce un pequeño *pinball*, llamado La Vuelta. La fecha de fabricación es indeterminada, aunque en el dibujo del cristal de cabezal vemos el recorrido de la vuelta ciclista a España siguiendo un recorrido muy específico.

En 1955 la Vuelta llevaba 4 años sin disputarse, así que fue todo un acontecimiento. El recorrido de esta edición fue: Bilbao - San Sebastián - Bayona - Pamplona - Zaragoza - Lérida - Barcelona - Tortosa - Valencia - Cuenca - Madrid - Valladolid - Bilbao, que como vemos es muy parecida a la del dibujo, y que nunca más se repitió.

En abril de 1961 José Luis Ganuza Aguirre hace una solicitud de registro de un diseño industrial: «Consiste en una pantalla acoplable a las mesas de juego de salón eléctricas, que está constituida por un marco vertical ajustable a dicha mesa, dentro del cual y tras un cristal transparente aparece representado el mapa de la península ibérica, por cuya periferia discurre un trazado que corresponde a un circuito de carretera, con una serie de puntos que determinan las poblaciones por las cuales atraviesa aquel circuito...». Por lo que entendemos este *pinball* es de esa fecha aproximadamente 1960-1961 y José Luis Ganuza es su autor.

José Luis Ganuza tenía domicilio en San Sebastián, en la plaza de los Marinos 6, una zona de pequeños talleres de todo tipo. Parece ser que este taller tenía dos entradas, la otra estaba en la avenida B, actual Eustasio Amilibia Kalea, que luego fue sede de otro fabricante, Talleres Stuart, que fue la continuación de Producciones Eléctricas Beta.

Este *pinball* de la Vuelta tenía 4 aletas, 3 setas, el mueble de formica y elevador manual de bolas. Bastante bien para la época, pero muy lejos aún de las máquinas americanas de aquellos años.



Talleres Stuar

San Sebastián (1962-1964)

Talleres STUAR

Este pequeño taller estaba situado en la avenida B nº 6 de San Sebastián, actual Eustasio Amilibia Kalea, que había sido sede de otra empresa de recreativos Producciones Eléctricas Beta.

Sus productos eran distribuidos por la empresa catalana Automatic, S. A., y solo se le conoce un *pinball* llamado Carrera de Caballos o Derbi (según en qué publicidad).

Es el primer *pinball* que se conoce en España para cuatro jugadores y con un diseño muy interesante. Aunque el elevador de bolas era aún manual decía tener dos disparadores automáticos (probablemente se refería a dos picabolas). También tenía cinco setas y «una bola oscilante», lo que viene a ser una bola cautiva. El tablero estaba decorado, cosa extraña en aquella época.

De nuevo la patente de este *pinball* es de José Luis Ganuza Aguirre, igual que La Vuelta de Producciones Eléctricas Beta, y es de 1962.

Su precio en 1962 era de 35000 pesetas, lo que era escandalosamente caro comparado con los 25 000 que valía una CMC o los 30 000 de una PETACO. Desapareció del mercado sobre 1964.







Al igual que Producciones Eléctricas Beta y Talleres Stuar, también estaba situado en San Sebastián y fabricaba, bajo licencia del francés Gastón Benaych, que lo tenía patentado, un *pinball* llamado Pin-Gool (1964), que tenía la peculiaridad de ser un *pinball* con pistola. Las bolas se lanzaban desde el sumidero disparando con una pistola simulada a una serie de objetivos.

Otros fabricantes hicieron máquinas parecidas a posteriori, pero parece ser que estos fueron los primeros que lo hicieron en España.

Talleres Reflex eran explotadores y también vendían máquinas usadas. El taller estaba situado en José María Soroa, 3, de San Sebastián y no se le conoce ninguna máquina más.

Talleres Reflex

San Sebastián (1964-actualidad)

Reflex24.com

Actualmente la empresa sigue activa como Reflex Comunicaciones, S. L. en la misma dirección, pero ahora se dedica a la comercialización de equipos de telecomunicaciones.

Este *pinball* era una copia del llamado Shooting (1949), suponemos que bajo licencia, ya que se menciona en el propio anuncio, y que había sido fabricado por Établissement Marchant, S. L. (también conocido como E.M. Marchant, o sus siglas, EMA).

Esta fábrica francesa, fundada por Jacques Marchan en París, en el barrio de Levallois-Perret, empezaron fabricando pequeños *pinballs*, aunque luego se hicieron muy famosos haciendo *jukeboxes*, los populares Emaphone, y autómatas que se conectaban y movían al ritmo de la *jukebox*. De esta marca GEDASA copio alguna de sus sinfonolas; incluso el logo redondo de GEDASA tiene un parecido razonable con el de EMA.

CERFO Electromecánica

Badalona (1963-1965)

Situada en la avenida Pujol, 412, de Badalona, de esta empresa apenas se tiene información. Se sabe que al menos hicieron dos máquinas, una si nombre, y otra posterior llamada Noche Vieja que se anunció durante dos años, 1964 y 1965.







Inter-Automatic

Barcelona (1960-1965)

La avenida San Antonio Mª Claret, 17 era el domicilio de esta empresa catalana, que había sido fundada en agosto de 1960 como empresa privada, pasando a ser sociedad anónima en agosto de 1962.

Esta fábrica tenía tres socios: José Tarquini Costa, director gerente e inventor francés (de Córcega) residente en Barcelona; Saturnino Barberán Peralta, inventor franco-español residente en Barcelona, y Juan Checa Orriols. Los dos primeros, junto con Abundio Sanchís Aguado, patentaron en julio de 1960 el Autobol, un juego que no es un *pinball* al uso, aunque iba montado en un mueble similar y usaba bolas de acero.

La partida era por tiempo y los objetivos distribuidos en el campo de juego eran seis: tres coches y cuatro policías. El jugador contaba con un coche que manejaba con un volante de izquierda a derecha. El juego consistía en hacer rebotar las bolas en el coche manejado por el jugador para golpear solo a los coches, penalizando si se golpeaba a los guardias. En el cabezal había una animación de tres coches que iban avanzando según se golpeaban con la bola.

Si no se conseguía golpear la bola, esta caía al sumidero, desde donde se volvía a poner en juego lanzándola a la parte superior.

Se conseguían partida gratis si se lograba que uno de los coches llegara a la meta antes de que se acabara el tiempo. Esta máquina se vendió con éxito durante 4 años a través de la comercializadora Automatic, S. A.

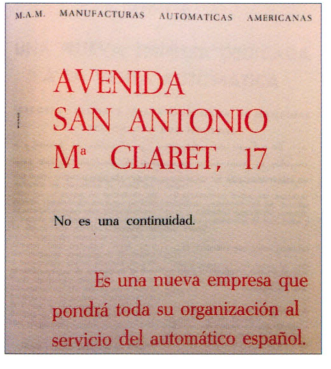
No consta que produjeran ningún modelo más, aunque previamente, en 1957, habían patentado otro *pinball*.

La empresa desaparece en 1965, justo cuando aparece en la misma dirección otro fabricante de *pinballs*: MAM.

Manufacturas Automáticas Americanas

Barcelona (1965-1970)

En mayo de 1965 aparece un anuncio en *El mundo del automático* nº 45, donde aparece por primera vez la marca MAM, Manufacturas Automáticas Americanas, con la dirección avenida San Antonio Mª Claret, 17, donde pone: «No es una continuidad, es una nueva empresa que pondrá toda su organización al servicio del automático».



La continuidad a la que no se refiere es a la empresa Inter-Automatic.

En la misma revista aparecía un saluda del director de MAM, Ginès Sosa Guirado, que parece ser la cabeza visible de la empresa y máximo responsable.

La primera máquina que se presentó fue Qué Bueno, en junio de 1965. Con alzador manual de bolas, pero con marcador de tres rodillos para indicador luminoso de miles, es un buen primer *pinball*. Con cinco setas, diana móvil, muy característica de la marca, y doble monedero, se fabricó durante bastante tiempo.

A lo largo de 1966 se presentaron cinco modelos más.

Nautilus era un *pinball* con aletas invertidas, marcador luminoso y elevador manual de bolas, lo cual no suponía ninguna mejora. Este *pinball* era de tres bolas. Posteriormente se hizo Patrullero GMC que era el mismo *pinball*, pero de cinco bolas.

Copa Willie y Blaugrana eran el mismo *pinball* pero con distinto cristal en el cabezal. Fueron los últimos *pinballs* de la marca que mantenían el elevador manual de bolas, y su marcador de puntos era luminoso, pero tenían la diana móvil y estrenaron dos puntos importantes de MAM, el logotipo y un espacio que se reservaba en el cristal para poner el nombre de local o del operador.







Pin-Ball «NAUTILUS», monedero doble, varios sistemas para partida gratis. Adaptable a diferentes voltajes. Fabricado por M.A.M.


COPA WILLIE
NOMBRE DEL LOCAL
Dejamos a su estimada consideración, las ventajas técnicas y económicas de preferir nuestra marca.
Agradecidos
MAM, S. L.
Departamento Comercial
MAM
Manufacturas Automáticas Americanas
Avenida San Antonio Mª Claret, 17
Teléfono 2369951 - BARCELONA-9


basket ball
SENSACIONAL ENCESTE
Y PUNTUACION
Manufacturas Automáticas Americanas
MAM

Con Big Full se vuelve a los marcadores de rodillos, esta vez de cuatro, y desaparece el elevador manual de bolas. El dibujo del cristal y el nombre está claramente inspirado en la Full House de Williams de marzo de 1966, aunque con alguna nacionalización, como poner la cabeza de un toro de lidia disecado. Seguro que los vaqueros en vez de jugar al póker se están haciendo un mus.

Basket Ball fue el último *pinball* de este año y un gran avance en muchos aspectos. En primer lugar, aparecen los protectores de los botones de las aletas. De metal y con el logotipo de la marca es algo que heredarían todos los *pinballs* de la marca, e incluso los posteriores de Iberomatic. Tenía un marcador de cuatro rodillos y un mini pachinko, en forma de canasta, en el cabezal.

Con cuatro aletas, Miss Spy fue el primer *pinball* de 1967.

México estaba basado en las Olimpiadas de México de 1968. Fue el siguiente *pinball*. Se trataba de una versión del *pinball* Qué Bueno, con su diana móvil y un tablero con dibujos mayas muy bonito.

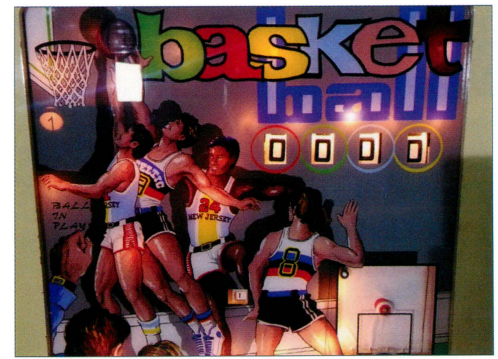
Bank-A-Man era una bonita máquina con una interesante animación en el cabezal con bolas de billar. Es una réplica casi exacta del *pinball* homónimo de Gottlieb de 1965. O bien era una copia no autorizada o bien un acuerdo con Gottlieb (lo que no podemos descartar, porque por esas fechas Gottlieb llegaba a un acuerdo con PETACO y MARESA para que estos fabricaran sus *pinballs* y este modelo no entró en ese acuerdo).

Parece ser que se hizo otro modelo parecido con bolos llamado Bolin Ball que, en vez de bolas de billar, tenía bolos de bolera.

Star Jet era otro *pinball* que salió, más o menos, por 1969, y cuyo cristal del cabezal era una copia no autorizada del *pinball* Spin Wheel de Gottlieb. Y es curioso, porque por las mismas fechas PETACO había sacado Esmeralda Ball, que sí que era una copia autorizada.

Apolo 2001 también es de 1969 y se inspiraba en la mesa de Williams de 1967 llamada Apolo. Los de MAM le añadieron lo de 2001 sugestionados por *2001, una odisea del espacio*, la película que había sido estrenada el año anterior en España.









Ding Dong y Jungles Queen son los dos últimos *pinballs* de MAM, fabricados en 1970.

El segundo está inspirado en *pinball* Jungle de Williams de 10 años antes, 1960, con muchas mejoras, como el contador de tambor y la salida automáticas de bolas.

No se le conocen más *pinballs*, ningún otro tipo de máquina recreativa, aunque Ginès Sosa Guirado tiene varias patentes de otro tipo de máquinas como tocadiscos o mecanismos para máquinas de arcade. El hecho es que a partir de 1970 tanto MAM como Ginés Sosa Guirado desaparecen de la historia y aparece Iberomatic.


MAM
BANK-A-MAM
Symbole
de perfection
Una nueva idea con su animado
tanteo y con atracción de juego
15 boules voyantes de différentes couleurs placées sur le Fronton, donc - vision directe.
En atteignant du N.º 1 au N.º 7 ou du N.º 9 au N.º 15, la cible centrale s'eclaire et donnè 50 points et allumant le SPECIAL.
En faisant descendre les billes du N.º 1 au N.º 8 ou du N.º 8 au N.º 15 les couloirs LOW et HIGH s'eclairent et on obtient une partie gratuite à chaque passage des boules.
Au passage des boules sur l'un des 3 couloirs supérieurs - 2 boules descendent à la fois.
Lorsque les 15 boules sont tombées, les 2 couloirs Low et High s'allument.
Un nouveau et attractif meuble avec un dessin complétement rénové.
Constate-vous la action et l'attractif de cette nouvelle idée, lequel est à son disposition
C'est le nouveau modèle extraordinairement ORIGINEL


NOVEDAD 1969
MAM prestigio de la más alta calidad, siempre en constante superación.
presenta
Pantalla de radar en continuo movimiento de localización de naves espaciales.
APOLO 2001
Unica entrada de monedas y posterior selección de las mismas en el cajón con sistemas patentados.
Toda la técnica espacial al servicio del Apolo 2001
Usted y nuestro Apolo 2001, formarán un tandem perfecto en el rendimiento de su negocio.
Cuenta atrás en su atractivo, suma y sigue en sus beneficios.
Manufacturas Automáticas Americanas
MAM







- Nuevo modelo de un jugador.
- Dos Bumpers marcan 10 puntos con luz.
- Un Jet Bumper.
- Seis pasillos marcan 50 con luz.
- Una diana móvil tantea 50 y especial con luz.
- Cuatro dianas fijas con juego acumulativo.
- Dos Flippers.
- Tres contadores de lectura directa.

- Seleccionador para 2 y 5 pesetas.
- Cajón de monedas metálico.
- Canal de bolas de nuevo sistema.
- Partida por tanteo de fácil regulación.
- Tablero de juego garantizado de larga duración.

Medidas totales:
0,55 m. ancho.
1,20 m. largo.

Garantizamos:
Menos averías y más facilidad en la reparación.

Aseguramos:
Más atractivo - Más recaudación - Mejor precio.

Mueble de gran resistencia, serigrafiado y barnizado especial, único en el mercado

CEDES, S. A.

Barcelona (1962-1966)

CEDES, S. A. fue uno de los protagonistas de la segunda ola del *pinball* español. Catalanes de San Adrián de Besos empezaron a fabricar *pinballs* sobre 1963, o quizás un poco antes. Su fábrica estaba situada en la calle Radas, 13, de Barcelona. Sobre 1966 se trasladaron a la calle del Ferrocarril, 56 y 58, también de Barcelona, en la Verneda.

Poco se sabe de los fundadores de esta empresa. El gran Santiago Boix Pasaret decía que entró en 1962 a trabajar como director de fabricación en CEDES, y que allí paso a MAM, posteriormente a Talleres de Llobregat y en 1973 a Playmatic. También se dice que los tres de los socios que fundaron Playmatic provenían de CEDES: Luis Gimeno Martín, Alfredo Villalba García y Francisco Munte Abello.



El primer *pinball* del que tenemos constancia es Sky Rocket (1962), un hermoso *pinball* con marcador luminoso y temática de viajes espaciales.

Las primeras máquinas se construían al estilo americano, pero giraban el cabezal y lo ponían invertido, algo bastante raro de ver. En general estaban muy bien hechas y se basaban en diseños americanos. Otra de las primeras es Mónaco (1963), aunque ya con marcador de tres rodillos.

Variety (1964/03) fue la primera máquina a la que dieron cierta publicidad.

Era un *pinball* muy colorido y bien hecho, ya con el cabezal situado de la forma habitual y con monedero de 1 y 5 pesetas. Se podía regular el precio de las partidas a 1 o a 2 pesetas y 3 partidas por 5 pesetas, muy avanzado para su época en la que la mayoría de las máquinas solo tenían monedero para 1 *pela*. El campo de juego era una copia de la Flying Circus (Gottlieb 1961).

Circus (1965-04) «La máquina que en poco espacio le dará más beneficios», este era el es-





logan de este *pinball*. En su presentación se dijo que constaba de cinco contactos *tarjet value* selectores de disco. Las partidas gratis se consiguen por tanteo, diana o lotería: tenía dos monederos de 2 y 5 pesetas; el reglaje de partida por puntos se puede hacer desde 1000 a 1900 puntos, el mueble es de acero inoxidable y contaba con transformador para todos los voltajes. La distribución del tablero era una copia del *pinball* Fashion Show (Gottlieb 1962).

En la Feria de Muestras de Barcelona de 1965 CEDES puso un *stand* donde llevo cuatro de sus *pinballs*. De izquierda a derecha: Circus (1965),



Mónaco (1963), Variety (1964) y un cuarto llamado Luna Park (1965-07), que fue presentado durante esa misma feria y que también tenía el cabezal invertido, a pesar de que CEDES lo había abandonado en anteriores modelos.

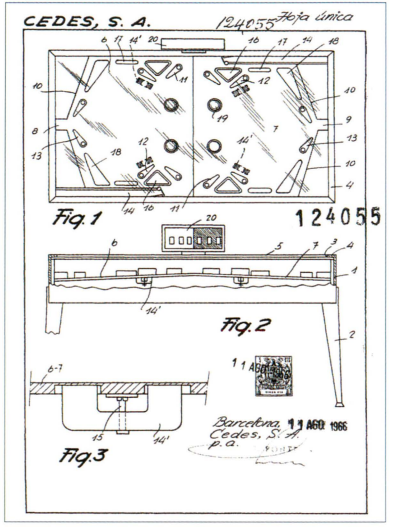
Jolly Joker (1966-01) llegó en medio año. El diseño de campo de juego se inspiraba aquí, sin ninguna duda, en el *pinball* de Gottlieb Queen of Hearts (Gottlieb-1952).

Totem (1966-06) fue presentado también en la feria de muestras de Barcelona de 1966 y también le llamaban Super-Variety, porque estaban usando el mismo









diseño de tablero que la Variety de 1964, que a su vez estaba copiada de la Flying Circus (Gottlieb 1961). Se cree que fue el último *pinball* de este fabricante.

Y fuera del *pinball* tradicional solo se le conoce uno doble o futbolín electrónico, que debió ser una de las últimas máquinas que fabricaron. Se llamaba Football (1966) y era una copia del italiano Calcio Italia, fabricado en 1965 por Elettrogiochi.

En febrero de 1967 se comunicaba en la revista *El Mundo del Automático* que CEDES había dejado de fabricar *pinballs* y había abandonado AFARESA, la asociación de fabricantes de máquinas recreativas. Como ya hemos dicho se cuenta que CEDES se convirtió en Playmatic o, mejor dicho, que los empleados de CEDES fundaron Playmatic para continuar con el negocio. Teniendo en cuenta que Playmatic se fundó oficialmente en 1967, las fechas cuadran.

Talleres del Llobregat, S. A.

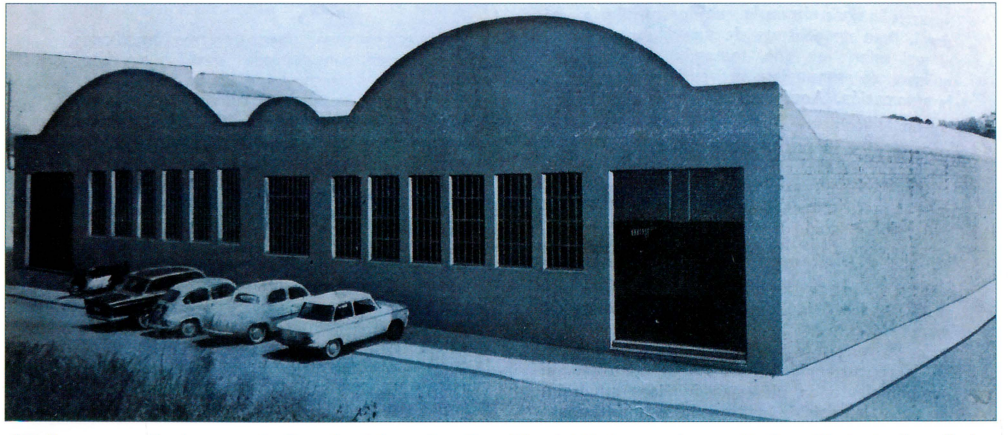
Barcelona (1963-1973)

La empresa se funda el 7 de octubre de 1963 en Barcelona, con un capital de 600 000 pesetas, dividido de 120 acciones de 5000. Los accionistas fueron Jose Carbonell Terrada con 75 acciones, Domingo Aros Durán con 30 acciones y Eduardo Martí Solé con 15 acciones. El nombre del registro era Talleres del Llobregat, S. A. aunque también aparece en algunos documentos y publicidad como Automáticos del Llobregat.

Su fábrica estaba situada en la calle Acorazado España, 95, en San Baudilio del Llobregat de Barcelona. Su sede comercial y venta de repuestos estaba, al principio, situada en la avenida San Antonio María Claret, 17, de Barcelona.

Lo primero que hizo este nuevo fabricante fue, en febrero de 1964, presentar una serie de *pinballs* basados en un modelo llamado P, que ya habían fabricado los catalanes de SALOR en 1962.

No queda claro cómo Talleres del Llobregat llega a sacar estos *pinballs*, si compró los derechos o si los usó con o sin permi-



Talleres en calle Acorazado España, 95, en San Baudilio del Llobregat, hoy calle Pau Claris de Sant Boi de Llobregat.



José Luis Sánchez Adsarias.



so, pero parece que todo este tema gira alrededor de José Luis Sánchez Adsarias (Barcelona 1926). Este era un técnico que empezó fabricando y montando piezas de *pinballs* en Industrias Laguna, de ahí paso a SALOR para diseñar y montar *pinballs*. Suyos son Hawai, El Valiente o Texas. También suyos son modelos como Feria, y seguramente muchos de los *pinballs* de SALOR y de Talleres del Llobregat. Finalmente aparece en Talleres del Llobregat, donde es presentado en la revista *Automático Español* en junio 1965 como propietario y alma de Talleres del Llobregat. En el mismo reportaje se presenta a Domingo Aros Durán como director comercial-gerente. En esta entrevista no se menciona a José Carbonell Terradas, que podría ser un testaferro de José Luis Sánchez Adsarias o bien un propietario anterior.

Con treinta y tres modelos de *pinballs* diferentes (localizados), Talleres del Llobregat es considerado dentro del *top-ten* dentro de las empresas españolas de *pinballs*. No es considerada una de las más grandes (INDER/MARESA/PETACO/Playmatic/SEGASA) porque se quedó en los 70 y no llegó a fabricar *pinballs* electrónicos; de hecho, nunca llegó a producir ninguno de dos ni de cuatro jugadores, algo extraño porque eran más populares, ya que los jugadores las prefieren para competir con los amigos, aunque son más caros y tienen más averías.

En cualquier caso, Talleres del Llobregat ha envejecido bien y tiene un buen tirón entre los coleccionistas. Quizás no tuvo una producción tan elevada como, por ejemplo, MARESA, ni sacó tantos modelos, incluso no eran tan bonitos, pero eran originales y no copias de los americanos, algo que hoy en día también se valora.

Sus primeros tres *pinballs* fueron Manhattan (1964), Feria (1964) e Indianápolis (1964), su llamado modelo P.



Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 - SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 - Tel. 236 99 51 - Apdo. 1682 - BARCELONA (9)



Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 - SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 - Tel. 236 99 51 - Apdo. 1682 - BARCELONA (9)



Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 - SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 - Tel. 236 99 51 - Apdo. 1682 - BARCELONA (9)



Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 - SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 - Tel. 236 99 51 - Apdo. 1682 - BARCELONA (9)



Otro modelo de nuestra cadena de fabricación

Dimensiones:
Ancho 0,61 m.
Largo 1,30 m.
Alto total 1,60 m.

Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 · SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 - Tel. 236 99 51 - Apdo. 1682 - BARCELONA (9)



Otro modelo de nuestra cadena de fabricación

Dimensiones:
Ancho 0,61 m.
Largo 1,30 m.
Alto total 1,60 m.

Mueble de Formica y acabados de acero inoxidable
Renovación total del poliesterizado en el tablero
Nuevo sistema de cierre de seguridad

Más aliciente para el jugador - Más variación
Más recaudación para el explotador
Más silenciosa - Menos averías

LA FABRICA QUE HA BATIDO TODOS LOS RECORDS DE VENTA Y RECAUDACION

Talleres del Llobregat, S. A.

FABRICA: Acorazado España, 95 · SAN BAUDILIO DE LLOBREGAT
COMERCIAL: Avda. San Antonio M.ª Claret, 17 · Tel. 236 99 51 · Apdo. 1682 · BARCELONA (9)



Estos tres modelos ya los había fabricado SALOR. Se basaban en modelos genéricos a los que se les iba cambiando el trabajo artístico para darles aspecto novedoso.

La diferencia entre los modelos de SALOR y Talleres del Llobregat estaba en los muebles. SALOR utilizaba muebles completamente de madera mientras que Talleres del Llobregat enmarcaba el cristal del cajón con un perfil metálico muy resultón y moderno.

Estos tres modelos, junto con el modelo Hockey (1964), son los cuatro *pinballs* que Talleres del Llobregat se trajo de SALOR y los únicos que sacó con patas de tubo metálico. Quitando Feria, que tiene un diseño mucho más elaborado con nueve setas y una ruleta central, los otros tres son básicamente el mismo diseño con el trabajo artístico cambiado: tres setas, aletas invertidas, mismo sistema de puntuación.

El cuarto *pinball* por orden cronológico fue Polo (1964), el primero original de Talleres con marcador de rodillo, de tres dígitos más uno luminoso (se iluminaba con un 1 cuando daba la vuelta al marcador por primera vez), con lo que se lograba llegar a los 1999 puntos antes de dar la vuelta al marcador.

Festival (1964) vuelve a utilizar el marcador de rodillo 3+1, y tenía una bonita y ruleta central, parecida a la de Feria.

En septiembre de 1964, después de Hockey (1964), se empezó a vender su *pinball* Haití (1964), muy colorido y de los más bonitos de la marca.

Llama muchísimo la atención la vuelta atrás que hicieron en el diseño de los *pinballs* entre 1965 y 1966, cuando se abandonan los marcadores de tambor para volver a lo luminosos, que eran mucho más económicos y sencillos.

En mayo de 1965 se presentan Saloon (1965), que tuvo versión de tres y una posterior de cinco bolas; Music Balls (1965), con aletas invertidas, y Club Florida (1965).

En junio de 1965 aparece **Golf Play** (1965) y en julio **Palma** (1965), también con aletas invertidas. Todas estas máquinas salieron al mercado sin aportar ninguna novedad.

En 1966 fueron **Tenis** (1966), **Ana Bond** (1966), **Rallye** (1966), **Popin** (1966) y **Op Art** (1966), también con marcador luminoso, aunque posteriormente, en 1969, se sacaron ediciones de **Ana Bond** y **Rallye** con marcadores de 3+1.

El último *pinball* con marcador luminoso que salió al mercado fue **Las Vegas** (1967), aunque en compensación fue el primer *pinball* con cuatro aletas, que también contaba con una gran y bonita ruleta.

De vuelta a los marcadores de tambor, entre 1967 y 1968 salen al mercado dos *pinballs* llamados **Yazine** (1967) y **Flamenco Show** (1967), con unos dibujos que parecen del mismo autor. Aportaban la modernidad de que la salida de la bola era automática y ambas eran de aletas pequeñas con un pivote fijo entre ellas.

Dig a Star (1968) es el primer *pinball* que tiene marcador de 4 dígitos y uno de los más bonitos de la marca. Las aletas eran pequeñas,



pero eran de los llamados *zipper flippers* o aletas cremalleras. Eran un mecanismo ideado por Bally en 1966 para su *pinball*, Bazar, y que utilizó en muchos de los que fabricó durante unos años. En España MARESA sacó uno que lo utilizaba, Bus Stop (aunque era copia de otro *pinball* americano, de Surfers).



La gran marcha de éxitos obtenidos por nuestros Pin-Balls



MANHATTAN
INDIANAPOLIS
FERIA
HOCKEY

les siguen actualmente

SALOON
MUSIC-BALLS
PALMA
CLUB FLORIDA

... y ahora

GOLF-PLAY

EL FABULOSO PIN-BALL

con sorprendente rendimiento económico de

MEJOR CALIDAD
Y
MENOS AVERIAS

TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.
ACORAZADO ESPAÑA, 95
San Baudilio del Llobregat
BARCELONA

Y AHORA OTRO NUEVO PIN-BALL DE

TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.
ACORAZADO ESPAÑA, 95
San Baudilio del Llobregat
BARCELONA



PALMA

Y siempre, además, los modelos FERIA, SALOON, MUSIC BALLS, CLUB FLORIDA, ETC.

y ahora...

TENIS

otro modelo de su sensacional cadena de fabricación





Fabuloso PIN-BALL con el más sencillo mecanismo de los hasta ahora conocidos.

AUTOMATICOS

Son los que se amortizan con más facilidad.

TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.
ACORAZADO ESPAÑA, 95 BARCELONA

TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.

Presenta otro de sus grandes aciertos

ANA BOND





OTRO GRAN EXITO

- Sólido Sencillo Rentable
- 4 sistemas distintos de partida
- Por pasillo especial al tener el 5.° luminoso encendido
- Por pasillos acumulados A B C D E
- Por tanteo a 1000 - 2000 - 3000
- Por Lotería

CALIDAD
PRESENTACION
ORIGINALIDAD

DISTRIBUIDOR:

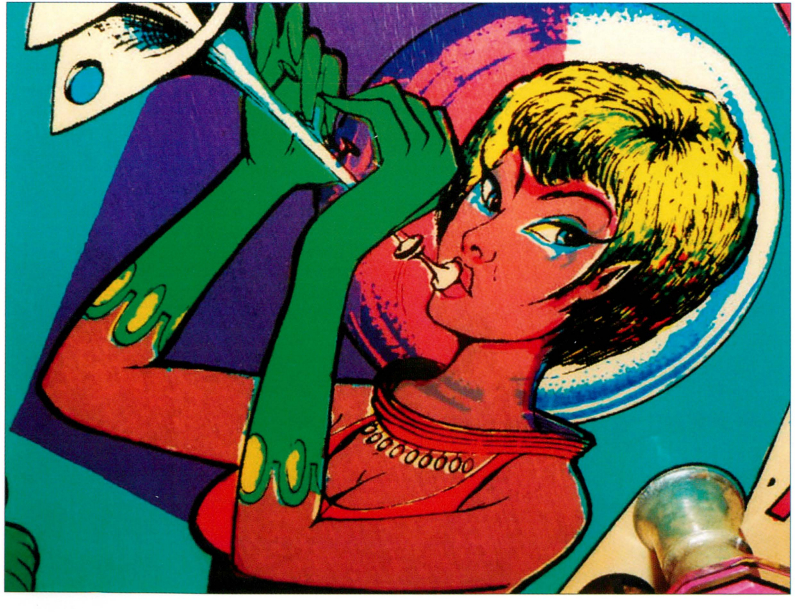

TALLERES DEL LLOBREGAT, S.A.
PRESENTAN SU NUEVO MODELO
RALLYE
ORIGINALES CAÑONES...
4 BUMPERS
TANTEO VARIABLE SEGUN POSICION
TODA LA PARTE EXTERIOR METALICA CON ACERO INOXIDABLE
PARTIDA POR ESPECIAL ALTERNANTE
POR LOTERIA
POR TANTEO
MUEBLE SOLIDO Y CON LAMINADO DECORADO EXPROFESO DE (FANTASIT)
COMO SIEMPRE RENTABILIDAD A UN MINIMO PRECIO
TRIBUIDOR:
CALIDAD
PRESENTACION
ORIGINALIDAD


TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.
NUEVO MODELO
Las Vegas
DISTRIBUIDOR:
NUEVA PRESENTACION. NUEVO SISTEMA DE PUNTUACION. 2 SONIDOS DISTINTOS INDICADORES DE TANTEOS.
1 3 Sistemas de partidas, por tanteo, por loteria coincidiendo la ruleta con el paso B, superior encendido.
2 La ruleta acciona al introducir la bola en los expulsadores, si está encendida la luz, de valor ruleta, al igual que los pasillos inferiores.
3 Cuando para la ruleta, y la bola se ha alojado en algún agujero, ésta da el valor correspondiente indicado en el triangulo.
4 Los avances del triángulo se consiguen por las dianas A, C, y por los pasillos B.
5 Consiguiendo lineas, 1.ª y 2.ª del triangulo de la ruleta, marcan los bumpers de 1 a 10 puntos, si consigue la linea superior enciende el valor de 300 puntos, por el contacto superior.

Este mecanismo especial acercaba las aletas reduciendo el espacio del sumidero cuando se iban consiguiendo una serie de objetivos.

Talleres del Llobregat fue de las primeras empresas españolas en intentar vender sus *pinballs* en el extranjero. Para ello diseño un nuevo logotipo, al que le ponía la palabra *Automáticos* en inglés y se presentó en algunas ferias, como la ATEI de Londres de 1969, donde presento modelos como Apollo 9 (1969) y la pequeñísima máquina Big Fair (1969), o versiones de las Ana Bond y Rallye actualizadas con marcadores de rodillo.

Con Bikini Beach (1969), con dos atractivas



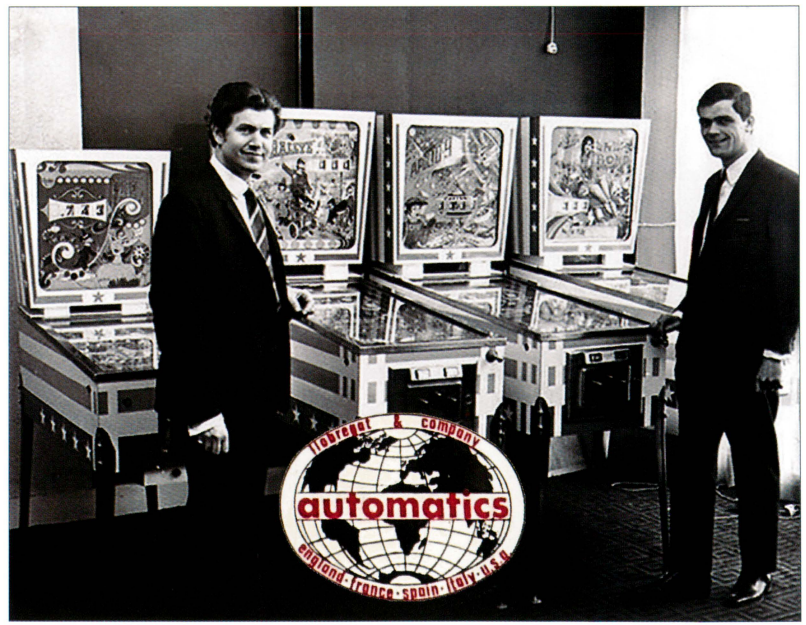




señoritas, y Spring Fever (1969) se entra en la época de los 70 y se enseña un poquito más de carne.

Poster Girl (1969) con su nuevo estilo psicodélico y su estética *power flower* aportaba una trampilla entre las aletas que evitaban que la bola se colara por el sumidero. Con Spinning Wheel (1969) compartía una estética parecida, y el curioso marcador de cuatro tambores, cada uno de un color.

Con Crystal Ball (1970) se introduce el tablero plastificado y se moderniza el mueble, aunque se mantiene la misma estética, probablemente del mismo artista gráfico.









Es el último *pinball* con cuatro tambores, pero introduce por primera vez una animación en el cristal.

También se cambia el lanzador, abandonando los clásicos embudos rojos, por unos con protector metálico.

Algunos modelos de esa época los hacían basándose en películas, como Barbarella (1970), basada en la película homónima francoitaliana de 1968 que elevó a Jane Fonda a la categoría de mito erótico para toda una generación española. Talleres del Llobregat no dejó pasar la ocasión y sacó un *pinball* con una estética preciosa, copiada (posiblemente sin permiso) del cartel de la película. Se introducen por primera vez los marcadores de 5 tambores reales y las aletas largas y



un "millón" de nuevas ideas..!

Creación y fabricación completamente españolas. Nada de copias, ni pago de royalties, y sin embargo, una máquina moderna en consonancia con las Pinballs americanas más de actualidad.

Digna de ser presentada en todos los mercados europeos.



crystal ball

otra creación: talleres del llobregat s.a.

- Nuevo sistema de basculación del tablero
- Nuevo estilo en la decoración del mueble
- Nuevo concepto de los mecanismos
- Nuevo marco a prueba de polvo e irregularidades
- Perfecto acceso a todos los mecanismos
- Fácil Recambio de Piezas
- Original figura luminosa
- Tres formas de conseguir partidas:
  - Por Tanteo
  - Por Juego de Luces
  - Por Lotería

DISTRIBUIDOR:




7-UP
Flippers largos
3 picabolas
5 bumpers
6 pasillos
superiores para la se
lección de un dado en cada bola
3 setas que varían el valor del otro dado
durante el juego cambiando el tanteo
Pasillo que marca 5.000 puntos con luz
Posibilidad de bola extra o
partida e cada
bola
DISTRIBUIDOR:


TALLERES DEL LLOBREGAT, S. A.
PRESENTA
SU MODELO
¡¡BOING-BOING!!
* EXCITANTE BOLA EN MOVIMIENTO
* ORIGINAL SALIDA DE BOLAS
* RECUPERACION DE BOLA POR GATE
* POSTE ENTRE FLIPPERS
* FLIPPERS LARGOS
* POSIBILIDAD DE PARTIDA POR BOLA
DISTRIBUIDOR:

ro-
jas.

Esta misma configuración se utilizó en 7 up (1970), basado en un juego de dados, y en Boing Boing (1972), que está inspirado en el *pinball* Doodle Bug Williams 1971, y no solo copia el campo de juego, también la estética *hippie*, aunque quizás más tirando a castiza.



Fantasy (1972) era un *pinball* sencillito, pero con una estética preciosa, muy comiquera, con un teatrillo en el cabezal.

Posiblemente el último *pinball* de Talleres del Llobregat, sobre 1973 o 1974, fue 1-2-3. *Un, dos, tres responda otra vez* fue un concurso de televisión que tuvo un tremendo éxito en la televisión española desde 1972 hasta 2004, en diferentes temporadas. En el dibujo del cristal de cabezal aparecía la imagen de una de célebres azafatas y del trío Don Cicuta y los Tacañones, personajes famosos del concurso.



JAICAR

Barcelona (1961-1967)



El predecesor de esta empresa fue CEC, Comercial Electrónica Control, que era una empresa de Jaime Padrós Casals situada en la calle Laforja, 57-59, de Barcelona. Se dedicaba a la fabricación y sistemas de sellado de bolsas del plástico o, como ellos decían, fabricación de aparatos electrónicos para la soldadura sobre géneros de politeno y polivinilo.

En una fecha indeterminada Jaime Padrós Casals conoció a Francisco Carmelo Giménez Baldova, que según una revista de la época era exdirector de una acreditada fábrica barcelonesa de *pinballs*, pero que realmente siempre fue un autónomo con gran iniciativa e ingenio.

Carmelo Giménez trabajó desde muy joven alquilando máquinas de cine por los pueblos y montando y reparando radios. Autodidacta, también diseñó y patentó algunas piezas. Es cuando empieza a trabajar en JAICAR. La empresa se localizó en la misma dirección de la empresa anterior, en la calle Laforja.

Se tienen contabilizados seis *pinballs* de este fabricante. El primero se llamaba Las Guapas y no tenemos mucha más información, salvo que en 1964 se vendía por unas 7500 pesetas de segunda mano.


INNSBRUCK
PIN-BALL ELECTRICO PATENTADO
"JAICAR"
ELECTRONICA CONTROL
ES GARANTIA
LAFORJA 57-59
Tels. 228 34 90
228 76 55
BARCELONA-6
SE SOLICITAN CONCESIONARIOS EN TODA ESPAÑA
SUMINISTRAMOS MATERIAL PARA CONSTRUCCION Y REPARACION DE PIN-BALLS


BIG
FAIR
30 POINTS
SPECIAL

El siguiente fue Nebraska, de mayo de 1963, con un modelo de patas de tubo muy particular de la época. El marcador de puntos era luminoso y tenía un cristal protector del campo de juego pintado a rayas, al estilo de las máquinas de los alemanes de Th. Bergmann.

Innsbruck fue un *pinball* que publicitaban en diciembre de 1964. Parecía una versión mejorada de la Nebraska, con un mueble y unos dibujos muy parecidos, pero con mejoras como las patas y un campo de juego con distribución diferente. En este *pinball* JAICAR introduce el contador electromecánico por tambor, que empezó a patentar a principios de 1962. Este *pinball* fue patentado en mayo de 1966 y en la patente se mencionaba que se utilizaba una plancha de material transparente resistente para evitar el desgaste y rayado de los dibujos insertados en el tablero de juego, o bien la creación de surcos viciosos producidos por el rodar de las bolas, que desvirtuarían el normal proceso de juego, o lo que viene a ser una plancha de metacrilato, que se utilizó en el resto de sus juegos.

Big Fair fue un *pinball* de 1966, ya mucho más evolucionado. Tenía una mueble y estética más americana y un marcador de tres tambores. Inspirado en el *pinball* World Fair de Gottlieb (1964).

The Vague fue presentado a finales de 1966 y está copiado del *pinball* Vagabond de Williams (1962), pero con algunas modificaciones tanto en el cristal como en el campo de juego. Posteriormente se sacó este mismo *pinball* con contador de tambor de 4 dígitos.

El último *pinball* que tenemos registrado fue presentado en febrero de 1967 con el nombre de Strike. Era copia del *pinball* americano King Pin de Williams (1962).



Carmelo Giménez sacaba al mercado bonitos *pinballs* de gran calidad y diseño, pero llegó un momento en que quiso evolucionar y dejar de copiar para empezar a fabricar sus propias máquinas, algo con lo que Jaime Padrós no estaba de acuerdo. Así que disolvieron la sociedad y Jaime Padrós volvió al tema de las bolsas de plástico. Carmelo Giménez siguió en la industria del recreativo y fundó su propia empresa: Talleres CAR.





Talleres CAR (BIF-FAIR)

Barcelona (1967-1975)

Cuando se disuelve JAICAR, Francisco Carmelo Giménez Boldova, nacido el 29 de enero de 1916 en Tudela (Navarra), funda Talleres CAR en mismas instalaciones donde estaba JAICAR, la calle Buñola de Barcelona.

Es donde Carmelo explota toda su creatividad de la que no había podido hacer uso en JAICAR, donde se habían dedicado básicamente a copiar *pinballs* americanos. En Talleres Car no solo fabricaban *pinballs* originales, sino un montón de interesantes máquinas recreativas.





Francisco Carmelo Giménez Boldova (foto cedida por la familia).



Para esta nueva aventura empresarial se asocia con Antonio Poch Solé, que era matricero (fabricación de moldes para hacer piezas en serie) y que tenía su taller en la calle Pujadas, de Barcelona.

Con la experiencia combinada de ambos trabajaron durante casi una década, y aunque los dos eran fundadores y propietarios a partes iguales, en los registros la firma figuraba a nombre del Antonio Poch Soler, que aparece como fabricante en las placas de inspección técnica de los aparatos que fabricaban.

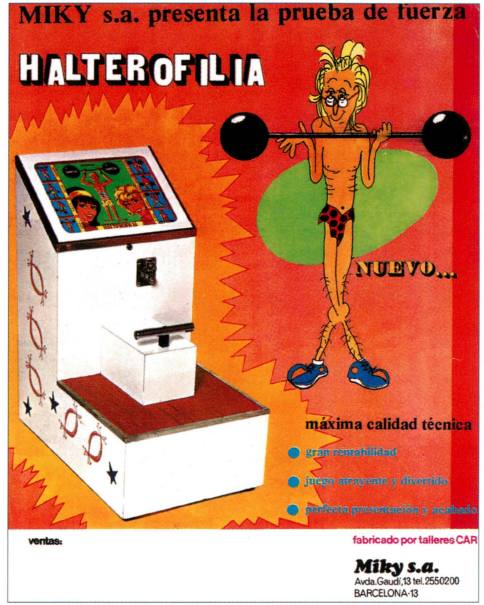


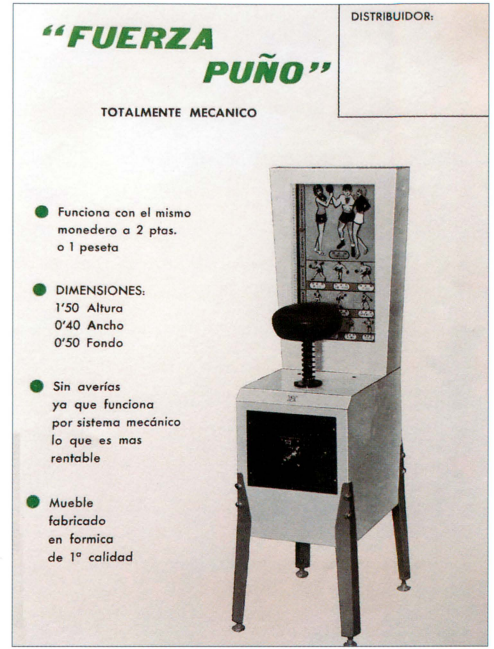
En 1967 patenta un futbolín-baloncesto, con cúpula de plástico que llama Baloncesto Mecánico, y que es tan extraño como poco jugable. No tuvo mucho éxito, aunque se llegara a fabricar.

Con MIKI, S. A., la distribuidora de Arturo Justo llegó a un acuerdo de colaboración (no en exclusiva) y muchas de las máquinas que fabricaban las distribuían ellos. Estas máquinas aparecían con la marca BIG FAIR o Talleres CAR y las fabricaban en la calle Buñola.

Una de ellas era una versión modernizada del Autobol que había fabricado hasta ese momento Inter-Automatic, pero sin cabezal animado. Lo llamarón Le Mans (patente de 1970).









Otras eran pequeñas máquinas para ejercitar los reflejos. Tenemos la llamada Antiaéreo Reflejos (patente de 1972), que consistía en ir apretando botones según las luces que se fueran encendiendo en el cabezal.

Impacto (patente de 1973) consistía en disparar misiles a los objetivos que se iban encendiendo en una pantalla circular.

Otra especialidad de Carmelo Giménez era las llamadas máquinas de fuerza, donde se retaba al jugador a demostrar su capacidad musculosa. Halterofilia (patente de 1973) era una simulación de levantamiento de pesas.

Fuerza de Puño (patente 1971), también diseñada por Carmelo Giménez, fue un interesante caso, pues se sacó con la marca Talleres Car y, en una versión modernizada, por José Cortiada, de Recreativos Maiter, de la calle San Acisclo, de Barcelona, al que posiblemente Carmelo había cedido o vendido la patente. También fue distribuida por Miky, S. A.

Respecto al tema de los *pinballs*, se han localizado seis modelos diferentes, a cada cual más bonito (contando aparte Le Mans, que no es un *pinball* al uso). Los dos primeros se llamaban Horoscope y Fair City. Estos mantenían muchos elementos comunes al último de JAICAR, Strike: marcador de cuatro rodillos, elevador manual de bolas, las mismas aletas, los muebles con forma y medidas iguales, el apron con la cara del payaso... Pero tenían algo especial: eran originales, no copias de *pinballs* americanos.



Horoscope, con una llamativa chica en el cristal, y Fair City, con la curiosa temática del turismo en los pueblos.

Academia, con un espectacular cristal y con la mejora de elevador automático de bolas, fue el siguiente *pinball*.

Otro de los que ha llegado hasta nuestros días es el modelo Drácula Girl. En este modelo se había sustituido la cara del payaso por la de un vampiro. Estos dos modelos aparecían registrados con la marca BIG-FAIR, fabricados por Antonio Poch Solé en la calle Pujadas, 16, de Barcelona.

El quinto *pinball* estaba basado en la película *Calamity Jane* de Doris Day y se llamaba, por supuesto, Calamity.

Como podemos observar, el fuerte de Talleres CAR no era la publicidad, apenas hacían y cedían la promoción a las comercializadoras como Miky, S. A. Tenemos que agradecer a Lucas Repiso Ortigosa, extrabajador de JAICAR y Talleres CAR, y yerno de Carmelo Giménez, que nos ha proporcionado la mayoría de las fotos que se hacían de los *pinballs* para las comercializadoras.




ACADEMIC
3 1 7 3
FLIPPER BUTTONS
DRACULA GIRL
0 0 6 0 0
FLIPPER BUTTONS
3 7 4 1 0
CALAMITY

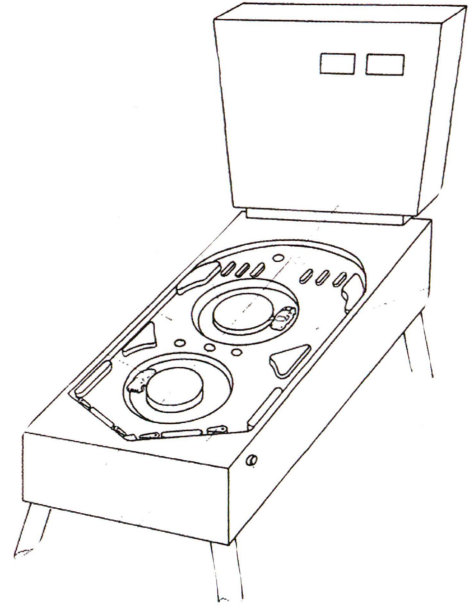


Quizás el modelo más alucinante que ideó Carmelo Giménez fue el llamado Autódromo (patente 1972), que contaba con dos circuitos para coches insertados bajo el campo de juego de metacrilato transparente.

Este increíble *pinball* fue sacado a la venta poco antes del fallecimiento de Carmelo Giménez, en el año 1974, y se hicieron muy pocas unidades.

Poco después se cerraba la fábrica, que por aquella época contaba con siete trabajadores y una tirada máxima de siete máquinas por semana, muy alejado de los grandes fabricantes en serie de la época.

Pero Talleres CAR tenía otro estilo de hacer las cosas: hacían productos artesanos originales y de muy buena calidad. El hecho es que, a pesar de su baja producción, aguantaron una década haciendo *pinballs* y las máquinas que han llegado a la actualidad lo ha hecho en buen estado, a pesar de su edad.





Coapin

Madrid (1960-1976)

Empresa madrileña de principios de los 60 cuyos socios eran Purificación Sedeño Fuentes, José Antonio Sedeño Fuentes y Ramón González. Fue una empresa muy irregular, con muchos altibajos, y que hicieron pocas máquinas. Tuvo varios domicilios (paseo de San Illán, 12, de Madrid (1962); calle Boldano, 7, Madrid (1963); calle Bustos, 9, Madrid (1971), etc.). También se habló de una fábrica en Mejorada del Campo.

En septiembre de 1962 se anunció un acuerdo de Coapín con la empresa suiza de J. Stamoglou para fabricarle cincuenta *pinballs* de dos jugadores. Se desconoce si se llevó a cabo. Se han encontrado varias patentes a nombre del abogado José Antonio Sedeño y Juan Jurado González de máquinas recreativas, expendedoras o piezas diversas, pero solo se han hallado dos máquinas que se llegaran a fabricar, Mini Goal (1971) y Great Goal, que parecen básicamente la misma sin y con cabezal. Se trata de un *pinball*-pistola con temática futbolera. En vez de aletas tiene un golpeador o raqueta central con el que dirigir las bolas hacia los objetivos del campo de juego, que básicamente eran una portería central y unos pasillos laterales. Tenía dos aletas superiores. Mini Goal se hizo con dos decoraciones, una de fútbol y otra posterior de baloncesto, un poco más evolucionada.

Jumaci

Madrid (1966-1975)



Empresa fundada por Donaciano Macarrón Fernández una vez que se separa de Eduardo Torres Arias y se disuelve Torres-Macarrón. El primer logo de Jumaci era una variante del logo de Torres-Macarrón al que se le había *caído* la T. Lo siguientes ya se centrarían en la marca JUMACI.

El primer *pinball* que nos hemos encontrado es de nuevo una versión de Ametrallador Atómico 1º, muy parecido al último realizado por Torres-Macarrón, prácticamente el mismo. Con un campo de juego dibujado de la misma forma y donde se han perdido algunos cañones y han ganado algunas luces.

El siguiente modelo de Jumaci también se llamaba Ametrallador Atómico 1º, pero ya había cañones y agujeros-trampa, y era mucho más colorido. El campo de juego y el mueble, aunque mantiene el mueble sin cabezal y el marcador de puntos luminoso. Era algo más parecido al resto de *pinballs* que se fabricaban por entonces.

Este modelo se lanzó al mercado durante muchos años y tuvo muchos cambios estéticos en las decoraciones, pero la estructura y la morfología del juego se mantuvo, al igual que los dibujos del campo de juego.



Una versión mejorada es Rey del Oeste. Fue el primer *pinball*, tanto de Torres-Macarrón como de Jumaci, que no se llamaba Ametrallador Atómico, y el primero con una seta y un campo más amplio. Se sigue man-


BALONCESTO
2000
LOCAL
VISITANTE
JUMACI


¡NUEVO JUMACI!
la más rentable
LARGO: 108 cm.
ANCHO: 55 »
ALTO: 96 »
distribuido por:
RECREATIVOS
JUMACI S. L.
JUEGOS ELECTRONICOS
MANUEL LAMELA, 10
(A la altura del 161 de General Ricardos)
TELEFS. 471 94 57 y 471 40 69
MADRID-25



teniendo el mueble sin cabezal, el marcador luminoso y las aletas invertidas.

El siguiente modelo se llamó como el mismo fabricante, **Jumaci**. Llega el momento en que hay que decirlo: la política de nombres de Donacio Macarrón era espantosa.

Aquí se pierden las aletas invertidas y se gana una seta, un campo de juego muy bonito, y los dibujos recuerdan mucho a las primeras INDER.

El último *pinball* que se conoce de Jumaci es **Ametrallador 2002**, el único de la marca con cabezal, aunque era muy pequeño.

Poco se sabe más de Jumaci y Torres-Macarrón. Las últimas patentes que se les conoce son de finales de 1974, así que no creo que llegaran mucho más allá. Los cañoncitos de Torres-Macarrón eran unas máquinas sencillas y diferentes, de los primeros *pinballs* que pudieron jugar los madrileños. Eran reconocibles en cualquier salón recreativo.

Aparte de los futbolines, de Jumaci se conocen otras máquinas, como una muy curiosa y poco conocida llamada Big Ball, una especie de Pong mecánico y vertical, muy



parecida a la bonita Baloncesto 2000. Otra máquina muy hermosa, y una de las primeras que fabricó Jumaci, era una de *hockey*.

Otra ya más conocida es la Carril Boll, una máquina Monza o de la peseta muy colorida y robusta.

Hay varias direcciones asociadas a estos dos fabricantes. Por orden: Calle Jardines, 10, Madrid, Calle Manuel Lameda,13 - Puerta Bonita/Carabanchel Bajo, Madrid y Calle Julio Antonio, 6 y 8. A la altura del 157 del camino viejo de Leganés, Madrid.



Empresa madrileña fundada el 17 de mayo de 1961 con un capital de 100 000 pesetas y con domicilio social en la calle Embajadores, 55, Madrid-5. Se funda con dos socios, Florentino Martínez Pons y José Martín Martínez. Posteriormente, en 1964, entra como socio y director comercial Miguel Ortega Avilés.

Aunque en algunas publicaciones aparece Fábrica de Aparatos Electrónicos Recreativos (FAER), en la publicidad de la marca siempre aparece con el término *Electromecánico*.

FAER se dedicó, casi en exclusiva, a la fabricación de *pinballs* desde su inicio. De los tres socios, Florentino Martínez Pons se encargaba de la dirección y gestión, Miguel Ortega Avilés de la parte comercial y José Martín Martínez del diseño y fabricación.

Su primer *pinball* fue Sideral Senior (1961), y fue un producto de ensayo o prueba. Le siguió Sideral Junior (1961), que era de mejor calidad, pero al que le fallaban los materiales. Finalmente se sacó una edición Sideral Junior Lujo (1961), mucho más estable y con, en mi opinión, el cristal del cabezal más bonito de la historia del *pinball* español.

Fábrica de Aparatos Electromecánicos Recreativos, S. L

F.A.E.R.

Madrid (1966-1975)



La serie Sideral acabó con Sideral Náutico Súper (1962), que no tenía nada que ver con las anteriores ni tenía un concepto sideral, sino que su temática era de carreras de lanchas.

Las tres siguientes máquinas serian Gran Casino (1963), Golf (1964) y Faer 64 (1964), con un nuevo modelo de mueble de patas metálicas.

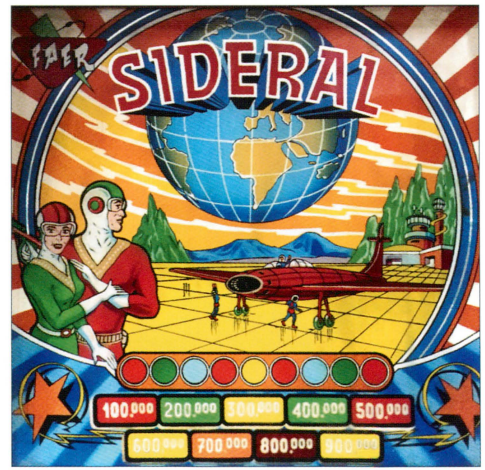
El Reloj (1965) y Capri (1965) fueron los siguientes *pinballs*, son los dos últimos de FAER de diseño de José Martín, ya que abandona la empresa a finales de 1965 y principios de 1966 para fundar su propia empresa, INDER. Estos últimos *pinballs* ya tenían una estética más moderna y convencional, con un mueble del tipo americano.

En ambos casos la pantalla era tridimensional, o mejor dicho, con una animación en el cristal del cabezal.

En marzo de 1966 Florentino Martínez Pons compra su parte de Miguel Ortega Avilés y convierte la empresa en familiar. Introduce a su padre y hermano. Miguel Ortega pasa a ser director general de ventas en PETACO.

FAER se trasladó varias veces en el poco tiempo que estuvo en activo:

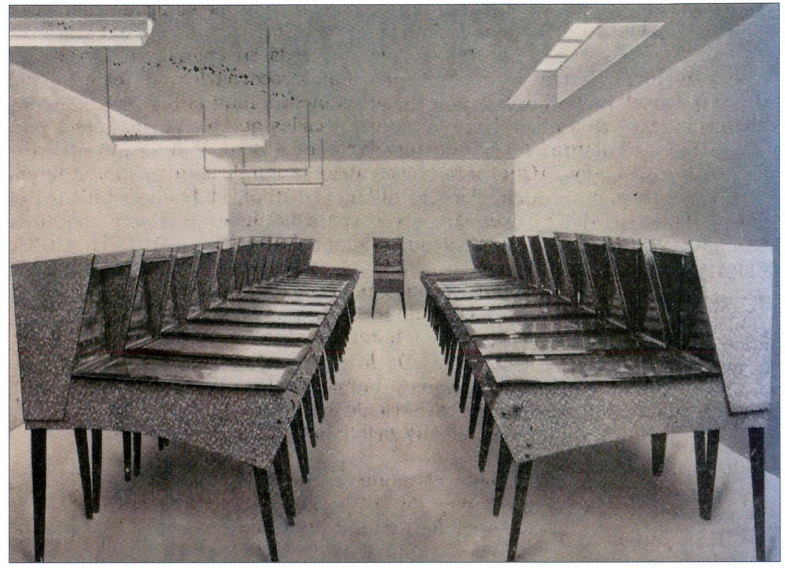
- Calle Embajadores, 55, Madrid-5, 2307522
- Avenida José Antonio, 62 – 9º D-1, Madrid -13
- Alfonso Núñez, 28, Madrid-20
- Antonio Vicent, 13, Madrid-19




el pin·ball más rentable
FAER
Divierta y entretenga a su clientela:
Permanecerá más tiempo en su establecimiento
FABULOSO Y NUEVO PIN-BALL CON PANTALLA EN RELIEVE
FABRICA DE APARATOS ELECTRO MECANICOS RECREATIVOS, S. L.


capri
FAER, S. L.
NUEVO PIN-BALL CON PANTALLA DE VISION TRIDIMENSIONAL DE GRAN NOVEDAD, UNICA EN ESPAÑA.
NUEVA Y ORIGINAL RAMPA O TOBOGAN PARA AVANCES NADADORES.
PROTECCION REVOLUCIONARIA EN LA PINTURA DEL TABLERO.
FANTASTICA E INIGUALABLE DECORACION.
• Por tanteo a los 600, 700, 800 ó 900 puntos (Regulable).
• Pasando la bola por los canales especiales con luz (Apagando la palabra CAPRI).
• Introduciendo los dos nadadores dentro del agua.
• Colocando la bola dentro de la rampa situada en el centro, obtendrá la bonificación especial que indique la cartela
Pregunte a su representante para una próxima demostración.
el pin·ball más rentable
FABRICA DE APARATOS ELECTRO MECANICOS RECREATIVOS, S. L.
ALONSO NUÑEZ, 28. Nave. 2°. TELEFONOS 253 41 48 - 253 70 38 - 253 48 92. MADRID-20





Los dos últimos *pinballs* que se conocen de FAER fueron Bowling (1966), con contador de tres cifras y un contador luminoso, y Silver Star (1966), que tenía un interesante pachinko en el cristal del cabeza.

Finalmente, en su única incursión fuera del mundo de los *pinballs*, FAER hizo una galería de tiro llamada Agente Secreto (1967). Poco después, por razones comerciales, FAER es liquidada, aunque eso no significa que Florentino Martínez abandone el mundo del automático.


SILVER STAR
La Estrella
de los
PIN-BALL
• Por tanteo
• Por lotería
• Aumento de tanteo por el juego chino de la pantalla
• Recuperación de bola por los pasillos laterales
• Inigualable decoración
• Tablero plastificado
• Metalistería de acero inoxidable
• Monederos regulables
No guarde usted el secreto de su calidad
FAER
Antonio Vicent, 13
Teléfs. 2603116 - 2602301 - 2601459
MADRID - 19


AGENTE SECRETO
especialmente diseñada para bares
medidas:
0'50 m. de ancho
0'70 m. de fondo
1'70 m. de alto
¡máxima rentabilidad!
FAER Fábrica de aparatos electromecánicos recreativos - Antonio Vicent, 13 - Tels. 2602301-2601459

Quién es quién en FAER

Florentino Martínez Pons, director gerente

Socio fundador y alma de la empresa. Comenzó la empresa junto con José Martín, para luego continuar junto con su familia, que también se dedicaba a la explotación de salones.

Miguel Ortega Avilés, Director comercial.

Se incorpora como accionista en 1964 y abandona la empresa a principios de 1966 para irse a PETACO como director general de ventas. Posteriormente fundó algunas empresas como IBERASA y MARTEL, y acabó siendo director comercial de INDER, con una pequeña participación de acciones.

José Martín Martínez, Director técnico.

Comienza como técnico de GEDASA. Tras un breve paso por PETACO, se instala en un pequeño taller de reparaciones, para finalmente ser socio fundador de FAER. Abandona la sociedad a finales del 1965 y principios del 1966 para fundar INDER. Sin duda es uno de los mejores diseñadores de *pinballs* de la historia.

- Ricardo Martínez Pons, apoderado
- Alberto Boniforti, director técnico después de José Martín Martínez.
- Alfredo Villeta, director técnico después de Alberto Boniforti.
- Don Martín Gutiérrez, perito industrial.
- Don Martínez Briones, diseñador gráfico.



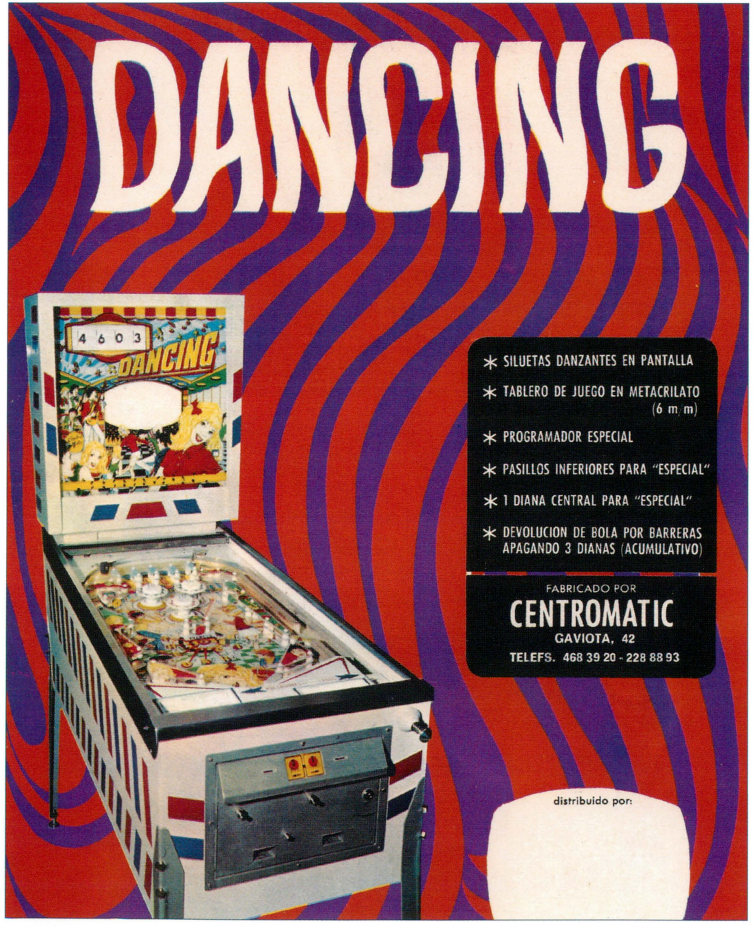
Florentino Martínez Pons.



Miguel Ortega, Martín Gutiérrez y Martínez Briones.



Pepe Martín Martínez.



Centro Matic, S. A.

Madrid (1968-1982)

Centro Matic fue el segundo proyecto de Florentino Martínez Pons una vez que decide acabar con FAER. Este cambio se debió a razones operativas y comerciales, porque básicamente se trataba de la misma empresa, con los mismos empleados y la misma fábrica, situada en la calle Antonio Vicent, 13.

Dancing (1969) es el primer *pinball* que sacó Centro Matic. En la publicidad aparece la dirección de calle Gaviota, 42, que fue un pequeño taller que tuvo Centro Matic durante un par de meses, aunque realmente la fábrica estaba en Antonio Vicent, 13.

Esta máquina tenía un marcador de cuatro rodillos y el tablero de juego estaba hecho en metacrilato, como todas las que, acertadamente, hizo Centro Matic. En el cristal aparecían unas siluetas danzantes. El monedero es de peseta y de duro. No tiene lotería, pero sí contador mecánico de bolas en el cristal. El logotipo del Centro Matic aparece dibujado en la batería y no en un círculo blanco, como en el resto de las máquinas.

Derbi (1969) es un *pinball* que parece posterior a Dancing. Ya vuelven a poner la dirección a calle Antonio Vicent, 13 en el folleto. Tiene un marcador de 4 rodillos y la estética de enmarcar el contador es muy parecida a la Dancing.

La puerta es más pequeña y el monedero pasa a ser simple, de duro. Mantiene el tablero de metacrilato. Parece ser que el campo de juego, el diseño y los dibujos están bastante inspirados en la máquina de Gottlieb de 1961, Foto Finish. Aún no tiene incorporado el sistema de lotería.



Ruleta (1969) es otro de los *pinballs* de esta primera época de Centro Matic. Marcador de cuatro rodillos, tenía una animación de una ruleta en el cabezal.

Jarama (1973) estaba inspirado en el circuito de carreras del Jarama, situado cerca de Madrid. Tiene contador de cinco rodillos, contador de vuelta de dos rodillos, contador de bolas y contador de lotería.




RULETA
HAGAN JUEGO!
2 Flippers. 2 Expulsores de banda. 3 Picabolas. 4 Bumpers.
Bonificación especial por ruleta de la pantalla.
2 Dianas a tiro de flippers para especial bolas y partidas.
Doble especial en dianas y pasillos laterales inferiores.
Tablero de juego en metacrilato.
distribuido por:
CENTROMATIC, S.A.
Antonio Vicent, 13 - Tlf. 460 61 99
Madrid-19


LA VICTORIA DE UNA CALIDAD
JARAMA
Flippers largos.
4 expulsores de banda.
5 bumpers.
Bola especial en pasillos inferiores con luz.
Especial en pasillos inferiores apagando ABCD correlativo.
Dobles pasillos inferiores para recuperación de bolas.
Especial partida por carrera de coches.
7 dianas para aumento tanteo y bonificación vuelta.
Amplia gama de selección de partidas en monederos, para su mayor rentabilidad.
CENTROMATIC, S.A.
Antonio Vicent 13•Tf.4606199•MADRID
Distribuido por:


MOTO CROSS
LA MAQUINA SIN OBSTACULOS QUE LLEVA A LA META
MOTO CROSS
5 3 2 3 0
• Emocionante carrera de motos.
• 5 dianas a tiro de flipper para avance motos y aumento tanteo.
• Bonificación de bolas por pasillo superior.
• Doble trampa de bolas.
• Máxima emoción por 7 contadores de visión directa.
• Amplia gama de selección de partidas en monederos, para su mayor rentabilidad.
• Como siempre, nuestra firma, con los mejores deseos de superación.
CENTROMATIC, S.A.
Antonio Vicent, 13 • Tl 4606199-Madrid
Distribuida por:


FIREBALL
el pinball diferente que hará furor
FIREBALL
5 1 5 6 0
• ORIGINAL REMOLINO CENTRAL EN TABLERO.
• ESPECIAL EN DIANA SUPERIOR IZQDA. (ACUMULATIVO OPCIONAL).
• BONIFICACION DE TANTEO EN PICABOLAS DESDE 1.000 a 5.000 PUNTOS.
• RECUPERACION DE BOLA POR EXPULSOR EN LATERAL IZQDO.
• LOTERIA.
Fabricado por
CENTRO MATIC, S. A.
ANTONIO VICENT, 13 - TELEF. 460 61 99
MADRID-19

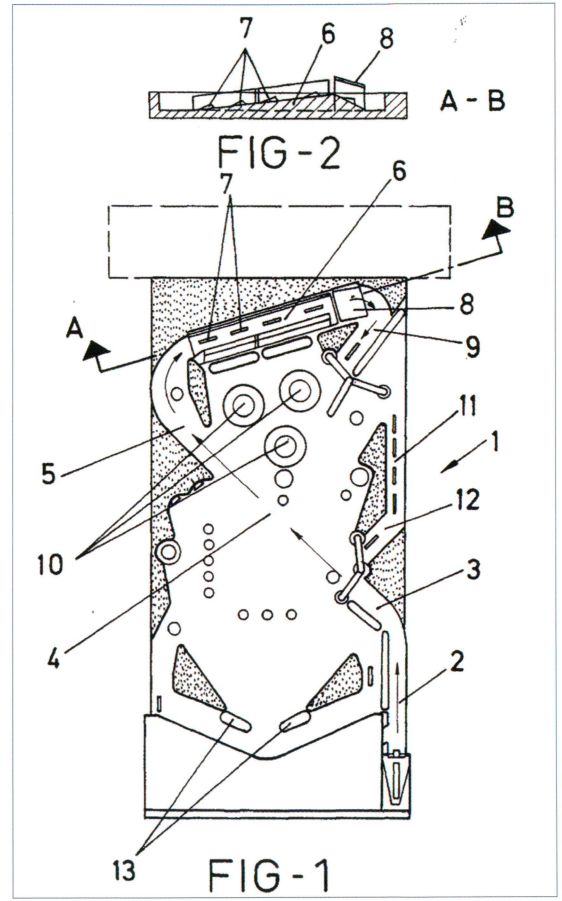
Motocross (1973) es una variante del Jarama, incluso los folletos tienen diseños parecido. Probablemente fueron fabricados a la vez.

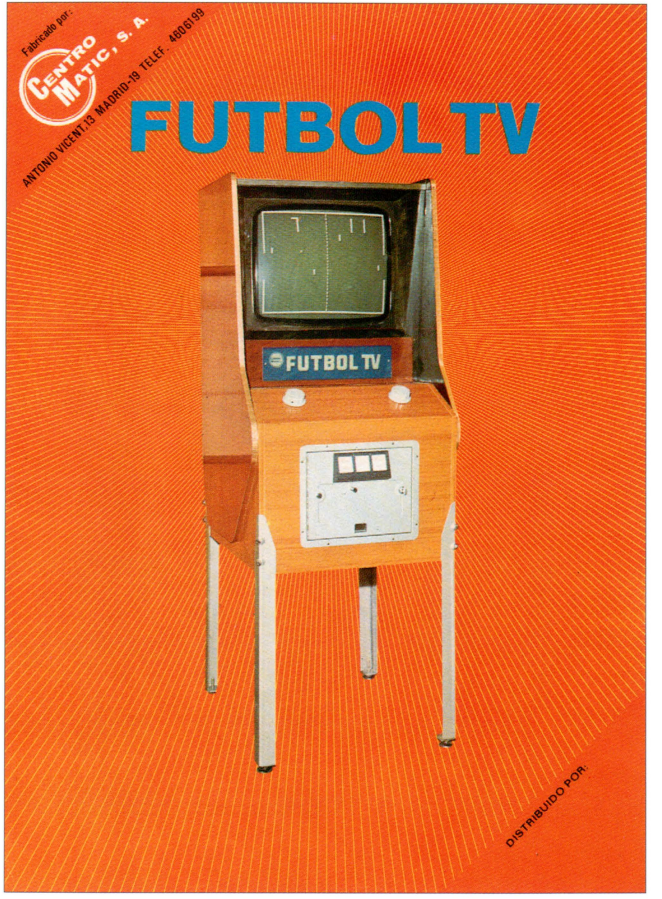
Fireball (1974) es copia del *pinball* del mismo nombre de Bally de 1972. No es una versión exacta, tenía varias diferencias y, por desgracia, va a peor. Por ejemplo, no tenía los *zipper flippers* ni el *multiball* de tres bolas. Además, era de un solo jugador, por los cuatro jugadores que tenía la máquina americana. El modelo español tiene contador de cinco rodillos, contador de bolas y, por primera vez en Centro Matic, lotería. El sistema de sacada de la bola era muy original: permitía un tiro de habilidad con el que podías obtener puntos extra. Un punto destacable era el disco que estaba en el centro del campo de juego, que iba rotando y que podía desviar las bolas, con lo que se conseguía un efecto remolino. El modelo de Centro Matic no mantiene los mismos dibujos en el mueble que la versión de Bally, pero sí los colores, y hay que decir que no se echan de menos.

Un último *pinball*, que parece ser que no vio la luz, fue patentado en 1972 y parece una variante invertida de Fireball. Lo interesante del prototipo es un novedoso sistema de poner en juego la bola con un tiro largo de habilidad (los americanos lo llaman *skill shot*). La idea es que el jugador, usando la fuerza exacta (en este caso bastante), logre lanzar la bola al inicio hacia el pasillo superior, donde se encuentran una serie de interruptores de presión. Según el que alcance logrará una puntuación u otra. Para ser 1972 es un sistema muy novedoso. Hoy en día es habitual en casi todas las máquinas que haya un *skill shot*, pero por aquellos tiempos no eran tan elaborados como este diseño.

Centro Matic también tiene en su haber una de las primeras máquinas de vídeo que se fabricaron en España, una versión del Pong llamada Futbol TV (1974). El Pong es el primer videojuego de vídeo multiplaforma (consolas, ordenadores y máquinas recreativas) diseñado por Atari en 1972. Aparece en el mercado español entre 1973 y 1974, y era la gran novedad en los salones recreativos hasta la llegada de Space Invaders.

En los 70 se podía encontrar en Madrid un buen grupo de empresas dedicadas a la fabricación de *pinballs*. Había empresas pequeñas o medianas como Billares Quevedo, Coapin,





Jumaci, MARTEL, EMAGAR, TASA o la propia Centro Matic y muy muy grandes como PETACO, MARESA, INDER, SEGASA o Recreativos Franco. Alrededor de estas empresas aparecieron otras que proveían materiales de todo tipo. Había carpinterías, imprentas, especialistas en bobinados o en relés. Una de estas era la de los hermanos Cuesta.

Luis y Marcelino Cuesta eran empresarios que se dedicaban a diversos sectores. Por ejemplo, tenían una empresa constructora, o incluso su propia marca de vermut (Vermut Cuesta). También, desde un pequeño taller en la calle de la Oca que dirigía Marcelino Cuesta, se dedicaban desde 1962 a la fabricación de piezas para *pinballs* para otras marcas madrileñas. En 1975 se deciden a dar un paso más en el mundo del automático y compran la marca Centro Matic a Florentino Martínez, que se la vende con fecha 4 de julio de 1975.

Junto con la marca también van los talleres de la calle Vicent y, posiblemente, la mayoría de los empleados. Empiezan sus actividades continuando con la fabricación de *pinballs* con la base de la tecnología de Centro Matic, sus propias piezas y otras que compraban a otros proveedores y fabricantes.

Se cuenta que PETACO le fabricaba toda la metalistería, los contadores, las patas, etc., y que los relés eran de RUAN (Ángel García Rubio), que eran proveedores de MARESA.

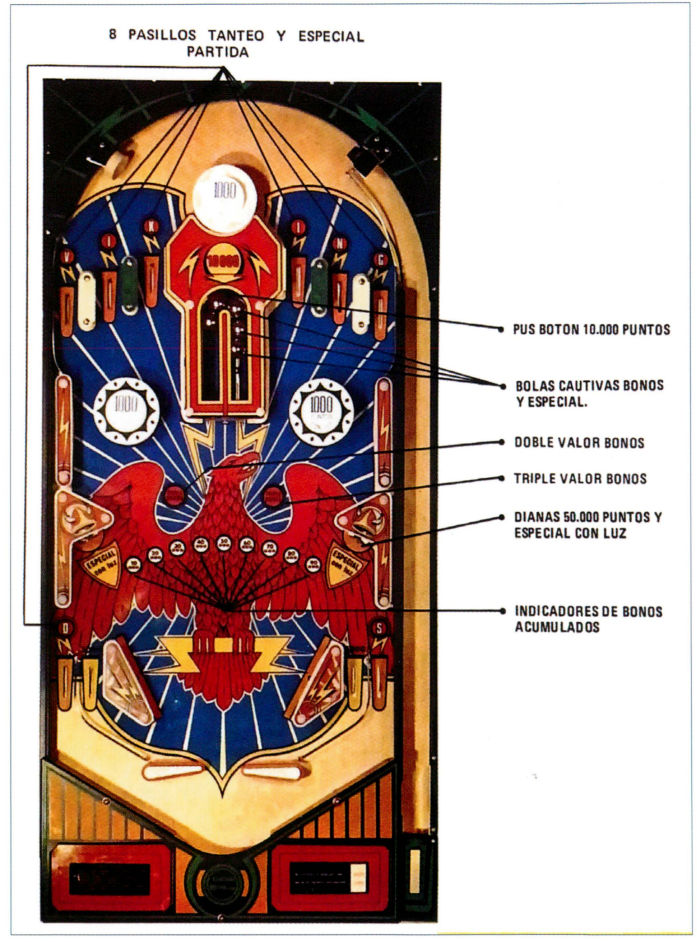
Todos los campos de juegos estaban hechos de metacrilato siguiendo el diseño original de Centro Matic, con lo que los *pinballs* que han llegado hasta nuestros días mantienen un buen estado y colores vivos. En total fueron cinco, todos bastante bonitos y con juego divertido.

Everest (1975), con un marcador de cinco rodillos y una bola cautiva muy interesante.

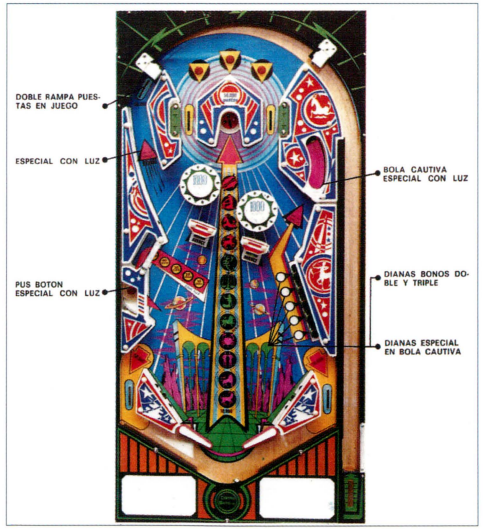

EVEREST
EVEREST
Fabricado por
CENTRO MATIC, S.A.
ANTONIO VICENT, 13
TLF 460 61 99 · MADRID - 19


100
100
1000
5000
5000
PICABOLAS ACUMULATIVO ROJO.
PASILLOS AUMENTO TANTEO Y ESPECIAL.
PUS BOTON SEGURIDAD.
PICABOLAS ACUMULATIVO VERDE.
BOLA CAUTIVA BONIFICACION TANTEO ACUMULADO EN AMBOS PICABOLAS.
DIANA ESPECIAL Y 5000 PUNTOS
ESPECIAL 5000 PUNTOS CON LUZ.
FLIPERS LARGOS.


VIKINGOS
VIKINGOS


8 PASILLOS TANTEO Y ESPECIAL
PARTIDA
PUS BOTON 10.000 PUNTOS
BOLAS CAUTIVAS BONOS
Y ESPECIAL.
DOBLE VALOR BONOS
TRIPLE VALOR BONOS
DIANAS 50.000 PUNTOS Y
ESPECIAL CON LUZ
INDICADORES DE BONOS
ACUMULADOS

Vikingos (1975) es un aparato con unos colores muy llamativos. Con un mueble pintado en negro y oro, una gran águila roja tanto en el cristal del cabezal como en el centro del campo de juego. Es una máquina difícil de olvidar si se ha visto alguna vez, aunque es un *pinball* muy poco común. El cabezal también pintado de negro y oro, con un marcador de seis dígitos, posiblemente por primera vez en Centro Matic.



En el campo de juego destacan tres setas y tres bolas cautivas. Los objetivos son muy claros y muy difícil subir la bola a la parte de arriba por el impedimento de las setas.

Libra (1975) es una interesante máquina basada en el zodiaco y, al menos el dibujo del cristal, está inspirado en el del *pinball* Zodiac de Williams (1971), aunque su campo de juego es diferente. Tiene un marcador de puntos de seis tambores y un marcador luminoso en el cabezal para iluminar los doce objetivos, los signos del zodiaco. Los objetivos en el campo de juego son muy claros y variados: dianas laterales, dos dianas centrales, un tiro largo al picabolas central para ir consiguiendo los 12 signos de zodiaco, una bola cautiva, etc. Una




HAWK BLACK
BLACK
HAWK
CENTRO MATIC, S. A.
C / Antonio Vicent, 13
Teléfono 460 61 99
MADRID - 19
DISTRIBUIDO POR


FLYING - HIGH
FLYING HIGH
CENTRO MATIC, S. A.
C / Antonio Vicent, 13
Teléfono 460 61 99
MADRID - 19
DISTRIBUIDO POR

máquina con mucho juego. Posiblemente con ella se empieza a usar el doble monedero de duro y de 25 pesetas.

Black Hawk (1976) es un *pinball* de nombre confuso. Aunque registrado así, en el folleto alguien se equivocó y lo puso al revés: Hawk Black.

Está basado en un personaje de cómic que se llamaba Falcon y que estaba muy relacionado con el Capitán América. En España a este personaje se le llamó Halcón.

No llega a quedar claro por qué le ponen al cómic el nombre de Black Hawk, que es el de otro superhéroe, aunque de DC Comic y no de Marvel, como el Halcón. Probablemente al ser un personaje de raza negra y llamarse Halcón, la lógica española de los años 70 estipulaba que debía llamarse Halcón Negro. La máquina tiene contador de seis rodillos, contador de bolas y lotería.

Flying High (1976) en el folleto aparece con el dibujo del mueble de la Black Hawk (1974). Esto es posible que solo se debiese a una mala utilización del corta-pega de algún publicista, porque en el modelo real aparecen unos dibujos de aviones. Tiene contador de puntos de seis rodillos, contador de bolas y lotería. En cualquier caso, es posiblemente el último *pinball* de Centro Matic. En el mismo folleto publicitaba la versión de un jugador electromecánica y de cuatro jugadores electrónica.

No nos consta que Centro Matic fabricara más *pinballs*, aunque registró un modelo llamado King-Pin dentro de la categoría con pistola, un tipo muy poco común que se basa en disparar las bolas, en vez de golpearlas con las aletas, usando un mango de pistola.

Más adelante, Centro Matic registró y fabricó otros muebles dedicados a juegos de vídeo. Al menos ha quedado constancia de los siguientes modelos: Astropal, Comando del Espacio, Come Cocos, Crash Road, Guerra de las Galaxias, Rescate Lunar y Scramble. En el registro de máquinas recreativas también aparecen a su nombre los modelos Antare, Cosmic Gorila, Cosmic Invader, Galería y Vuelo Espacial.

Sabemos que en los años 80 se metieron en el tema de las máquinas tragaperras y que también hicieron bolerines y cascadas. Probablemente la crisis del *pinball* y el *rosonazo* acabó con ellos, al igual que con la mayoría de las empresas, que desaparecieron a principios de los 80.



Recreativos Franco Interflip

Madrid (1961-actualidad)

Los hermanos Franco Muñoz son un claro ejemplo en España de lo que los americanos llaman *self-made men*, hombres hechos a sí mismos. Joaquín y Jesús empezaron en el mundo de automático prácticamente de la nada. Joaquín (Ajofrín 1936-Madrid 2009), con 20 000 pesetas y trabajando de camarero en la base americana de Torrejón; y Jesús (Ajofrín 1942), haciendo la mili y con 50 pesetas en el bolsillo. Ambos se embarcaron a principios de los 60 en la compra de un *pinball* usado para dedicarlo a sacarle algo de beneficio. Era una de las versiones de Sideral de FAER y pagaron 12 000 pesetas.



Pronto se juntaron con dos mecánicos (Enrique, que era un extrabajador de FAER, y su hermano) y montaron un taller en calle Hilarión Eslava, 38, de Madrid. Compraron más máquinas y empezaron a explotarlas en los alrededores de Madrid (Ávila, Cercedilla, Arganda, Tarancón, Alcorcón, El Tiemblo, etc.), lugares en los que era difícil atender sus máquinas, pero que, en cambio, daban mucho mayor margen que las que se explotaban en Madrid, donde la competencia era mayor y había que dar mayor porcentaje al propietario del local. En el año 1966 ya tenían un salón recreativo en la calle Fuencarral, 28, con unas 30 máquinas, y otras 150 en explotación entre Madrid y alrededores.

Hay mucha literatura sobre los inicios de los hermanos Franco. Durante los 80 y 90 acaparaban las revistas del sector, aparecían en más portadas que los Pecos en el *Superpop*. Se escribía sobre todo lo relacionado con RF, de sus grandes ideas, de sus proyectos, sus iniciativas, de su obra social, las fiestas familiares, hasta de los homenajes que les hacían en su pueblo, Ajofrín. El hecho es que, cuando empezaron, eran simplemente unos operadores

(explotadores se llamaban en aquellos tiempos, aunque no les gustaba mucho la palabra) que trabajaban sin descanso, con dureza (sí, con dureza: Joaquín había sido boxeador y no tenía ningún problema para defender sus negocios e intereses con lo que fuera necesario, o eso decía él mismo) y asumiendo muchos riesgos. Y ganaron mucho dinero, porque entonces el mundo del automático era muy rentable para la gente que sabía trabajar. Se decidieron a meterse a fabricar máquinas recreativas, *pinballs* básicamente, y tampoco muchos, pero bien hechos.

En 1977 se despenalizan, que no se legalizan, los juegos de azar. Quizás ya entonces fueran millonarios, pero lo que los elevó a la lista Forbes fueron las máquinas tragaperras. Tampoco hay que demonizar a los Franco por ello: ni fueron los primeros, ni fueron los únicos, ni hubiera cambiado nada si no hubieran dejado los *pinballs* para fabricar tragaperras. Hubo muchos otros fabricantes de máquinas tipo B en España, e incluso muchos de ellos venían de la industria del *pinball*. Era difícil resistirse a un pastel tan apetitoso. Son máquinas simples, comparadas con los complejos *pinballs*, sin apenas partes mecánicas, sin apenas averías y con unos beneficios brutales. Es cierto que los porcentajes por partida solo son del 20%, a repartir con el dueño del local, cuando los del *pinball* eran al menos del 50% solo para el operador, pero no es lo mismo una partida cada dos o tres minutos que de 10 a 20 partidas por minuto. No había color, y más cuando limitaron el número de máquinas por establecimiento, metiendo en el mismo saco, de forma injusta, a las máquinas tipo A y B. Eso fue lo que sacó de los bares a los *pinballs* y las máquinas de vídeo, y lo que nos convirtió en un país de ludópatas.

Aunque en Estados Unidos la industria del juego se ha asociado con el crimen organizado (incluso en Las Vegas hay un museo sobre la Mafia), aquí no se puede decir lo mismo, aunque sí que podríamos hablar de familias, o mejor dicho de hermanos, porque en España al final se repartieron el pastel de las tragaperras entre los hermanos Franco y los hermanos Laos de CIRSA, que hicieron desaparecer a la mayoría del resto de los fabricantes, sobre todo los más pequeños. Obviamente los Laos y los Franco estaban destinados a enfrentarse y a entenderse, y los encuentros y desencuentros entre CIRSA y Recreativos Franco llenaron páginas y más páginas, y no solo de las revistas del sector.

Pero este es un libro sobre *pinballs* y no sobre la industria del juego en general, y los Franco hicieron buenas aportaciones, aunque algo escasas.

A finales de los 60 los hermanos, siendo aún operadores, se decidieron a fabricar *pinballs*. Adquirieron un local más grande y empezaron a investigar y probar con piezas y tableros. Se sabe que trataron de fichar a Eulogio Pingarrón y que este estuvo a punto de aceptar, pero precisamente por esas fechas le ofrecieron en PETACO encargarse de los nuevos diseños de *pinballs* y decidió quedarse allí. Muchos años después, Eulogio Pingarrón terminaría trabajando para los hermanos Franco, pero en una época en que ya no se fabricaban *pinballs*.

El siguiente paso fue fichar a Gaspar Pascual de MARESA, que les dijo: «Si somos capaces de fabricar una máquina como la Rey de Diamantes las haremos todas». Y efectivamente empezaron fabricando la Mississipi (*sic*) en su







primer intento en 1970 o 1971, una copia del Rey de Diamantes de PETACO/Gottlieb. Este máquina se fabricó con dos versiones del cristal, y de la segunda se hicieron versiones con variaciones de color, algo que sugiere que se hizo durante un largo periodo de tiempo, quizás dos o tres años.

Una de las versiones, posiblemente la primera, con un dibujo de un barco de palas clásico de Mississippi, que tenía un parecido, más que razonable, con un *pinball* de INDER de 1971 llamado Hearts Gain. Quizás por ello sacaron una segunda versión, o quizás para corregir el error ortográfico (Mississippi se escribe con dos pes) o para modernizar el logotipo de las R y F anidadas.

Un poco después del primer **Mississippi** sacaron **Venus 5** (1973), un colorido *pinball*.

En 1975 sacaron tres modelos: **Impacto** (1975) fue el primer modelo que se exportó al extranjero, para el que se hizo una segunda versión de cuatro jugadores y con un nombre más anglosajón, **Impact** (1976).

Jalisco (1975), de temática mexicana.

Cabaret (1975), basado en la película del mismo nombre protagonizada por Liza Minnelli, cuya silueta se adivinaba en el folleto.

En 1976 destacan dos modelos: **Cherokis** (1976) y la versión de cuatro jugadores **Cherokee** (1976).

La otra máquina muy llamativa era **Dragoon** (1976) (con su correspondiente versión de cuatro jugadores **Dragon** (1977)).

Por primera vez aparecen las dianas abatibles en el tablero, exclusivas de RF. Estas mismas dianas fueron usadas en la popular **Full** (1977), basado en bolos, que era tan bonito como difícil y que salió en 1977.


VENUS 5
LA VENUS DEL PIN-BALL
Recreativos Franco
• Substanciosos tanteos y especial en los tres picabolas.
• 4 pasillos y 6 dianas alternativos aumentan el tanteo del picabolas central.
• 5 pasillos superiores que acumulan tanteo en los picabolas laterales.
• Tablero de metacrilato.
* NUEVO SISTEMA DE BUMPERS-FLIPPERS Y DIANAS (DE ETERNA DURACION).
Venus 5 la artesania en el Pin-Ball para el explotador exigente. Conéctela, recáudela, olvídela...
Venus 5 es un modelo original.
Fabricado por: Recreativos Franco-Antonio Zamora, 100 - Madrid - Teléfono 463 75 69.
Distribuida por:


IMPACTO
UN IMPACTO EN SUS GANANCIAS
• Subtanciosos tanteos y especial en 2 rampas y picabolas.
• 8 dianas abatibles que proporcionan especial en las rampas con opción a varias partidas por cada bola.
• TABLERO DE METACRILATO.
• NUEVO SISTEMA DE BUMPERS-FLIPPERS Y DIANAS (de eterna duración).
• IMPACTO es un modelo original de Recreativos Franco.
Recreativos Franco
Hilarión Eslava, 36 - Madrid-15.
DISTRIBUIDO POR

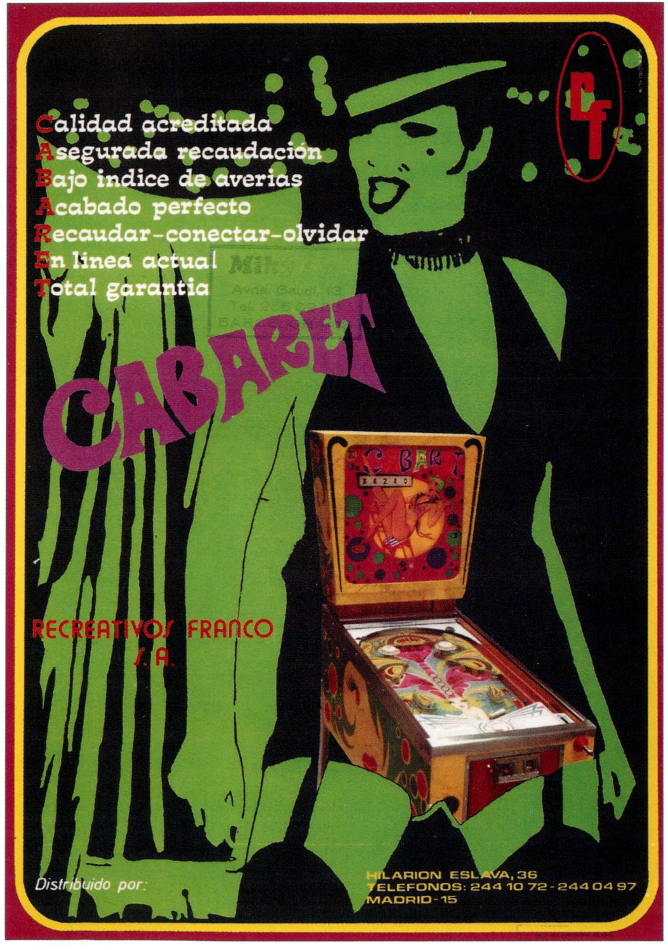




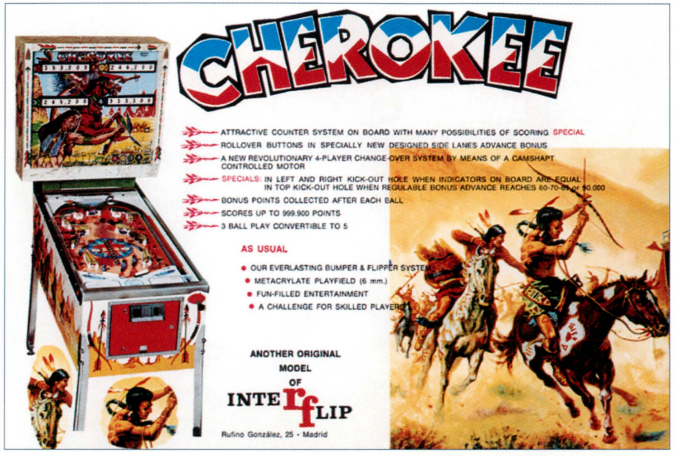
Tenía nuevo dianas abatibles por la cinco que tenía la Dragoon. Sin llegar a ser imposible, lo cierto es que las RF era muy tragonas y conseguir tirar todos los bolos era dificilísimo. Se dice que se hizo una versión de cuatro jugadores, dato que no está confirmado.

Alaska (1977) fue el penúltimo *pinball* de RF. Se sacaron versiones electromecánicas de uno y cuatro jugadores, y una versión con tecnología electrónica en 1978.

Esta versión se hizo con el SYSTEM III que había diseñado Rafael Domínguez para PETACO y que después vendieron a RF. Con este modelo, en 1978 se acaba la época dorada de los *pinballs* de los hermanos Franco.

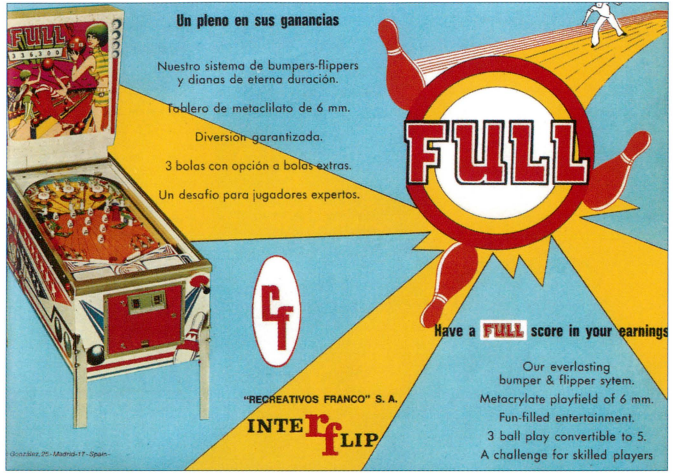

Calidad acreditada
Asegurada recaudación
Bajo indice de averías
Acabado perfecto
Recaudar-conectar-olvidar
En línea actual
Total garantía
CABARET
RECREATIVOS FRANCO S.A.
Distribuido por:
HILARION ESLAVA, 36
TELEFONOS: 244 10 72 - 244 04 97
MADRID-15


CHEROKIS
Otro modelo original de:
RECREATIVOS FRANCO
Novedades: Atractivo sistema de contadores en tableros, con múltiples posibilidades de ESPECIAL en cada bola. Laberintos laterales con nuevo sistema de pasillos.
Especiales: Regulables en picabolas laterales, igualando los indicadores del tablero. En picabolas central a través de bonus, regulable del 6.° al 9.°
Monederos regulables:
1 Duro 1 Partida
2 Duros 3 Partidas
25 Ptas. desde 5 a 8 Partidas
Y como siempre:
CONECTAR, RECAUDAR Y OLVIDAR
Recreativos Franco
Hilarión Eslava, 36 - Madrid-15.
FABRICADO POR:
RECREATIVOS FRANCO, S. A.
Hilarión Eslava, 36
Teléfs. 244 10 72 - 244 04 97
MADRID-15
DISTRIBUIDO POR:

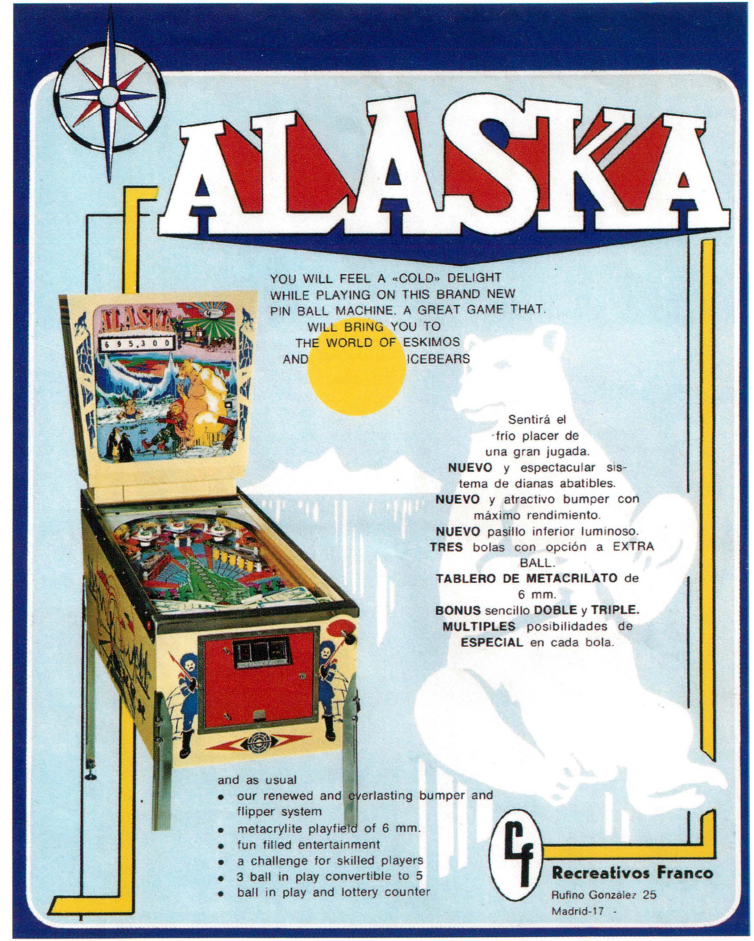

CHEROKEE
ATTRACTIVE COUNTER SYSTEM ON BOARD WITH MANY POSSIBILITIES OF SCORING SPECIAL
ROLLOVER BUTTONS IN SPECIALLY NEW DESIGNED SIDE LANES ADVANCE BONUS
A NEW REVOLUTIONARY 4-PLAYER CHANGE-OVER SYSTEM BY MEANS OF A CAMSHAPT CONTROLLED MOTOR
SPECIALS: IN LEFT AND RIGHT KICK-OUT HOLE WHEN INDICATORS ON BOARD ARE EQUAL IN TOP KICK-OUT HOLE WHEN REGULABLE BONUS ADVANCE REACHES 60-70-80 or 90.000
BONUS POINTS COLLECTED AFTER EACH BALL
SCORES UP TO 999.900 POINTS
3 BALL PLAY CONVERTIBLE TO 5
AS USUAL
OUR EVERLASTING BUMPER & FLIPPER SYSTEM
METACRYLATE PLAYFIELD (6 mm.)
FUN-FILLED ENTERTAINMENT
A CHALLENGE FOR SKILLED PLAYERS
ANOTHER ORIGINAL MODEL OF
INTERFLIP
Rufino González, 25 - Madrid


DRAGON
BECOME A DRAGON KILLER!
on our new and sensational 4 player pin-ball machine.
KILL the five dragons situated on the playfield and after hitting each one of them, you will hear the fascinating howling sound of a dying dragon.
The dragons of our new and revolutionary system do not detain the ball at all, they drop very smoothly.
and as usual
our everlasting bumper & flipper system
metacrylate (6 mm)
fun-filled entertainment
a challenge for skilled players
3 ball play convertible to 5
ball in play and lottery counter
INTERFLIP
See other side for FEATURE-GRAM


DRAGOON
¡Sea Vd. "FRANCO" tirador!
MATE cinco dragones a Flipper tiroleo y escuchará el fascinante rugido de un dragón al ser abatido.
Las bocas del dragón en nuestro nuevo y original sistema, no detienen la marcha de la bola, siendo abatido suavemente.
DISTRIBUIDO POR:
"RECREATIVOS FRANCO" S. A.


Un pleno en sus ganancias
Nuestro sistema de bumpers-flippers y dianas de eterna duración.
Tablero de metaclilato de 6 mm.
Diversión garantizada.
3 bolas con opción a bolas extras.
Un desafío para jugadores expertos.
FULL
"RECREATIVOS FRANCO" S. A.
INTERFLIP
Have a FULL score in your earnings
Our everlasting bumper & flipper sytem.
Metacrylate playfield of 6 mm.
Fun-filled entertainment.
3 ball play convertible to 5.
A challenge for skilled players


ESPECIAL
en picabolas izquierdo abatiendo las 5 dianas izquierdas.
SPECIAL
in left kick-out hole when hitting the 5 left targets.
DOBLE BONUS
por el pasillo central izquierdo.
DOUBLE BONUS
when passing through left central lane.
AVANCE BONUS
por pasillos superiores laterales, diana central y dianas abatibles.
ADVANCE BONUS
through side top lanes, when hitting central target or targets on both sides.
PASILLO TRIPLE BONUS
aumenta el tanteo del bumper central.
TRIPLE BONUS LANE
increases score on central bumper.
ESPECIAL
en picabolas derecho abatiendo las 5 dianas derechas.
SPECIAL
in right kick-out hole when hitting the 5 right targets.
TRIPLE BONUS
por el pasillo central derecho.
TRIPLE BONUS
when passing through right central lane.
EXTRA BALL
regulable de 5 a 9 avances.
EXTRA BALL
regulable from 50.000 to 90.000.
PASILLO DOBLE BONUS
aumenta tanteo de los bumpers laterales.
DOUBLE BONUS LANE
increases score on side bumpers.
ESPECIAL
al coincidir los tres últimos numeros del tanteo con los aparecidos en la pantalla al terminar la partida.
SPECIAL
when last three ciphers of obtained score are the same as those appearing on the screen when game is over.


ALASKA
YOU WILL FEEL A «COLD» DELIGHT WHILE PLAYING ON THIS BRAND NEW PIN BALL MACHINE. A GREAT GAME THAT. WILL BRING YOU TO THE WORLD OF ESKIMOS AND ICEBEARS
Sentirá el frío placer de una gran jugada.
NUEVO y espectacular sistema de dianas abatibles.
NUEVO y atractivo bumper con máximo rendimiento.
NUEVO pasillo inferior luminoso.
TRES bolas con opción a EXTRA BALL.
TABLERO DE METACRILATO de 6 mm.
BONUS sencillo DOBLE y TRIPLE.
MULTIPLES posibilidades de ESPECIAL en cada bola.
and as usual
our renewed and everlasting bumper and flipper system
metacrylite playfield of 6 mm.
fun filled entertainment
a challenge for skilled players
3 ball in play convertible to 5
ball in play and lottery counter
Recreativos Franco
Rufino González 25
Madrid-17


ALASKA
Make a trip to this magic world of Alaska, full of snow, ice, eskimos and icebears. While playing on this brand new 4 player pinball, you will feel the cold delight of this new game with its NEW and spectacular target system, its NEW and attractive bumper and its lit up bottom lanes.
and as usual
• our everlasting bumper and flipper system
• metacrylite playfield of 6 mm.
• fun filled entertainment
• a challenge for skilled players
• 3 ball play convertible to 5
• ball in play and lottery counter
INTERFLIP
Rufino González, 25
Madrid-17 · Spain
DISTRIBUIDO POR:
DISTRIBUTED BY:
Generalagent
JENSIgame elec. mfg.
V. Bernadottsgatan 23
S-216 12 Malmö


ALASKA
THE FULL SOLID STATE ICEBREAKER THAT WILL GIVE YOU «HOT» CASHBOXES
SENTIRA EL FRIO PLACER DE UNA GRAN JUGADA EN ESTA NUEVA MAQUINA ELECTRONICA, QUE LE LLEVARA AL MUNDO DE LOS ESQUIMALES Y OSOS POLARES
ELECTRONIC
MODELO EXCLUSIVO DE INTERFLIP
and as usual
★ our renewed and everlasting bumper and flipper system
★ plexiglass playfield of 6 mm
★ fun filled entertainment
★ a challenge for skilled players
★ 3 ball convertible to 5
★ lit up bottom lanes
★ NEW spectacular drop target system
★ NEW and attractive bumpers
★ DOUBLE AND TRIPLE bonus
★ Many possiblities to score SPECIAL with each ball
NUEVO y espectacular sistema de dianas abatibles
NUEVO y atractivo bumper con máximo rendimiento
NUEVO pasillo inferior luminoso
TRES o CINCO bolas con opción a extra ball
Tablero de METACRILATO de 6 mm
BONUS DOBLE Y TRIPLE.
Múltiples posibilidades de
ESPECIAL EN CADA BOLA.

En 1984, RF compra el 50% de uno de sus competidores, INDER, hasta que en 1989 lo vuelve a vender. Durante este periodo de tiempo, RF no utiliza los recursos de INDER para sacar *pinballs*, aunque INDER sí que sacó varios modelos, algunos con mucho éxito, como Canasta 86. Lo curioso es que INDER sí que utilizaba la experiencia y la tecnología de RF para sacar máquinas tragaperras.

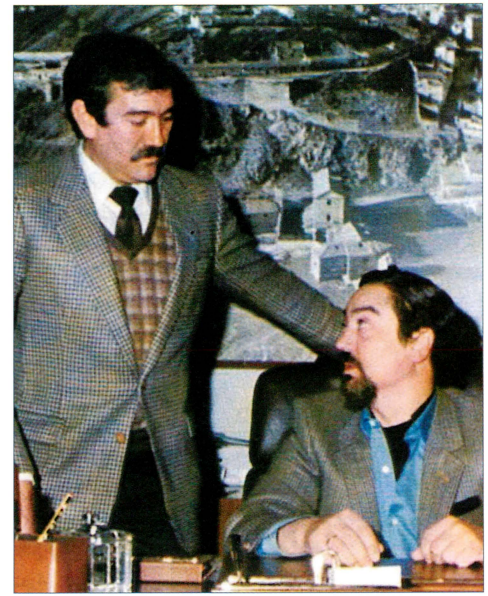
El último *pinball* de RF fue la Super Star, realizada en 1986, justo al finalizar la crisis que casi acaba con la industria del *pinball*. Con tecnología electrónica, era una copia descarada de Impacto, y no aportó nada nuevo. Un *pinball* muy plano, con las aletas muy separadas, como era habitual en las RF. Una máquina que se podría haber ahorrado o al menos mejorado si hubiera pedido consejo a INDER. Así que, en poco menos de un lustro, Recreativos Franco sacó al mercado nueve modelos originales de *pinballs* y unas cuantas variantes de estos. Para comercializarlos utilizaron la marca RF en España e Interflip en el resto del mundo.







Mississipi	Recreativos Franco	1971	Electro-mecánica
Venus 5	Recreativos Franco	1973	Electro-mecánica
Impact	Recreativos Franco	1976	Electro-mecánica
Impacto	Recreativos Franco	1975	Electro-mecánica
Cabaret	Recreativos Franco	1975	Electro-mecánica
Jalisco	Recreativos Franco	1975	Electro-mecánica
Cherokis	Recreativos Franco	1976	Electro-mecánica
Cherokee	Interflip	1976	Electro-mecánica
Dragoon	Recreativos Franco	1976	Electro-mecánica
Dragon	Interflip	1977	Electro-mecánica
Full	Recreativos Franco	1977	Electro-mecánica
Alaska	Recreativos Franco	1977	Electro-mecánica
Alaska	Interflip	1977	Electro-mecánica
Alaska	Interflip	1978	Electrónica
Super Star	Recreativos Franco	1986	Electrónica



Los hermanos Franco.



3

LOS GIGANTES DE LA INDUSTRIA

Procedimientos Electromagnéticos de Tanteo y Color

PETACO

Madrid (1958-1983)



Sede de PETACO en Carretera de María Magdalena. El Seat 1500 aparcado delante era del director general por aquel entonces, Juan Pedro Van der Bergh.

Oficialmente fundada en Madrid, el 16 de marzo de 1962, con un capital de 1 050 000 pesetas (6310€) a partes iguales entre Celestino Zoreda Arribas (vocal), Julio Marroquín Bartolomé (consejero secretario), Juan Paredes Hernández (vocal), Adolfo Morilla Suárez (consejero-delegado), Juan Pedro Van der Bergh (vicepresidente) y Francisco Arbos Balleste (presidente).

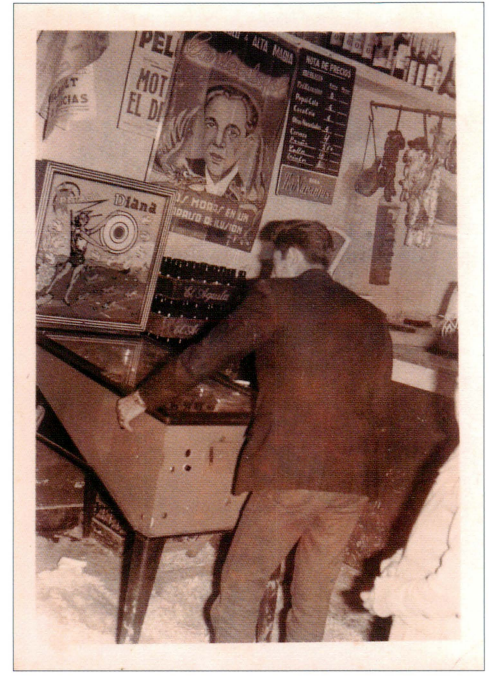
El primer domicilio social estuvo situado en Carretera de María Magdalena, Zona Industrial de Ciudad Jardín, Madrid.

Los objetos de la sociedad eran:

1.- La metalurgia en general y la fabricación, montaje, reparación, conservación y venta de todo tipo de maquinaria y aparatos en particular.

2.- La fabricación, montaje, reparación, conservación y venta de toda clase de aparatos electrodomésticos y electromagnéticos en general y de juguetería en particular.

3.- La fabricación, montaje, reparación, conservación, alquiler y venta en general de todo tipo de aparatos expendedores, *Pim-ball* (*sic*), juegos recreativos conocidos en España con el sobrenombre de máquinas del millón, tocadiscos automáticos y todo género de juegos accionados por monedas o fichas.



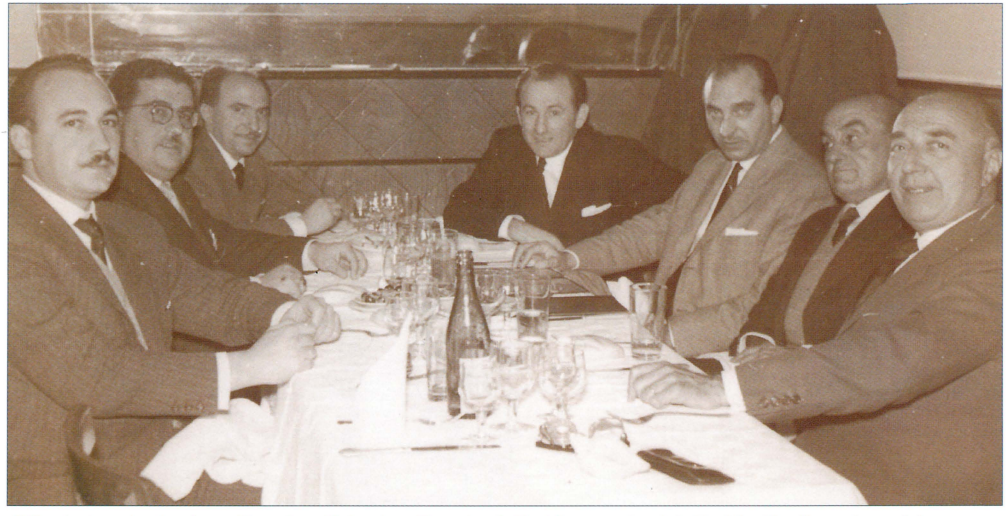
Modelo Diana.

Inicialmente fueron Julio Marroquín Bartolomé y Adolfo Morilla Suárez los que formaron



Modelos Penalty.

la comisión ejecutiva que dirigía la empresa. Posteriormente esta responsabilidad fue saltando entre los distintos socios.



Por la izquierda: Juan Paredes, Celestino Zoreda, Julio Marroquín, Adolfo Morilla, Francisco Arbos, desconocido y Juan Pedro Van der Bergh.

La sociedad fue disuelta de pleno derecho el 22 de noviembre de 2002, aunque mucho antes había dejado de tener actividad como tal.

PETACO eran las siglas de Procedimientos Electromagnéticos de Tanteo y Color, aunque en otros sitios también se le conoce como Proyectos Electromecánicos de Tanteo y Color. PETACO es, posiblemente, el fabricante español de *pinballs* más conocido; de hecho, literalmente, petaco o máquina de petacos se considera un sinónimo de *pinball* en España.

Aunque se fundó oficialmente en 1962, oficiosamente comenzó sus actividades en 1958 en un taller situado en la calle Santa Feliciana, 5, de Madrid. Contaba Adolfo Morilla Suárez en una entrevista que primero contactó con Julio Marroquín Bartolomé para formar la empresa y luego, buscando un motor, encontró a


PROCEDIMIENTOS ELECTROMAGNETICOS
DE TANTEO Y COLOR
P.E.T.A.C.O.
PIN-BALL
aparatos de recreo
automáticos en general
CALIDAD
MAXIMA
TOUR
-MADRID - Sta. Feliciana, 5-


PIN-BALL
MODELO "COMPETICIÓN"
Competicion
TIENE VD.
RAZON
¡¡EL MEJOR!!
FABRICADO POR:
PETACO, S.A.
MADRID


PIN-BALL
MODELO 1ª DIVISION
TIENE VD.
RAZON
¡¡EL MEJOR!!
FABRICADO POR: PETACO, S.A.
MADRID


SENSACION EN PIN-BALLS!
MODELO
AUTO-STOP
en la línea de
la máxima calidad
...y el máximo juego!
FABRICADO POR: PETACO, S.A. MADRID



Espectacular imagen con una serie de **Competición** listas para jugar.

Juan Paredes, que por aquellos tiempos debía estar como directivo de GEDASA.

A aquella primera época se la conocía en el círculo de la empresa como la de Petaquín o PETACO pequeño. Fue cuando se hicieron los primeros *pinballs* de corta tirada y cuestionada calidad; de hecho, muy pocos han llegado hasta nuestros días, y de algunos modelos no se guarda ni una foto. Se mencionan a **Diana**, **Colorín** y **Penalti** como los tres primeros *pinballs* de la marca, aunque parece ser que el primer producto de la marca PETACO fue una minibolera, que resultó fallida (la mayor parte de la tirada, un 80%, acabó en un vertedero).

Confesaba Juan Paredes años más tarde que aquellos primeros modelos funcionaban milagrosamente, aunque había que repararlos casi tres veces al día, con el mecánico a pie de máquina.

Una vez constituida la sociedad en el año 62, todo empezó crecer y a mejorar. Del primer taller de Santa Feliciana se pasa a las nuevas y más grandes instalaciones de Ciudad Jardín.

Hoy en día el nombre de la calle ha cambiado a Arquitecto Gaudí, pero el edificio sigue existiendo y es sede de la constructora FCC.

PETACO empieza a pensar en grande y a ampliar su plantilla. Por poner un ejemplo, por diciembre de 1962 entra a trabajar el empleado nº 44, un joven peón especialista, inexperto en *pinballs*, pero que a la postre se convertiría en uno de los mejores y más prolíficos diseñadores españoles de *pinballs*, Eulogio Pingarrón.

Los modelos comenzaron a mejorar en calidad y se hacían tiradas más largas; de hecho, se les acusaba de reeditar varias veces el mismo modelo para que este no se devaluara en el mercado de segunda mano.

Tour (1962) es el primer modelo de aquella nueva era. Basado en la famosa vuelta ciclista, tuvo varias versiones, al menos del frontal.

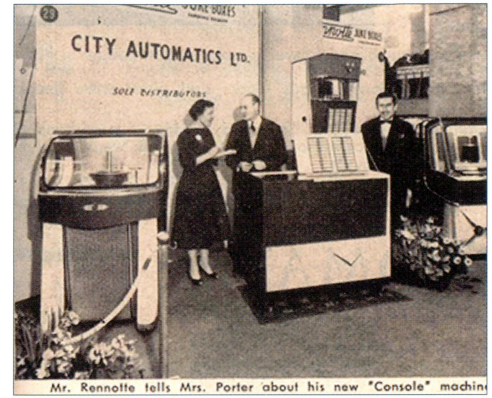
A este le siguió **Competición** (1962) (que era una versión actualizada de Penalty), **Primera División** (1963), **Auto Stop** (1963), una segunda versión de **Tour** (1963) y **Mus** (1964).

Después de este repóquer de *pinballs*, PETACO anunció dos más, **Barrera Aérea** (1962) y **Tú y Yo** (1962), que eran el mismo juego con diferente cabezal. No han llegado fotos hasta nuestros días, pero sabemos que tenían un curioso mecanismo llamado *V-shaped blocking gate* (puerta de bloqueo en forma de V) inventado por Gottlieb en los años 50 y que nunca tuvo mucho éxito. Los diseños de estos *pinballs* se atribuyen al director técnico, que por aquel entonces era Juan Paredes.



Paralelamente se crea la sección de máquinas de discos y se llega a un acuerdo con la marca belga Rennotte para fabricar tocadiscos con su patente y nombre. De hecho, Bob Rennotte se traslada a Madrid y trabaja en la propia fábrica de PETACO desde principios de los 60, hasta que, a principios de los 70, se estableció un acuerdo parecido con la francesa Júpiter y se sacaron los modelos Gamma y Jumbo-X, antes de abandonar definitivamente la línea de tocadiscos.

PETACO no solo fabricó *pinballs* o máquinas de discos durante este período, sino que intentó abrirse a otros mercados fabricando otras máquinas como las Maestro Car, unos curiosos coches infantiles a batería que simulaban ser autos de choque y que se fabricaron alrededor de 1969 para que fueran explotados por los feriantes. Llegaron a aparecer en el programa de TV *Club Mediodía* que se emitía en TVE los domingos por la mañana entre 1969 y 1970.



Super Match era un *pinball* o pachinko vertical fabricado también en 1969 aproximadamente.

Para potenciar la rama de *pinballs*, se anuncia que PETACO ha llegado a un acuerdo con el fabricante norteamericano Gottlieb para distribuir sus *pinballs* en España y poco después se anuncia que pondrá una fábrica en España. Lo que realmente ocurrió es que PETACO comenzó a lanzar *pinballs* licenciados por Gottlieb pero

MAESTRO-CAR

* Un automóvil infantil, autónomo, con características y presentación inigualables.
* Resistente, atractivo, gran autonomía y... MUY RENTABLE



- Carrocería de vidrio y poliester en varios colores.
- Batería con autonomía para una dura jornada de trabajo.
- Chasis de acero recubierto con perfil especial de goma que protege totalmente de los golpes.
- Dirección con cojinetes de bolas y volante metálico plastificado.
- Equipo de carga de batería incorporado permitiendo la carga por la noche conectando simplemente a un enchufe de la red. Dotado de indicador luminoso de carga.
- Equipado con temporizador regulable hasta 5 minutos.
- Selector de monedas de gran precisión y capacidad.
- Dispositivo eléctrico de seguridad en mecanismos de carga y motor.
- Faros y pilotos con interruptor incorporado.

Fabricado en España por:

PETACO S.A.

Distribuido por:

Escelicer, S.

SUPER-MATCH

- Un moderno, atractivo y singular juego de habilidad. ALTAMENTE RENTABLE.
- Por su concepción vertical NO OCUPA SITIO.

¡RIGUROSA NOVEDAD EN ESPAÑA!



Distribuido por:

Fabricado en España por:

PETACO S.A.

adaptados al público español y a los medios de producción con los que contaba nuestro país.

Este acuerdo era la forma de que los americanos entraran en el prohibido mercado español y que al menos cobraran una serie de *royalties* por cada máquina licenciada, porque hasta ese momento no se llevaban nada, y muchos fabricantes españoles copiaban sin escrúpulos sus modelos.

Este acuerdo duró una década (1964-1974) y de ahí salieron un buen puñado de preciosas máquinas:

- Escalera de Color (1965/04), réplica del *pinball* Sweet Hearts de 1963/09.
- Olympics (1965/11), réplica del *pinball* homónimo de 1962/09.
- New City (1966/03), réplica del *pinball* Kings & Queens de 1965/03.
- Rey de Diamantes (1967), réplica del *pinball* King of Diamonds de 1967/01.
- Paraíso (1967), réplica del *pinball* Paradise de 1965/11.
- Esmeralda Ball (1968), réplica del *pinball* Spin Wheel de 1968/03.
- Gran Parada (1968), réplica del *pinball* Royal Guard de 1968/01.



- Spin a Card (1969), réplica del *pinball* homónimo de 1969/01.
- Mibs (1969), réplica del *pinball* homónimo de 1969/10.
- Mini Cycle (1971), réplica del *pinball* homónimo de Gottlieb 1970/02.
- Flip a Card (1971), réplica del *pinball* homónimo de 1970/03.
- Aquarius (1971), réplica del *pinball* homónimo de 1970/10.
- Drop a Card (1972), réplica del *pinball* homónimo de 1971/11.
- Orbit Space (1972), réplica del *pinball* Orbit de 1971/12 (de cuatro jugadores) y Orbit (1972), réplica del *pinball* Outer Space de 1972/02 (de dos jugadores).
- Grand Slam (1972), réplica del *pinball* homónimo de 1972/08.
- King Game (1973), réplica del *pinball* High Hand de 1973/06.
- Sky Jump (1974), réplica del *pinball* homónimo de Gottlieb 1974/05.

Estas adaptaciones fueron realizadas por el departamento de prototipos, del que era responsable José Alonso (sin confirmar), al que sucedió Péter Gájásy y finalmente Eulogio Pingarrón.

Una curiosidad de este acuerdo es que Gottlieb llegó al mismo con el otro gran competidor de PETACO, MARESA, con el que se tenían que ir alternando los modelos que sacaba al mercado Gottlieb para no hacer el mismo.


4
ases
PIN - BALL
Escalera de Color
El pin-ball más rentable de todos los tiempos
TOCADISCOS
TOCADISCOS
PETACO
S. A.
MADRID
DISTRIBUIDORES EN TODA ESPAÑA
Festival
Un tocadiscos mejor a un precio menor
Un tocadiscos español sin competencia en precio y calidad
El tocadiscos español de más lujo y presentación
TOCADISCOS
100 lujo
Depósito legal: M. 5.060-1965.—Julio San Martín.—Norte.


OLYMPICS
OLYMPICS
ES UN PRODUCTO
PETACO, S. A.
Calle I - Zona Industrial de Chamartín
Teléf. 259 84 02 (3 líneas) - MADRID - 16
★ Pantalla de gran belleza.
★ Tablero con recubrimiento de plástico de duración ilimitada.
★ Nuevo sistema de multiplicador de tanteo en los bumpers, de gran interés para el jugador.
★ Nuevo monedero de seguridad comprobada.
★ Circuito eléctrico de nueva concepción, estudiado para evitar averías.
★ Cojinetes y tubos de bobinas en naylon. No necesitan engrase.
★ Funcionamiento silencioso.
★ Bumpers de gran potencia.
★ Menor consumo de corriente y seguridad, con baja tensión de alimentación.


NEW CITY
NEW CITY
1.º Cuatro agujeros receptores de bolas, de lanzamiento automático al siguiente y recuperación final de la bola para su continuación en juego.
2.º Cuatro sumadores automáticos de puntuación, tanteando según el número de letras A K Q J iluminadas.
3.º Las series completas de cualquiera de las cartas A K Q J, encienden las especiales alternativamente en los agujeros para obtener partida.
4.º La escalera inferior del cuadro de cartas iluminado, enciende el especial "A".
NOVEDADES
1.ª Lanzador de bolas de acero brillante de duración ilimitada.
2.ª Cualquier precio para su partida desde 1 a 5 pesetas, sin modificación de los monederos.
3.ª Posibilidad de juego con 5 6 3 bolas modificándose automáticamente la facilidad de tanteo.
4.ª Interesantísimo sistema patentado de agujeros receptores-lanzadores de bolas.
5.ª Adición automática de los valores acumulados en la tabla de cartas, cuando las bolas entran en los agujeros.
ES UN PRODUCTO PETACO, S. A. MADRID
PREGUNTE A SU DISTRIBUIDOR PARA UNA DEMOSTRACION
Un original Pin-Ball de calidad excepcional
DISTRIBUIDOR:


AKQJ10987654321
REY de DIAMANTES
¡NUEVO! RAPIDO ELEVADOR DE BOLAS AUTOMATICO
¡NUEVO! MODERNO SISTEMA DEL MARCO PROTECTOR DEL TABLERO
¡NUEVO! ORIGINAL INDICADOR DE BOLAS EN JUEGO Y FINAL DE PARTIDA ILUMINADO EN LA CARTELA DE INSTRUCCIONES
★ ★ ★ ★
★ APARICION EN PANTALLA DE CARTAS INDICANDO LA MARCHA DEL JUEGO
★ CARROUSELL CENTRAL DE CARTAS DESDE EL AS AL 2
★ 10 PASILLOS PARA GIRO DE CARROUSELL
★ ENCENDIDO DE PASILLOS ESPECIALES A TRAVES DE CARTAS EN PANTALLA
★ A VOLUNTAD, 3 O 5 BOLAS
★ COMODA REGULACION PARA FACILITAR O DIFICULTAR LA JUGADA
★ CUALQUIER PRECIO PARA SU PARTIDA, SIN MODIFICACION MONEDEROS
ES UN PRODUCTO PETACO, S. A. MADRID
EL PIN-BALL MAS FABULOSAMENTE MODERNO, ATRACTIVO, PERFECTO Y RENTABLE


Paraíso
¡¡2 JUGADORES!!
¡NUEVO! Pasos diagonales que conducen la bola a los flippers.
¡NUEVO! Proyección óptica de números del rotor en los 4 círculos centrales.
¡NUEVO! Bailarina en pantalla danzando en "HULA".
¡NUEVO! A tres ptas. una partida y a cinco ptas. dos, con fácil regulación para cualquier precio.
4 agujeros lanzadores en el tablero.
4 pasillos y 4 dianas. ¡ACUMULABLES!
A voluntad, 3 ó 5 bolas por jugador.
Cómoda regulación para facilitar o dificultar la jugada.
DISTRIBUIDOR:
ES UN PRODUCTO PETACO, S. A. MADRID


ESMERALDA BALL
Petaco S.A. 1-Jugador
NUEVO CONCEPTO EN TANTEO Y SONIDO
300
50
400
50
50
200
500
50
50
100
¡NUEVO!
Original ruleta en el frontal, indicando puntuación de la bola por medio de flecha giratoria con vistosa iluminación.
5 agujeros lanzadores de bola, que forman parte de la combinación, aumentan tanteo en los elementos de juego y cambian de especial alternativamente al obtener la combinación.
2 pasillos que lanzan la bola al centro del tablero, mueven la ruleta, avanzan la combinación y facilitan partida, combinados con la ★ de la ruleta.
2 pasillos inferiores que avanzan combinación de juego, giran la ruleta en la pantalla y facilitan partida combinados con ★ en la ruleta.
2 dianas centrales con especial para combinación.
Seguridad absoluta antifraude en los monederos.
Salida automática de bolas de gran precisión.
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distribuido por:


Petaco S.A. 1-Jugador
GRAN PARADA
GRAN PARADA
¡NUEVO!
• 4 Dianas centrales que cambian de posición durante el juego y hacen actuar diferentes combinaciones de bumpers y dianas laterales.
• Original entrada de monedas con carteles iluminados que indican el precio de la partida.
• Seguridad absoluta antifraude en los monederos.
• 4 Contadores que permiten amplísimo margen de regulación de partidas y elevada puntuación en la jugada.
• 5 Pasillos que forman una combinación para partida y aumentan el tanteo.
• 4 Dianas móviles que aumentan el tanteo del juego y forman combinación para partida.
• Aumento progresivo de la puntuación durante la jugada.
• Gran facilidad para variar el tiempo del juego y la proporción de partidas a conseguir.
Distribuido por:
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Escelicer. S.


Petaco Spin-a-CARD
¡GIRAN LAS CARTAS EN LA PANTALLA!
2 agujeros "Spin" que lanzan la bola al centro del tablero de juego, suman 200 puntos e imprimen un giro a la iluminación de las cartas en la pantalla para facilitar la combinación del juego.
10 pasillos y 6 dianas para encender 2 "escaleras de Póker" en el centro del tablero y formar la combinación.
Conseguida ésta, enciende "especiales" alternativos en gran diana central y agujero de salida de bolas.
4 "bumpers" que se iluminan y aumentan tanteo por medio de dos pasillos laterales.
Pasillo central con tanteo de 500 puntos.
Original y seguro sistema de cierre de tablero, combinado con cierre exterior del marco, que asegura la inmovilidad de los mismos al cerrar la trampilla de monederos.
Gran seguridad antifraude en los monederos.
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distribuido por:

Petaco

MIBS



¡NUEVO CONCEPTO DE SONIDO!

1. Original vibráfono con «tonos» para cada puntuación.
2. Decorativa combinación en pantalla, con iluminado progresivo de bolas, de gran impacto visual.
3. 12 pasillos para avanzar la combinación con tanteo de 500 puntos.
4. Original indicador de «especiales» con números iluminados en la pantalla.
5. 3 dianas que aumentan el tanteo en bumpers e impulsores y encienden «especiales» en los cuatro pasillos inferiores.



Fabricado en España por:

PETACO S.A.

Distribuido por:

FLIP-A-CARD FLIP-A-CARD FLIP-A-CARD

¡¡ TODO UN RETO A LA HABILIDAD EN EL JUEGO MAS AUDAZ !!

Petaco

Flip a Card

Rápida y directa observación en la pantalla, a golpe de bola y giro de ruleta, de los avances en la combinación.

9 PASILLOS y 7 DIANAS encienden en la pantalla las 13 cartas de trébol que forman la combinación.

2 PASILLOS Y UN AGUJERO CENTRAL imprimen veloz movimiento a la RULETA que colabora a facilitar la combinación.

El "AS" tantea 500 PUNTOS y se convierte en ESPECIAL al conseguir la combinación.

Del mismo modo, UN PASILLO con salida al flipper adquiere carácter de ESPECIAL.

Nuevo circuito de RULETA de precisión absoluta.

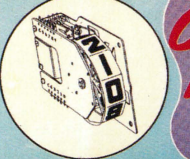
Distribuido por:



Fabricado en España por:

PETACO S.A.

¡¡NUEVO!!



Mini Cycle

La técnica más avanzada en contadores, con tambor decagonal.

¡Todo diferente
en un campo de juego asimétrico!

Bola a bola, todas las combinaciones se repiten y multiplican.

Gran Diana variable
que valora pasillos laterales y agujero, con alta puntuación y Especiales.

Corre la bola veloz a lo largo del tablero sobre la "flecha" de seis setitas, con premio de 300 puntos y aumentando los tanteos en el juego.

Pasillo con **recuperación permanente de bola** y tanteo de 500 puntos.

Distribuido por:



Fabricado en España por:

PETACO S.A.


Petaco
Aquarius
LA FASCINANTE ASTROLOGIA EN "LOS 12 SIGNOS DEL ZODIACO"
Fabricado en España por
PETACO S.A.
10 Dianas y 2 Pasillos a "Tiro de Flipper" para realizar la combinación y encender "Especiales" ■ Los 12 Signos del Zodíaco que forman la combinación son iluminados progresivamente en la pantalla ■ 5 agujeros en batería avanzan la combinación MAS RAPIDAMENTE ■ 5 ESPECIALES en números correlativos de gran efecto dinámico ■ 3 bumpers con valores de 100 puntos ■ Nueva y más amplia regulación en los monederos para el precio de las partidas ■ Mayor seguridad en recepción y devolución de monedas.
Distribuido por:


Petaco
DROP·A·CARD
¡Nuevo!
¡¡CADA CARTA SE ESCONDE AL SENTIRSE EMPUJADA POR LA BOLA!!
CON ESPECTACULAR DESTREZA EL JUGADOR VA HACIENDO DESAPARECER LAS CARTAS AUMENTANDO LA PUNTUACION Y MULTIPLICANDO LOS TANTEOS PARA ILUMINAR ¡AL FIN! LOS ESPECIALES.
♣ Serie completa de 13 cartas en 3 grupos de dianas: del 2 al 5, del 6 al 9 y del 10 al AS, dan 500 puntos a sus pasillos y aumentan el tanteo en los bumpers.
♦ Formada la combinación de las 13 cartas encienden 4 ESPECIALES; 2 fijos y 2 alternos.
♥ 12 pasillos superiores, 2 dianas laterales y 4 estrellas centrales con puntuación 10-100 alternos!
♠ Nueva y más duradera pintura en exteriores del mueble.
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distribuido por:


Petaco
AMERICAN
NATIONAL
GRAND SLAM
¡¡GRAND SLAM!!
Sólo dos palabras... y toda la agresividad del más popular juego americano
Todas las posibilidades de juego en un ROTOR que va cambiando el tanteo de 3-Dianas.
3 agujeros lanzadores de bolas para colocar un hombre en cada «base», tantear 3.000 puntos y multiplicar X-10 los tanteos de Bumpers y Estrella.
Pasillos y dianas avanzan singles, dobles, triples y HOME RUN.
Marcadores para PUNTOS y RUNS con doble posibilidad de continuación en el juego.
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distribuido por:


Petaco
KING GAME
4 Series de Dianas-cartas "A·K·Q·J" caen y forman combinación
Tanteo de BONOS en pasillos y agujero con valor acumulativo segun el numero de cartas caidas.
Bumper con alto tanteo de 1.000 puntos.
Cada serie de Dianas multiplica por 10 el valor de los BONOS
ESPECIAL alterno en agujero y pasillos al completar la combinación
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distribuido por:



En el caso de MARESA las versiones que fabricaban eran calcadas a las de Gottlieb, mientras que PETACO tomaba el diseño del tablero y rediseñaba el resto (cálculos de puntuación, frecuencias de combinaciones y hasta ligeras variaciones en los pasillos, así como el circuito, los relés y todo lo demás), para darles su toque y adaptarlos a las preferencias del público español.

La limitación de las exportaciones de aquella época, para que los fabricantes americanos no pudieran desembarcar en el mercado español, tuvo como consecuencia lo que de alguna forma se perseguía, unos fabricantes locales muy potentes para poder satisfacer todo el mercado interior.

Pero pronto se hicieron tan grandes y con precios tan competitivos que, para no morir de éxito, el siguiente paso lógico era abrirse al mercado internacional e incluso a Estados Unidos. Obviamente no podían salir a vender al extranjero con réplicas de *pinballs* de Gottlieb para competir con la propia marca americana. De esa forma, en verano de 1972, se decidió en PETACO hacer modelos originales. J. P. Van den Bergh, director general de la empresa por aquellas fechas, encargó a Eulogio Pingarrón, director de Prototipos, y que hasta ese momento se encargaba de la adaptación de los *pinballs* americanos, que diseñara el primer *pinball* original de PETACO, que fue llamado Comodín (1972). Estas máquinas de producción propias se alternaron durante dos años con las de copias de Gottlieb, hasta que se abandonan definitivamente las copias en 1974.

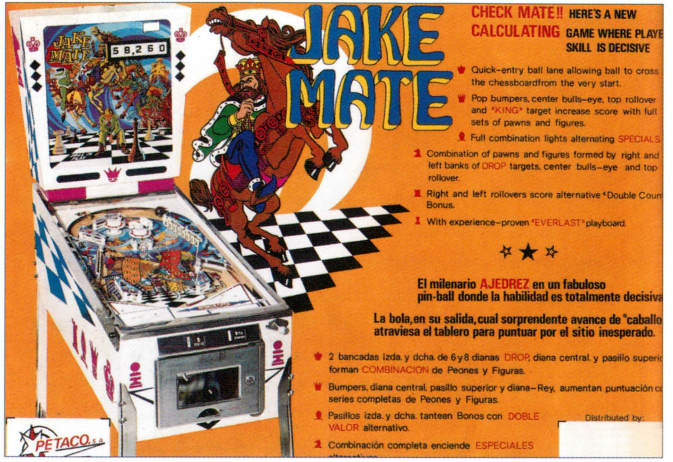
A este cambio de rumbo se le unió la necesidad de sacar una nueva marca dedicada solo a la exportación, que se llamó RECEL (Relés y Cableados Eléctricos).


Petaco
COMODIN
DE NUEVO EL MAS POPULAR JUEGO DE NAIPES, PERO CON UNA DIMENSION DESCONOCIDA EN EL PIN-BALL...
Un Comodín en el centro del campo de juego para actuar la carta deseada
5 pasillos para "escalera O-As" con gran tanteo de 5.000 puntos.
3 pasillos y 5 dianas con cartas del 2 al 9 para encender SPECIAL en Comodín.
2 pasillos inferiores de alto tanteo con 5.000 puntos y SPECIAL formando la combina ión completa 2-9 y 10-As.
3 bumpers con 100 y 1.000 puntos.
Gran Diana variable que, como espectacular Comodín, sirve para encender cualquier carta que se desee en la combinación.
Distribuido por:
Fabricado en España por:
PETACO S.A.


THE GODFATHER
Petaco 4 players
NEW!
Right and left rollovers open gate to RECOVERY FLIPPERS thru' player skill.
2 Vari-targets score up to 5.000 and 5 BONUS advances; plus SPECIAL when lit.
2 Spinning targets run «burst» to advance-BONUS.
Build up BONUS scores double value on last ball.
Manufactured in Madrid (Spain) by:
PETACO S.A.
Distributed by:


¡¡BANG BANG!!
2 jugadores
2 players
¡¡NUEVO!!
Puertas laterales que cierran el paso de la bola en los pasillos, DEVOLVIENDOLA AL FLIPPER, y todo ello por la habilidad del jugador.
NEW! Right and left rollovers open gate to RECOVERY FLIPPERS thru' player skill.
2 Dianas variables con tanteo hasta 5.000 puntos y posibilidad de avanzar BONOS y ESPECIAL con luz.
2 Vari-targets score up to 5.000 and 5 BONUS advances; plus SPECIAL when lit.
2 «Puertas basculantes» con alta velocidad de giro para, con espectacular «ráfaga», avanzar coche, acumulando BONOS.
2 Spinning targets run «burst» to advance-BONUS.
Acumulación de BONOS con valor de 1.000 puntos para sumar lo acumulado en cada bola y duplicarlo al final de la PARTIDA.
Build up BONUS scores double value on last ball.
Manufactured in Madrid (Spain) by:
Distributed by:


THE FIERY 30'S
4 players
NEW!
Right and left rollovers open gate to RECOVERY FLIPPERS thru' player skill.
2 Vari-targets score up to 5.000 and 5 BONUS advances; plus SPECIAL when lit.
2 Spinning targets run «burst» to advance-BONUS.
Build up BONUS scores double value on last ball.
RECEL SPAIN S.A.
Manufactured in Madrid
Distributed by:





No consta que PETACO sacara modelos exclusivos para la exportación, simplemente les cambiaba el logo de la marca según fuera el destino de la máquina.

A Comodín le siguió la exitosa serie de tres modelos del mismo *pinball*, pero con versión de uno, dos y cuatro: The Godfather (1974), Bang! Bang! (1974) y The Fiery 30's (1974).

Otra nueva serie del mismo modelo, Jake Mate (1975), Check (1975) y Check Mate (1975) (uno, dos y cuatro jugadores) precedió a la serie de PETACO más conocida, Criterium. Check Mate fue plagiada por los brasileños de TAITO, que sacaron una versión electrónica dos años más tarde junto con otro plagio, la Criterium 77.



Del modelo Criterium PETACO llegó a sacar hasta cuatro mesas con diferentes nombres y variantes: Criterium 4 (1975), Criterium 75 (1975), Criterium 80 (1975) y Criterium 2000 (1975), que se exportaron al mundo entero.


CRITERIUM 4
3 "Flipper Shot" Hole Kickers with possibility of scoring from 5.000 to 50.000 points or SPECIAL.
3 Tracks come into action alternately when lit, changing thru' 4 Targets with 500 points.
Bumpers, Kickers, Rollover, and Star. Targets and Swinging Target give Advance on the track, increasing the value of the relevant Hole Kicker and lighting the SPECIAL in the hole when you reach the 8th position on each track.
BALL TRAP POST, in conbination with the development of the game, opens and closes the ball's passage between the Flippers, giving this game fresh play appeal and attraction
SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 POINTS.
ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly effective, more resistent and COMPLETELY NOISE-FREE.
3 agujeros a "Tiro de flipper" con posibilidad de tantear, de 5.000 a 50.000 puntos o SPECIAL.
3 pistas entran en "acción" alternativamente al encenderse, cambiando con 4 dianas de 500 puntos.
Bumpers, impulsores, pasillos, dianas y puerta basculante, avanzan la pista, aumentando el valor del agujero correspondiente y encendiendo SPECIAL en agujero al llegar a la 8.a posición de cada pista.
PUERTA CENTRAL, combinada con el juego, CIERRA Y ABRE EL PASO DE LA BOLA entre flippers, dotando el juego de un nuevo y extraordinario aliciente.
POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
Bumpers, impulsores, y flippers de gran efectividad, más duración y TOTALMENTE SILENCIOSOS.
Fabricado en España por:
RECEL S.A.
Manufactured in Madrid
Distributed by:


CRITERIUM 80
3 agujeros a "Tiro de flipper" con posibilidad de tantear, de 5.000 a 50.000 puntos o SPECIAL.
3 pistas entran en "acción" alternativamente al encenderse, cambiando con 4 dianas de 500 puntos.
Bumpers, impulsores, pasillos, dianas y puerta basculante, avanzan la pista encendida aumentando el valor del agujero correspondiente y encendiendo SPECIAL en agujero al llegar a la 8.a posición de cada pista.
POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
Bumpers, impulsores, y flippers de gran efectividad, más duración y TOTALMENTE SILENCIOSOS.
3 "Flipper Shot" Hole Kickers with possibility of scoring from 5.000 to 50.000 points or SPECIAL.
3 Tracks come into action alternately when lit, changing thru' 4 Targets with 500 points.
Bumpers, Kickers, Rollovers, Targets and swinging Target give Advance on the track lit, increasing the value of the relevant Hole Kicker and lighting the SPECIAL in the hole when you reach the 8th position on each track.
SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 Points.
ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly effective, more resistent and
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distributed by:


CRITERIUM 75
3 Center Holes are lit by Stars, Targets and Rollovers in relevant colour, giving 10.000 points and 5 "Advances" in the BONUSES.
2 top Rollovers give SPECIAL when the 3 holes are lit.
BONUSES 1-2-3-4 × 50.000 are obtained every 5 Advances, accumulating points at the end of each ball.
Bumpers, Kickers, Rollovers, Targets and Swinging Target give advances on the track, increasing the value of the BONUSES.
BALL TRAP POST, in combination with the development of the game, opens and closes the ball's passage between the Flippers, giving this game fresh play appeal and attraction.
SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 Points.
ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly effective, more resistent an COMPLETELY NOISE-FREE.
3 agujeros centrales son encendidos con estrellas, dianas y pasillos de su color para dar 10.000 puntos y 5 "avances" en los BONOS.
2 pasillos superiores dan SPECIAL con los tres agujeros encendidos.
BONOS 1-2-3-4 × 50.000 se obtienen cada 5 avances para acumular puntos al final de cada bola.
Bumpers, impulsores, pasillos, dianas y puerta basculante avanzan la pista, aumentando el valor de los BONOS.
POSTE CENTRAL, combinado con el juego, cierra y abre el paso de la bola entre flippers, dotando al juego de un nuevo y extraordinario aliciente.
POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
Bumpers, impulsores, y flippers de gran efectividad, más duración y TOTALMENTE SILENCIOSOS.
Fabricado en España por:
PETACO S.A.
Distributed by:


CRITERIUM 2000
3 Center Holes are lit by Stars, Targets and Rollovers in relevant colour, giving 10.000 points and 5 "Advances" in the BONUSES.
2 top Rollovers give SPECIAL when the 3 holes are lit.
BONUSES 1-2-3-4 × 50.000 are obtained every 5 Advances, accumulating points at the end of each ball.
Bumpers, Kickers, Rollovers, Targets and Swinging Target give advances on the track, increasing the value of the BONUSES.
BALL TRAP POST, in combination with the development of the game, opens and closes the ball's passage between the Flippers, giving this game fresh play appeal and attraction.
SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 Points.
ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly effective, more resistent and COMPLETELY NOISE-FREE.
3 agujeros centrales son encendidos con estrellas, dianas y pasillos de su color para dar 10.000 puntos y 5 "avances" en los BONOS.
2 pasillos superiores dan SPECIAL con los tres agujeros encendidos.
BONOS 1-2-3-4 × 50.000 se obtienen cada 5 avances para acumular puntos al final de cada bola.
Bumpers, impulsores, pasillos, dianas y puerta basculante avanzan la pista, aumentando el valor de los BONOS.
POSTE CENTRAL, combinado con el juego, cierra y abre el paso de la bola entre flippers, dotando al juego de un nuevo y extraordinario aliciente.
POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
Bumpers, impulsores, y flippers de gran efectividad, más duración y TOTALMENTE SILENCIOSOS.
Fabricado en España por:
RECEL S.A.
Manufactured in Madrid
Distributed by:



Otro modelo diseñado por Eulogio Pingarrón: Sea Scare (1975). Para 1976 sacaron tres series diferentes: Top Speed (1976) y Top Racer (1976); Fortune (1976) y Lady Luck (1976); y las magníficas Torpedo!! (1976) y Underwater (1976).

Para 1977 se sacaron cuatro mesas únicas: Master Stroke (1977), Space Race (1977), Icarus (1977) y Twin-Gain (1977). Con Poker Plus (1977) se acaba la época de los *pinballs* electromecánicos.

Del departamento de prototipos de PETACO salían los nombres de los modelos, los temas y las instrucciones para realizar los diseños artísticos.

Los dibujantes eran artistas independientes que trabajaban por encargo, en su propio estudio y sin compromisos posteriores, y fueron: Miguel Díaz, Pepe Garzón y Pepe Montalbán. Entregaban el llamado arte final o *artwork* del cristal frontal, el tablero de juego y conjunto de plásticos del tablero.

De la decoración del mueble se encargaba Eulogio Pingarrón, que también realizaba el diseño y la composición de los folletos, la fotografía de las máquinas y los textos.

Arrasando en España, exportando a todas partes del mundo, compitiendo de tú a tú con los americanos, incluso en su propia casa, estamos en plena época dorada de *pinball* español en general y de PETACO en particular.

Había llegado la democracia en España y las leyes se empezaron a relajar. En 1977 se despenalizan los juegos de azar, y cambia el mercado y las reglas del juego. PETACO exploró ese nuevo mercado con una serie de máquinas de poco éxito.

Una línea paralela a los de los *pinballs* y las gramolas se hacían en la fábrica adjunta situada en la calle Virgen de Lluc (barrio de la Concepción de Madrid), donde estaba domiciliada otra de las empresas de PETACO, Paredes, S. A.


TOP SPEED
ALGO DISTINTO... CON GRAN DINAMISMO,
HASTA LOGRAR UNA NUEVA DIMENSION EL PIN-BALL.
UNA BOLA ABSOLUTAMENTE CAUTIVA ES ACCIONADA DESDE LOS FLIPPERS PARA SER RECHAZADA UNA Y OTRA VEZ POR UN BUMPER, HASTA PUNTUAR EN UNA DIANA SUPERIOR Y LOGRAR ALTA PUNTUACION O SPECIAL.
Bolas cautivas laterales, suben POSTE CENTRAL y avanzan BONOS.
Pasillos, Dianas, Estrellas y Bumpers avanzan BONOS para acumular puntos al final de cada bola.
• POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
• REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
• Bumpers, impulsores y flippers de gran efectividad, más duración y totalmente silenciosos.
SOMETHING DIFFERENT... WITH GREAT VERVE OFFERING A NEW DIMENSION IN PINBALLS
A COMPLETELY IMPRISONED BALL IS ACTIVATED FROM THE FLIPPERS, THROWN AGAINST A BUMPER OVER AND OVER AGAIN UNTIL YOU HIT THE UPPER TARGET RECEIVING A HIGHER SCORE OR SPECIAL.
Balls imprisoned at each side of the playfield, raise the CENTER POST and advance the Bonus Score.
Rollovers, targets, stars and Bumpers advance Bonus score, accumulating points at the end each ball.
SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 POINTS.
ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly
Fabricado en España por:
PETACO S.A.


TOP RACER
ALGO DISTINTO... CON GRAN DINAMISMO,
HASTA LOGRAR UNA NUEVA DIMENSION EL PIN-BALL.
UNA BOLA ABSOLUTAMENTE CAUTIVA ES ACCIONADA DESDE LOS FLIPPERS PARA SER RECHAZADA UNA Y OTRA VEZ POR UN BUMPER, HASTA PUNTUAR EN UNA DIANA SUPERIOR Y LOGRAR ALTA PUNTUACION O SPECIAL.
Bolas cautivas laterales, suben POSTE CENTRAL y avanzan BONOS.
Pasillos, Dianas, Estrellas y Bumpers avanzan BONOS para acumular puntos al final de cada bola.
• POSIBILIDAD DE MARCADOR HASTA 999.990 PUNTOS.
• REGULABLE PARA DAR BOLA EXTRA; PARTIDA, O AMBAS A LA VEZ.
• Bumpers, impulsores, y flippers de gran efectividad, más duración y totalmente silenciosos.
SOMETHING DIFFERENT... WITH GREAT VERVE OFFERING A NEW DIMENSION IN PINBALLS
A COMPLETELY IMPRISONED BALL IS ACTIVATED FROM THE FLIPPERS, THROWN AGAINST A BUMPER OVER AND OVER AGAIN UNTIL YOU HIT THE UPPER TARGET RECEIVING A HIGHER SCORE OR SPECIAL.
Balls imprisoned at each side of the playfield, raise the CENTER POST and advance the Bonus Score.
Rollovers, targets, stars and Bumpers advance Bonus score, accumulating points at the end of each ball.
• SCORE POSSIBLE UP TO 999.990 POINTS.
• ADJUSTABLE TO GIVE ADD-A-BALL, FREE PLAY OR BOTH AT THE SAME TIME.
• D. C. Bumpers, Kickers and Flippers are highly
Distributed by:
RECEL


FORTUNE
A NEW SINGLE PLAYER
With ORIGINAL FASCINATIN
SOUND SYSTEM and... Furthermo
ADJUSTABLE AT WI
EXTRA BALL feature, with optional adjustment to prevent the extra
when in play, from giving a further extra
LARGE TARGET at the end of the Ramp, with kle feature, is activate
the Ball on the Ramp to give either DOUBLE BONUS or EXTRA BALL
always 50.000 po
2 Bumpers and 2 kickers in the open part of the playfield, w
everything is possible, allow the ball to hit any goal ... and at high sp
10-J-Q-K-A Stars and Rollovers lite up Target bank to accumulate the Bonu
Con ORIGINAL Y SORPRENDENTE SONID
y... además, AJUSTABLE A VOLUNTA
-EXTRA-BALL- con ajuste opcional para evitar que una bola
en juego permita obtener mas y mas bo
GRAN DIANA luminosa al final de una rampa, es accionada por una
cautiva para lograr -EXTRA-BALL- o DOUBLE BONOS y... siempre 50.000 pun
2 bumpers y 2 impulsores en un campo de juego abierto, donde todo es posi
permiten a la bola lograr todos los objetivos... ¡y con gran rapi
Pasillos y estrellas 10-J-Q-K-A encienden baterías de dianas para sumar Bo
DISTRIBUTED by
Peso neto 125 Kgs. Nett weight
Largo 1.330 mm. Deep
Ancho 660 mm. Wide
Alto 1.780 mm. High
EURO
PETACO S.A.
FLIP


A NEW 4 PLAYER
LADY LUCK
With ORIGINAL FASCINATING
SOUND SYSTEM and... Furthermore,
ADJUSTABLE AT WILL
EXTRA BALL feature, with optional adjustment to prevent the extra ball,
when in play, from giving a further extra ball.
LARGE TARGET at the end of the Ramp, with lite feature, is activated by
the Ball on the Ramp to give either DOUBLE BONUS or EXTRA BALL and,
always 50.000 points.
2 Bumpers and 2 kickers in the open part of the playfield, where
everything is possible, allow the ball to hit any goal ... and at high speed!
10-J-Q-K-A Stars and Rollovers lite up Target bank to accumulate the Bonuses.
Con ORIGINAL Y SORPRENDENTE SONIDO,
y... además, AJUSTABLE A VOLUNTAD
-EXTRA-BALL- con ajuste opcional para evitar que una bola extra
en juego permita obtener mas y mas bolas.
GRAN DIANA luminosa al final de una rampa, es accionada por una bola
cautiva para lograr -EXTRA-BALL- o DOUBLE BONOS y... siempre 50.000 puntos.
2 bumpers y 2 impulsores en un campo de juego abierto, donde todo es posible,
permiten a la bola lograr todos los objetivos... ¡y con gran rapidez!
Pasillos y estrellas 10-J-Q-K-A encienden baterías de dianas para sumar Bonos.
DISTRIBUTED by
Peso neto 145 Kgs. Nett weight
Largo 1.330 mm. Deep
Ancho 720 mm. Wide
Alto 1.840 mm. High
EURO
RECEL
FLIP
SPAIN


TORPEDO!!
UN NUEVO RETO A SU HABILIDAD
Un Pin-Ball fascinante con SONIDO ELECTRONICO que le hará sentir que su torpedo ha hecho blanco.
Bumpers, impulsores, agujero, puerta giratoria; avanzan torpedo para acumular Bonos.
Pasillos 1, 2, 3 encienden torpedos laterales para conseguir MAS BONOS.
Diana de profundidad con avance de 1 a 5 bonos y tanteo final de 50.000 puntos o SPECIAL.
EXTRA BALL en torpedos laterales con regulación a número de bonos.
A NEW AIM FOR YOUR SKILL!
A fascinating Flipper with special ELECTRONIC SOUND EFFECT giving real-life sensation of torpedo hit.
Bumpers, Rubber kickers, Hole kicker, Swinging gate; advance torpedo to accumulate the number of Bonuses.
Rollovers 1-2-3 lite side torpedos to give MORE BONUSES.
Vari-Target with advances from 1 to 5 Bonuses and final score of 50,000 points or SPECIAL.
EXTRA BALL on side torpedos with adjustment for number of Bonuses.
distributet by:
Peso neto 125 Kgs. Nett weight
Largo 1.330 mm. Deep
Ancho 660 mm. Wide
Alto 1.780 mm. High
Fabricado en España por:
RECEL S.A.
Manufactured in Madrid


Master Stroke
EURO
RECEL S.A.
FLIP
SPAIN
FULL PLAY IN A PLAY FIELD
WHERE THE BALL, WHEN COMING INTO PLAY, CROSSES FROM ONE SIDE TO ANOTHER SO THAT A MASTER STROKE CAN CUE UP 50,000 POINTS.
The 15 drop targets when hit down, give Bonuses to increase your score.
Sequences of 1-5, 6-10, 11-15 double the Bonus value and lite up the rollovers for EXTRA BALL and SPECIAL.
Full range of easy adjustment for the duration of play and for obtaining EXTRA BALL and SPECIAL.
JUEGO TOTAL
EN UN TABLERO DONDE LA BOLA, AL SALIR, CRUZA DE PARTE A PARTE PARA... EN «TACADA» MAESTRA LOGRAR 50.000 PUNTOS.
15 dianas al caer son BONOS conseguidos para aumentar la puntuación
Secuencias de 1-5, 6-10, 11-15, doblan el valor de BONOS y encienden pasillos para EXTRA-BALL y SPECIAL.
Amplia y fácil regulación para la duración del juego y obtención de EXTRA-BALL y SPECIAL.
DISTRIBUTED by
1975


A NEW AIM FOR YOUR SKILL!
UNDERWATER
A fascinating Flipper with special ELECTRONIC SOUND EFFECT giving real-life sensation of torpedo hit.
Bumpers, Rubber kickers, Hole kicker, Swinging gate; advance torpedo to accumulate the number of Bonuses.
Rollovers 1-2-3 lite side torpedos to give MORE BONUSES.
Vari-Target with advances from 1 to 5 Bonuses and final score of 50,000 points or SPECIAL.
EXTRA BALL on side torpedos with adjustment for number of Bonuses.
UN NUEVO RETO A SU HABILIDAD
Un Pin-Ball fascinante con SONIDO ELECTRONICO que le hará sentir que su torpedo ha hecho blanco.
Bumpers, impulsores, agujero, puerta giratoria; avanzan torpedo para acumular Bonos.
Pasillos 1, 2, 3 encienden torpedos laterales para conseguir MAS BONOS.
Diana de profundidad con avance de 1 a 5 bonos y tanteo final de 50.000 puntos o SPECIAL.
EXTRA BALL en torpedos laterales con regulación a número de bonos.
Peso neto 145 Kgs. Nett weight
Largo 1.330 mm. Deep
Ancho 720 mm. Wide
Alto 1.840 mm. High
Fabricado en España por:
PETACO S.A.


SPACE RACE
2 BANKS OF DROP TARGETS OFFER AN EXCITING GOAL FOR ALL PLAYERS
Each Drop Target when hit, advances the bonuses and lites a rollover to give... EVEN MORE BONUSES!
Complete Target Bank on the left or right hand side lite up the fixed Target and upper rollover to obtain DOUBLE BONUS OR EXTRA-BALL.
Electronic sound for scoring units, with adjustable volume.
Wide range of adjustment easily regulated, for length of play and frequency of SPECIALS and EXTRA-BALL.
¡DOS BANCADAS DE CINCO DIANAS ABATIBLES SON TODO UN RETO PARA EL JUGADOR!
Cada diana, al caer, avanza BONOS y enciende un pasillo para avanzar ¡más BONOS!
Bancada completa izquierda o derecha enciende diana fija y pasillo superior para obtener DOBLE BONOS o EXTRA-BALL.
Sonido de puntuación con sistema electrónico y regulable en volumen.
Duración de juego y frecuencia de SPECIAL y EXTRA-BALL con amplia y fácil regulación.
EURO
RECEL S.A.
FLIP
DISTRIBUTED by
1975



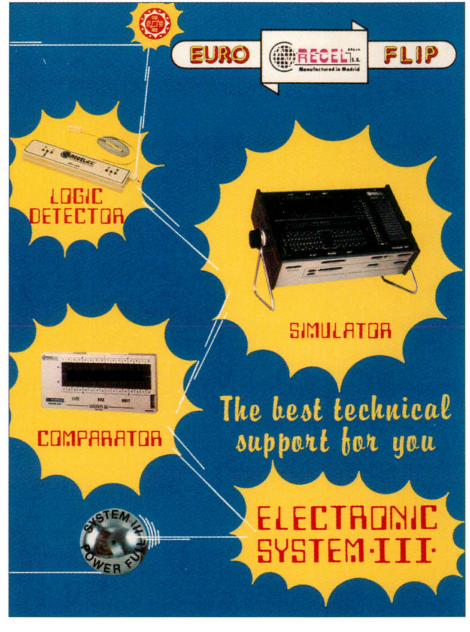




En esta empresa se hacían bolerines con los trabajos artísticos reciclados de los *pinballs* y pequeños montajes de conjuntos para los *pinballs* de PETACO. A diario iba y venía el furgón de la empre-







sa llevando piezas y trayendo elementos montados. Se dice que allí iban a parar aquellos trabajadores de PETACO que no trabajaban con la eficiencia esperada.

En 1978 la electrónica inunda el mercado español de máquinas de vídeo y los americanos empiezan a sacar *pinballs* electrónicos. El primer *pinball* comercial basado en microprocesadores es The Spirit of '76 que fabricaron los americanos de MIRCO GAMES en 1975. Las primeras pruebas de PETACO fueron con el System-I, que diseñaron en el departamento de desarrollo y que presentaron en la ATEI de Londres de 1975 como uno de los primeros proyectos de *pinball* electrónico del mundo. Parece ser que esa tecnología se aplicó en unas cuantas unidades de tres máquinas que ya habían salido en formato electromecánica: Criterium 75, Underwater y Lady Luck. Es posible que esta tecnología, o una versión posterior, acabara también en el *pinball* Oceans Deep de la empresa hermana FAMERESA. En general era un sistema poco desarrollado, pero que sirvió de base para el System III.

Del System II no se sabe nada. El System III fue diseño del director de tecnología, que por aquellas fechas era Rafael Domínguez y permitió a PETACO subirse al mundo de los *pinballs* electrónicos con relativo éxito. Lo utilizó por primera vez en 1978 con una de sus mesas electromecánicas antiguas, la Poker Plus (1978).

No tuvo mucho recorrido, ya que PETACO dejó de hacer *pinballs* tres años después, pero es una tecnología que pudo vender a los madrileños INDER, que hizo dos modelos con este sistema: Screech y Hot&Cold; y a Recreativos Franco, que hizo una versión de su Alaska. PETACO también llegó a un acuerdo en 1980 con la portuguesa IRMACOR para que copiara

uno de sus modelos e hiciera el *pinball* llamado Conquistador, cerrando así el circulo: pasó de ser una empresa que reproducía *pinballs* de Gottlieb a ser una que vendía su propia tecnología a otras marcas.

Tal era la popularidad del SYSTEM III que PETACO comercializaba un pack de herramientas electrónicas de ayuda para las reparaciones de este sistema compuesta de un simulador, un comparador y un detector lógico.

PETACO aguanta tres años más sacando una serie de modelos, la mayoría ya con marcadores de segmentos y SISTEM III. Entre 1978 y 1979 fueron cuatro modelos con variantes:

Fair Fight (1978) y su hermana de un jugador Torneo (1978). Esto de sacar máquinas electrónicas de un jugador era una herencia de la época de las electromecánicas, cuando las máquinas de cuatro jugadores eran mucho más complejas y caras, y se hacían versiones de un jugador. Con el tiempo se darían cuenta de que en los *pinballs* electrónicos esta cuestión no era tan crítica, apenas poner tres marcadores más; pero mientras tanto sacaron varios modelos de un jugador, al revés que la mayoría de los fabricantes nacionales y extranjeros, que solo sacaban de cuatro.

Crazy Race (1978), Mr Evil (1978), Mr Doom (1979), Cavalier (1979) y Swash Buckler (1979).

Para su último año sacaron Don Quijote (1980), que fue el *pinball* que uso IRMACOR como base para hacer su Conquistador.

Black Magic (1980) y Black Magic 4 (1980).

The Flipper Game (1980), donde se puede ver un jugador de *pinball* de espaldas jugando al *pinball*. Resulta que este *pinball* fue el último que fabricó la marca y no se sabe de muchas unidades que hayan llegado a nuestros




UN PIN-BALL
CON
IMPACTO
crazy race
BALL IN PLAY
SYSTEM-III-
4 JUGADORES
EN ACCION
ESPECIFICACIONES
EURO
PETACO, S.A.
FLIP


SPECIFICATIONS
Deep 1.315 mm. 1.190 mm. largo
Wide 670 mm. 650 mm. ancho
High 580 mm. 1.790 mm. alto
Weight Gross 105 Kgs. Nett 91 Kgs. peso
Asómbrese con...
Shock yourself with...
Mr. EVIL
and the surprises
afforded by
THIS GAME
y las sorpresas
que le depara
SU JUEGO
1 JUGADOR
SYSTEM-III-
1 PLAYER
EURO
PETACO, S.A.
FLIP


NEU von Recel
Mr. DOOM
- der Flipper
für Profis und
Gelegenheits-
Spieler
bergmann
automaten
EURO RECEL FLIP


EURO PETACO FLIP
4 PLAYERS
SYSTEM III


EURO PETACO FLIP
1 PLAYER
SYSTEM III
SUPER BUCKER


SYSTEM·III·
D.QUIJOTE
• DOS BANCADAS DE DIANAS DROP.
• DOS AGUJEROS DE ALTO TANTEO.
• DOS BUMPERS DE ALTO RENDIMIENTO Y ACCIONAMIENTO CENTRAL.
• DIANA ALTERNATIVA.
• FLIPPERS AUTOLIMPIANTES DE NUCLEO HEXAGONAL.
• POSIBILIDAD DE BONOS EN SINGLE, DOUBLE O TRIPLE.
• UN TABLERO RAPIDO, COMPLETO, CON UN JUEGO AMENO Y LAS MEJORES CARACTERISTICAS DE LAS MAQUINAS
PETACO, S. A.
EURO PETACO FLIP

Black magic

EL ARTE, LA ULTIMA INTRODUCCION EN EL PIN-BALL

- Incluido el arte en los Pin-balls con la calidad reconocida de los productos PETACO.
- Se incluye una gama de sonidos que le mantienen a la cabeza de los más modernos Pin-balls internacionales.
- Dos Bancadas de Dianas Drop.
- Dos Bumpes.
- Dos Bolas Cautivas.
- Un Impulsor de Banda.
- Pasillos y Dianas.

Crean un tablero con un juego rápido y agresivo, formando un conjunto atractivo que monopoliza la atención de los jugadores más expertos.



SPECIFICATIONS

	TRANSPORT	ASSEMBLED
Deep	1.315 mm	1.190 mm
Wide	670 mm	660 mm
High	580 mm	1.780 mm
	GROSS	NETT
Weight	105 Kgs.	91 Kgs.

EURO PETACO, S.A. FLIP

Black magic 4

4 JUGADORES

INCLUIDO EL ARTE EN LOS PIN-BALLS CON LA CALIDAD RECONOCIDA DE LOS PRODUCTOS PETACO.



- DOS BOLAS CAUTIVAS CENTRAN LOS ATRACTIVOS DE LOS ESPECIALES CON TANTEOS DE 5.000 PUNTOS, 50.000 PUNTOS Y EXTRA BALL Y DOBLE BONOS.
- PASILLOS DE DOBLE BONOS, EXTRA BALL Y SPECIAL.
- DOS BANCADAS DE DIANAS DROP HACEN AVANZAR LA COMBINACION QUE DA POSIBILIDAD DE ALTOS PREMIOS POR TODAS LAS ZONAS DEL TABLERO.
- DOS BUMPERS Y UN IMPULSOR DE BANDA LE DAN UNA VELOCIDAD ATRACTIVA AL JUEGO.
- SU SONIDO, DENTRO DE LA GAMA MAS AVANZADA DE LOS PIN-BALLS INTERNACIONALES.

DISTRIBUIDO POR:

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD **PETACO, S. A.**
HNOS. G.ª NOBLEJAS, 39
MADRID-17 ESPAÑA
TELEF. 407 48 00 (5 líneas)



días. Lo más curioso es que es todo un repaso a la historia de PETACO. Todos los que se ven en el cristal del cabezal son de PETACO y todo el mueble está decorado con imágenes de esos *pinballs*: podemos ver el ciclista de la Critérium, la sugerente Lady Luck, King Game o Mr Doom, entre otros. Fue un fin por todo lo alto. Hay gente que opina que fue el mejor *pinball* de aquella última época.

Fórmula 1 (1980) es un híbrido entre *pinball* y máquina tragaperras fabricado con la tecnología SYSTEM III bajo el nuevo reglamento de máquinas de recreativas y azar de 1979, que creaba las tipo B como máquinas de premio que dependieran de la habilidad del jugador. Llegó a entrar







en producción, pero se hicieron muy pocas unidades. Se puede observar un doble monedero, uno para meter las monedas y otro, inferior, para dar el premio.

La crisis económica en todo el mundo de principios de los 80, junto con la aparición de las máquinas de vídeo, casi consiguen acabar con el *pinball*. Hubo un par de años realmente malos para todos, del 1981 al 1983. Solo Playmatic sacó modelos nuevos, y solo fueron tres.

PETACO intentó sacar al mercado una máquina un tanto peculiar, que se puede definir como *pinball*, pero que está un poco alejado del modelo tradicional, SuperMisil (1983). Estaba basada en un *pinball* de Williams llamada Hiperball (1981), que consistía en lanzar bolas de *pinball* contra una serie de objetivos mediante un lanzador que

se dirigía con unos mandos tipo avión. Se presentó en algunas ferias, pero no tuvo éxito y no pasó de ser un prototipo.

El mismo año, otro fabricante español, NIEMER, presentó un *pinball* que sí que era una copia bastante más cercana al modelo de Hiperball, pero tampoco tuvo éxito.

Aparte de su línea de *pinballs*, que era la que realmente le daba el renombre, la de tocadiscos, que había abandonado, y la de bolerines, que había pasado sin pena ni gloria, PETACO había realizado otros intentos de máquinas de tipo B, máquinas de bingo, como Lucky Roll, Bingo Space o su modelo más exitoso, Space Game; o una serie de tragaperras: Kings Diamond, Triple Bar, Pick your Fruit y Perla.

En máquinas de vídeo también tuvo sus incursiones. Quizás las más llamativa una llamada Show, de principios de los 70, una versión de Pong en blanco y negro de dos jugadores, una auténtica rareza.

Ya en los 80, aparcada su línea de *pinballs*, hizo una serie de muebles para juegos clásicos de vídeo. Entre otros:

- Alpha 2000, que montaba el juego Space Stranger.
- City Attack, que montaba el juego Pleiads.
- Coco Doble, Coco Loco, Coco Loco 2 jugadores, Doble Coco (1981), diferentes muebles con el juego original de PETACO Coco Loco, inspirado en el clásico comecocos.
- Danger Track, que montaba el juego Rally-X.
- Kangaroo, que montaba el juego homónimo.
- Lady Bug, que montaba el juego homónimo.
- Moon Cresta, que montaba el juego homónimo.
- Next Century, que montaba el juego Defender.
- Next Fase, que montaba el juego Phoenix.
- Scramble, que montaba el juego homónimo.
- Zero Hour, que montaba el juego homónimo.
- Star Trek, que montaba el juego Astro Fighter.
- Utopian War, que montaba el juego Galaxy Wars.
- Zero Time, que montaba el juego Galaxian.

Pero si en el mundo del *pinball* PETACO se había batido el cobre con una docena de grandes fabricantes, en el mundo del vídeo había cientos. Las tipo B estaban siendo monopolizadas en España por CIRSA y Recreativos Franco. Una vez que PETACO/RECEL dejó de fabricar *pinballs*, el fin estaba anunciado. Cerró sus puertas en 1983.

PETACO no solo fue un pionero, fue también un semillero de empresas. Prácticamente todos los socios de PETACO montaron otras empresas relacionadas con el automático. En FAMARESA participaron casi todos: Julio Marroquín fundó ASSA; Juan Paredes junto con su familia fundó otro gran fabricante de *pinballs*, Juegos Populares, donde también estuvieron otros socios de PETACO y Eulogio Pingarrón, que a su vez tenía su propia empresa PEYPER donde fabricaban *pinballs* de gran calidad; Rafael Domínguez, cuando se fue, fundó MAC, S. A. Todos ellos intentaron llenar el hueco que PETACO dejó, aunque PETACO solo hubo uno.

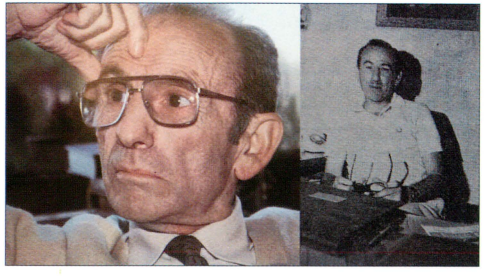
Años después, una vez que murió Juan Paredes, aprovechando la caducidad del registro de la marca, Santos Aranda, fundador y presidente de SLEIC, registró y utilizó la marca junto con la suya, e incluso fabricaron *pinballs* que copiaban diseños de PETACO, pero realmente nunca fueron sus herederos, y ni mucho menos tuvieron sus éxitos.

Diferentes marcas y logotipos relacionados con PETACO									
Nombre	AÑO	MES	Tipo	Jugadores	Nombre	AÑO	MES	Tipo	Jugadores
Colorín	1958-1962		Electromecánica	1	Mini Cycle	1971		Electromecánica	1
Diana	1958-1962		Electromecánica	1	Drop a Card	1972	V	Electromecánica	1
Penalty (Competición)	1962	III	Electromecánica	1	Orbit	1972	VII	Electromecánica	2
Tour (v1)	1962	III	Electromecánica	1	Orbit Space	1972	VII	Electromecánica	4
Competición	1962	XII	Electromecánica	1	Comodín	1972		Electromecánica	1
Primera División	1963	VI	Electromecánica	1	Grand Slam	1973	V	Electromecánica	1
Auto-stop	1963	XII	Electromecánica	1	Bang! Bang!	1974		Electromecánica	2
Tour (v2)	1963		Electromecánica	1	King Game	1974		Electromecánica	1
Mus	1964	VI	Electromecánica	1	Sky Jump	1974		Electromecánica	1
Escalera de Color	1965	IV	Electromecánica	1	The Fiery 30's	1974		Electromecánica	4
Barrera Aérea	1965	VII	Electromecánica	1	The Godfather	1974		Electromecánica	4
Tú y Yo	1965	VII	Electromecánica	1	Check Mate	1975	I	Electromecánica	4
Olympics	1965	XII	Electromecánica	1	Criterium 75	1975	IV	Electromecánica	4
New City	1966	III	Electromecánica	1	Check	1975		Electromecánica	2
Paraíso	1967		Electromecánica	2	Criterium 2000	1975		Electromecánica	1
Rey de Diamantes	1967		Electromecánica	1	Criterium 4	1975		Electromecánica	4
Esmeralda Ball	1968		Electromecánica	1	Criterium 80	1975		Electromecánica	1
Gran Parada	1968		Electromecánica	1	Jake Mate	1975		Electromecánica	1
Spin a Card	1969		Electromecánica	1	Sea Scare	1975		Electromecánica	1
Mibs	1969		Electromecánica	1	Torpedo!!	1976	V	Electromecánica	1
Aquarius	1971		Electromecánica	1	Underwater	1976	VI	Electromecánica	4
Flip a Card	1971		Electromecánica	1	Lady Luck	1976	XI	Electromecánica	4

Diferentes marcas y logotipos relacionados con PETACO									
Nombre	AÑO	MES	Tipo	Jugadores	Nombre	AÑO	MES	Tipo	Jugadores
Fortune	1976		Electromecánica	1	Black Magic	1980		Electrónica	1
Top Racer	1976		Electromecánica	1	Black Magic 4	1980	VI	Electrónica	4
Top Speed	1976		Electromecánica	4	The Flipper Game	1980	VI	Electrónica	4
Space Race	1977	IV	Electromecánica	4	Don Quijote	1980		Electrónica	4
Icarus	1977	IX	Electromecánica	4	Fórmula 1	1980		Electrónica	4
Poker Plus	1977	X	Electromecánica	4	SuperMisil	1983	I	Electrównica	2
Master Stroke	1977		Electromecánica	1					
Twin-Gain	1977		Electromecánica	1					
Underwater	1977		Electrónica	4					
Criterium 75	1977		Electrónica	4					
Lady Luck	1977		Electrónica	4					
Poker Plus	1978	IV	Electrónica	4					
Fair Fight	1978	V	Electrónica	4					
Crazy Race	1978	VIII	Electrónica	4					
Mr Evil	1978		Electrónica	1					
Torneo	1978		Electrónica	1					
Mr Doom	1979	I	Electrónica	4					
Cavalier	1979		Electrónica	4					
Swash Buckler	1979		Electrónica	1					



Quién es quién en PETACO

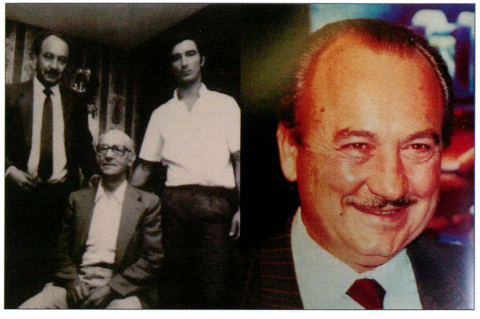


Adolfo Morilla Suárez. Indiscutiblemente era el más veterano de PETACO en la industria del recreativo en España. Pionero en el mundo de los salones recreativos, desde 1953 fue director primero, y dueño después, de Los Sótanos, en los bajos del cine Lope de Vega de Madrid (el salón recreativo más famoso de España en su momento). Curiosamente en una entrevista en septiembre de 1965 decía que tenía 77 máquinas en el salón, 35 de las cuales eran *pinballs*, y todas de fabricación americana, excepto una PETACO que tenía a prueba. En esa entrevista no se mencionaba que por aquellas fechas ya era socio de PETACO. De los orígenes de PETACO contaba que él contactó primero con Julio Marroquín y posteriormente, buscando un motor, con Juan Paredes para fundar PETACO. También fue director comercial de GEDASA, y fundador de FAMA y de FAMARESA.



Julio Marroquín Bartolomé (consejero secretario) era burgalés, de Pradoluengo. Estudió Magisterio mientras hacia la mili. Finalizada esta aprobó, a la primera, las oposiciones al Cuerpo Superior de Policía, donde llegó a comisario. Ejerció su profesión durante 17 años, principalmente en la Brigada Criminal. Fue hombre de muchas inquietudes (confesaba en una entrevista que realmente le hubiera gustado ser actor; y de hecho tuvo una prometedora carrera como aficionado, hasta que su mujer le dijo: «O dejas la cosa esa del teatro o rompemos» y cuenta que se casó). Empezó en el automático gracias a la Feria del Cerebro Electrónico, donde conoció y le cautivó el mundo de las recreativas. Se cuenta que, en una época en la cual las importaciones estaban limitadas en España a un máximo de 100 000$ anuales (en conjunto para todas las importaciones), él consiguió, gracias a sus buenos contactos, las primeras licencias para importar los primeros *pinballs* americanos. Estamos hablando de finales de los 40. Junto con Adolfo Morilla Suárez se convirtió en distribuidor y comercializador de máquinas automáticas, hasta que, junto con el propio Morilla, Juan Paredes y Celestino Zoreda fundaron el primer PETACO, momento que pidió la excedencia en la policía. No obstante, siguió utilizando sus buenos contactos con la Dirección General de Seguridad, ya que su función en PETACO, aparte de la distribución, era la gestión de los permisos de fabricación y venta de las distintas máquinas que, en aquellos tiempos, concedía la Dirección. Posteriormente también participó, junto con otros socios de PETACO, en la fundación de otra gran empresa del automático, FAMARESA. Finalmente, en 1976, creó su

propia empresa, AUTOMAVE y SERVICIOS, S. A. (ASSA), dedicada a la distribución y fabricación de todo tipo de máquinas automáticas. Falleció en enero de 1994.



Juan Paredes Hernández (Alicante 1928-Sevilla 1987). La familia Paredes, con Juan Paredes Hernández al frente, fue, sin duda, el alma y el motor de la compañía PETACO. Juan, uno de los más grandes de *pinball* nacional y mundial, gran persona y mejor empresario, llevó a la compañía a cotas donde pocas empresas españolas han llegado. Gran valedor y amigo de Eulogio Pingarrón, fundó otras marcas de PETACO como RECEL y Paredes, S. A. Posteriormente, FAMARESA, junto con otros socios de PETACO y el otro gran fabricante de *pinballs*, que fue Juegos Populares, S. A., que desapareció con el fallecimiento del propio Juan Paredes en un accidente de tráfico en Sevilla el 11 de septiembre de 1987. Los inicios de Juan y de sus hermanos (Miguel y Regino) fueron en 1957, en un pequeño taller donde construían *pinballs* de forma artesanal. Luego Juan trabajó en la fábrica de tocadiscos GEDASA. Finalmente, junto con Adolfo Morilla y Julio Marroquín, fundaron el embrión de lo que fue luego, en 1962, PETACO, S. A. Juan Paredes era inicialmente el encargado del diseño y fabricación de los *pinballs*, hasta que pasó a dirigir la empresa y dejó esa tarea en otras manos. Aunque sin confirmar, posiblemente de su mesa de diseño salieron los primeros *pinballs* de PETACO: Diana, Colorín, Penalti, Tour, Competición, Primera División, Auto-stop, Mus, Barrera Aérea y Tú y yo.

Pero la saga Paredes no era solo los tres hermanos. Otros Paredes que trabajaron a colaboraron con PETACO fueron: el patriarca de la familia, Juan Paredes, el abuelo PETACO; el propio hijo de Juan Paredes Hernández, Juan Paredes Jr., y el primo, Manuel Pedraza Paredes, que tenía una empresa de suministro de componentes para el automático.

Celestino Zoreda Arribas y Luis Zoreda Arribas eran dos hermanos que entraron en la sociedad de PETACO aportando su taller de carpintería, Celestino Zoreda Arribas, domiciliado en la calle Madera, 26, de Madrid. Se encargaban de realizar los muebles de las máquinas de PETACO.



Juan Pedro Van der Bergh. Belga afincado en Madrid, fue presidente del consejo de administración y también director general. Posteriormente fue también fundador de Famaresa.

Ernest Adolphe Louis Bob Rennotte. Ingeniero técnico industrial belga afincado en España. Ocupó el puesto de ingeniero asesor-técnico en PETACO, ya que el diseño de las máquinas

de discos de la marca era suyo; de hecho, varios modelos salieron con su nombre: Rennotte 30, Rennotte 32-S, Rennotte 100 y Rennotte Festival. Falleció en Madrid en 1984.



Francisco Arbos Balleste. Fundador de PETACO y de Famaresa. También era el suegro de Manolo Velázquez, futbolista de fama en el Real Madrid de Di Stefano. En los años 50 fue alcalde de Fuengirola.

Péter Gájásy, Peter el Húngaro. Buscando un plus que supusiera un salto de calidad, J.P. Van den Bergh fichó a Péter Gájásy, un húngaro-francés-yugoslavo, para dirigir el departamento de prototipos de PETACO. Venía de Francia con el currículum de ser licenciado en Ciencias Técnicas, Físicas y Matemáticas; de



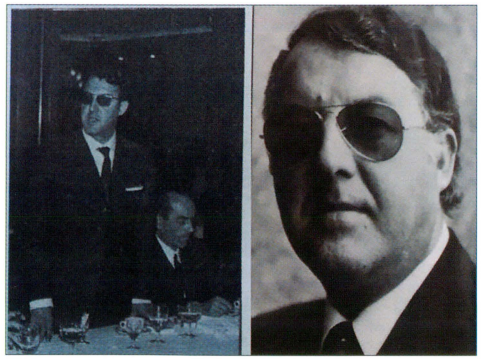
llevar más de 15 años dedicado al automático en Europa y Estados Unidos, especialmente en la realización de modelos de Gottlieb; y de haber creado 10 modelos originales. No lo hemos podido comprobar, en la IPDB no aparece como diseñador de ningún *pinball*, pero el hecho es que dirigió el diseño de los modelos de *pinball* que PETACO copió a Gottlieb durante un lustro, en concreto de los modelos New City, Rey de Diamantes, Paraíso, Esmeralda Ball, Gran Parada, Spin a Card y Mibs.

A finales de los 70 dimite forzado por los malos resultados y Eulogio Pingarrón pasa a ocupar su puesto. Posteriormente fue fichado por un pequeño fabricante llamado MARTEL. En esta empresa parece ser que diseñó varios *pinballs*. Cuando cerraron, pasó a INDER, ya como ajustador o verificador.



Eulogio Pingarrón Fulgencio es el más reconocido diseñador de *pinballs* de PETACO. Nacido en el pueblo toledano de Miguel Esteban en 1938, entra a trabajar en la empresa en 1962 con la categoría de peón especialista. Después de un trabajado ascenso paso a paso, llega a ser director de prototipos en 1970. Sus funciones eran tanto diseñar los *pin-*

balls cedidos por Gottlieb como de los modelos propios que PETACO realizó, hasta que en 1977 abandonó la empresa. Implementó la reproducción de los *pinballs* de Gottlieb: Mini Cycle, Flip a Card, Aquarius, Drop a Card, Orbit Space, Orbit, Grand Slam, King Game y Sky Jump. Los *pinballs* originales de PETACO que él diseñó fueron Comodín, Bang! Bang!, The Fiery 30's, The Godfather, Check, Check Mate, Jake Mate, Criterium 75, Criterium 80, Criterium 2000, Criterium 4, Sea Scare, Top Speed, Fortune, Lady Luck, Top Racer, Torpedo!!, Underwater, Icarus, Master Stroke, Space Race y Twin-Gain. En 1977 funda, junto con Alfonso Palomares (Cocamatic), el fabricante PEYPER,



donde diseñó los *pinballs* Tally Hoo, Fantastic World, Odín, Némesis, Odisea, Wolfman y Sir Lancelot. Aunque no formó parte del accionariado inicial, también fue socio junto con su gran amigo Juan Paredes en Juegos Populares. PEYPER cerró en 1998 y Eulogio Pingarrón fue a trabajar con otros viejos amigos, los hermanos Franco, de Recreativos Franco.

Miguel Ortega Avilés en 1966 se incorpora como director general de ventas, adjunto a la dirección. Provenía de FAER, donde había sido accionista desde 1964 hasta 1966. Posteriormente fundó algunas empresas que no fueron muy bien como IBERASA y MARTEL, y acabó como director comercial de INDER con una pequeña participación de acciones.

Rafael Domínguez Hernández (Cáceres-1945). Fue director técnico de PETACO, S. A. desde enero de 1975 a enero de 1982, incluso tuvo una pequeña participación de acciones. Se fue para constituir la empresa MAC, S. A., que se dedicó a la manufactura de un montón de productos electrónicos, desde *pinballs* hasta ordenadores (no, los Macintosh no, se llamaban Computec), pasando por tragaperras. Diseñó el System III y, ya para MAC, el System IV.



Otras personas relacionadas con PETACO son Joaquín Torrijos, director comercial; Miguel Giménez, director de administración; Pepe Ginés, jefe de ventas; José Luis Rojas, jefe de Taller; Pepe Benavides, director de la sección de exportación; y José Antonio Bosch Valero, red comercial.

GEDASA - MARESA

Madrid (1964-1978)



Pedro Nieto Antúnez.

GEDASA fue la primera gran empresa española del automático, la empresa matriz de un grupo de sociedades. Fueron los primeros en hacer cosas a lo grande en el mundo del automático. Muy relacionada con el gobierno franquista, su nombre era General Española De Automáticos Sociedad Anónima y fue fundada en 1957 en Madrid con un capital de 6 500 000 pesetas, una barbaridad para aquella época.

En marzo de 1963 se publica en *El Mundo del Automático* una relación de los socios de la empresa:

- Pedro Nieto Antúnez, presidente
- Antonio Pedrol Rius, consejero delegado
- Jaime Oriol de Barberá, director gerente
- Eduardo Aunós Pérez
- Ignacio Molina Pérez
- Ramón Arqués Brujas
- Juan Losada Pérez
- Juan Marqués Merchán

Para que nos hagamos una idea de la importancia de esta empresa y las complicadas relaciones que tenía, solo hay que repasar la lista: el presidente era Pedro Nieto Antúnez (Ferrol 1898-Madrid 1978) que fue almirante y comandante de la flota española entre 1957 y 1960; en 1962 fue nombrado ministro de Marina con el Gobierno de Franco; todo un peso pesado, se le considera uno de los pocos amigos de Franco y persona de confianza.

Otro de los socios de la empresa era Eduardo Aunós Pérez (Lérida 1894-Lausana 1967), que fue ministro con Miguel Primo de Rivera y ministro de Justicia con Franco.

Un nombre propio de la Segunda Guerra Mundial es el de un teniente coronel de la Guardia Civil llamado Ignacio Molina Pérez (Casares 1887-Algeciras 1990). No hemos logrado confirmar que se trate de la misma persona que era socio de GEDASA, pero es muy probable teniendo en cuenta quiénes son el resto. Este teniente coronel perteneció a los Servicios de Información Militar (SIM) del gobierno de Franco y colaboró con la *Abwehr*, los servicios secretos del Gobierno nazi durante la segunda guerra mundial. Hace poco, en 2010, el Gobierno británico desclasificó unos documentos donde se contaba que consideraban a Ignacio Molina como el principal agente de una red de espías en el sur de España y norte de Marruecos, que trabajaba tanto para espa-

ñoles como alemanes. También se cuenta en estos documentos una fascinante historia de cómo se montó toda una representación teatral en Gibraltar, cuyo único espectador *casual* debía ser Cosmos, sobrenombre con el que el MI6 bautizó a Ignacio Molina. Todo para hacerle creer que el general Montgomery estaba allí de camino a Argel. Para ello utilizaron un actor con un tremendo parecido al que hicieron actuar en una pequeña escena cerca de una ventana donde sabían que estaría situado Cosmos. Se comprobó que en menos de 20 minutos esa información llegó a los oídos del *Führer* y ayudó a convencerlo, junto con otros falsos indicios dispuestos por los servicios secretos aliados, que el desembarco en Europa sería por el Mediterráneo y no en Normandía.

Otro de los socios era Juan Losada Pérez, coronel de la Guardia Civil y nada menos que ex jefe de seguridad del propio Generalísimo. Años después fue procesado (y por supuesto declarado inocente) por el escandaloso caso inmobiliario de SOFICO, junto con Luis Nieto Antúnez, hermano del presidente de GEDASA y que también trabajo para el *holding* GEDASA. Como defensor en esta causa estaba el abogado Antonio Pedrol Rius, también socio de GEDASA.

Juan Marqués Merchán (Málaga 1900-1971) fue abogado y presidente de la Cámara de Comercio de Málaga. Miembro del Centro de Estudios Andaluces y biógrafo del poeta Bartolomé José Gallardo. Ciertamente este último personaje no pega con el resto de los socios, pero se dice que muchos de estos eran hombres de paja de personas más importantes. Incluso se incluye a los Nieto Antúnez como testaferros de los Franco, tanto en SOFICO como en FIMESA, y teniendo en cuenta lo escrito, también en GEDASA.

Cuesta entender por qué el franquismo se metió en una empresa de aparatos de música, pero los tentáculos del franquismo eran múltiples y muy alargados. Está ampliamente documentado que desde Franco y su familia, pasando por todas las grandes familias que apoyaron el golpe, hasta la mayoría del centenar de ministros que tuvo se enriquecieron metiendo la mano en todos los sectores industriales, inmobiliarios y financieros españoles. GEDASA solo era una más de entre las cientos de empresas que controlaban y don-



Antonio Pedrol Rius.



Jaime Oriol de Barberá, a la derecha.



Pedro Manresa Mazón.



de metían a sus *consejeros* para que pusieran la mano y cobrar favores.

Es realmente Antonio Pedrol Rius (Reus 1910-Madrid 1992) el auténtico fundador y alma máter de GEDASA. Era un conocido abogado especialista en derecho mercantil, licenciado en Zaragoza. Durante su larga carrera fue senador (en 1977 por una legislatura y por designación real, pues fue consejero del rey Juan Carlos I), presidente del Consejo General de la Abogacía y decano del Colegio de Abogados de Madrid desde 1973, hasta el día de su muerte en 1992 con 83 años. De hecho, tuvo que dejar la dirección de GEDASA para poder optar el decanato, pues en aquellos tiempos no estaba bien visto que un cargo tan importante estuviera relacionado con la industria del juego. Es él el que diseña en entramado de empresas y mantiene los contactos con el franquismo que facilitan los negocios de GEDASA.

Jaime Oriol de Barberá, paisano de Antonio Pedrol Rius, entró en GEDASA de director general en 1960. Anteriormente había sido explotador. Es él el que llevaba el día y día de la empresa, la cara visible.

Otro personaje importante de la empresa fue el murciano Pedro Manresa Mazón (fallecido en Murcia el 26 de septiembre de 1977), director comercial de la empresa y posteriormente presidente. Ocupó el puesto de Antonio Pedrol cuando este lo dejó por el decanato, mientras que Ángel García Rubio pasó a ser director general. También fue presidente de AFARESA.

GEDASA se fundó con el objetivo de fabricar aparatos automáticos de todo tipo. Empezó con la fabricación de tocadiscos automáticos o gramolas, que bautizaron como *sinfonolas*, una castellanización de la palabra *symphonola* que Seeburg utilizaba para sus aparatos y con los que GEDASA llegó a tener un acuerdo comercial para la cesión de tecnología. Entre 1958 y 1978 fabricaron los si-

guientes modelos: GEDASA 59, Sinfonola T-60 (Sinfonola 24), Sinfonola 96 (fabricado bajo licencia de la francesa Emaphone), Embajador 100 (copia de la Emaphone 112), Sinfonola 100, Sinfonola 1000, Sinfonola 2000, Sinfonola 2000D y Sinfonola Granada.

La primera toma de contacto que tuvo GEDASA con el mundo del *pinball* fue un curioso acuerdo comercial con la empresa zaragozana Kromson. Esta empresa había presentado en la Feria de Muestras de Zaragoza, a finales de 1962, su primer *pinball* Rally París-Berlín. GEDASA se puso en contacto con José Luis Alonso Berbegal y le compró toda la producción, nada menos que 500 máquinas, para distribuirlas ellos mismos. Este acuerdo se oficializa en agosto de 1963, en el Primer Salón del Automático de Barcelona, donde ambas empresas montan un *stand* para vender su *pinball*. Este acuerdo no se vuelve a repetir, Kromson sigue la fabricación de *pinballs* durante unos años más pero ya en solitario.



En cualquier caso, GEDASA estaba decidida a fabricar *pinballs* y, a principios de 1963, crea una empresa específica para ello: AMUSA, Aparatos Musicales Automáticos Sociedad Anónima, que diseña y comercializa su primer *pinball*, Bombers (1963/01).

En noviembre de 1963 sacan su segundo *pinball*, Tahití, una copia del *pinball* de Gottlieb Tropic Isle (1962/04). A pesar de que cambiaron todo el *artwork*, al resto de los fabricantes y la prensa del sector no se les pasó por alto que se trataba de una copia, probablemente no autorizada.




RASGO, S. A.
Modelo
TAHITI
Indiscutiblemente el mejor aparato en su clase


MARESA
RASGO, S. A.
lanza al mercado el último grito en pin-balls con su nuevo modelo
CAN CAN
La máquina española fabricada bajo los más modernos métodos americanos.
El pin-ball más atractivo y con más variedad de juego.
VALDERRIBAS, 73
MADRID-7
Teléfonos
251 38 05
251 38 06

GESADA cambia de opinión respecto al asunto de marca de *pinballs* y crea, en 1964, una nueva empresa llamada MARESA, Máquinas Recreativas Sociedad Anónima, para fabricar y comercializar sus *pinballs*, dejando de lado AMUSA, un cambio que posiblemente se deba a que los *pinballs* no llegan a ser aparatos musicales.

Tampoco es que GEDASA tuviera muchos problemas en crear empresas. Entre otras creó AVASA, Aparatos Vendedores Automáticos, S. A., para la fabricación de máquinas de distribución de productos fríos y calientes.

También se creó SINFONOLA, S. A., cuya directora general era la señora De Miguel, aunque todas las máquinas de discos se sacaron con la marca de GEDASA, así que no queda claro cuál era el objetivo de esta empresa.

Una sexta empresa del grupo era ROPASA, S. A., que gestionaba todas las patentes, diseños y registros del grupo.

Como veremos, no es que GEDASA-MARESA fracasara en su tarea de fabricar *pinballs*, pero es insólito que dos de los mejores diseñadores de *pinballs* de aquella época, que fundaron dos de las más grandes fábricas españolas de *pinballs*, empezaran trabajando para GEDASA y que esta empresa no pudiera o no supiera aprovecharlos. Estamos hablando de Juan Paredes de PETACO y Juegos Populares, y de Pepe Martín de FAER e INDER. Otro peso pesado de la industria del automático que empezó en GEDASA como comercial fue Adolfo Morilla, que llegó a ser director comercial de la marca.

Pero es MARESA la empresa que nos interesa en esta historia, pues es la que fabricó *pinballs*, exclusivamente, desde 1964 hasta 1978, un total de cincuenta y seis modelos (confirmados), que la convirtieron en una de las grandes.

Su primer *pinball* lo publicitaron en marzo de 1964 y lo







llamaron Can Can, basado en el famoso baile del cabaret francés.

También anuncia el mismo mes que continua con la fabricación de Tahití, ya con su nombre en el cristal, pero, en algunas unidades, con el nombre de AMUSA en el tablero y con el suyo propio.

El modelo siguiente fue Coral (1964-11). Los tres modelos tienen un montón de parecidos. Se nota que el trabajo artístico es del mismo autor, hay muchos elementos en común como el molinillo, los pasillos superiores, las setas y las dianas, que son claramente del mismo diseñador que trabajó haciendo variaciones de la Tropic Isle de Gottlieb. Por ejemplo Can Can tenía unas bailarinas en el cristal que se iban iluminado; Tahití unos nativos subiendo un árbol, y Coral unos caballitos de mar, pero era el mismo esquema.

Con King Ball (1965-02) comenzó una serie de *pinballs* que abarca desde 1965 hasta 1969, que eran copias de *pinballs* de Gottlieb a los que se les cambiaba todo el diseño artístico. Es discutido si MARESA contaba o no con la autorización de Gottlieb para copiar estos *pinballs*, pero sabemos que PETACO, S. A. era distribuidor oficinal de Gottlieb y sí que tenía permiso para copiar sus modelos (algo que hizo desde 1964 a 1974). Estos modelos copiados nunca coincidían con los que MARESA reproducía, por lo que deducimos que ambas marcas tenían el mismo acuerdo con Gottlieb y que disponían de un sistema de reparto con el que se alternaban los modelos que copiar.

Los primeros modelos que hicieron con este sistema se copiaban del modelo americano pero se cambiaban los dibujos. Todo el trabajo artístico de esta época es espectacular, probablemente se contrataba algún estudio profesional de dibujantes para todos los dibujos de las máquinas. El diseño de los folletos corría a cargo de la prestigiosa agencia de publicidad RASGO, que hacían un gran trabajo, algunos son verdaderas obras de arte.

A King Ball le siguió Nairobi (1965-07), copia de North Star de Gottlieb de 1964-10.

Pim Pam Pum (1966-02), copia de World Fair de Gottlieb de 1964-04, sin duda estaría en un *top ten* de *pinballs* españoles solo por la animación del cabezal.

Aparte de los dibujos, el resto era prácticamente igual, si no peor cuando se les ocurría rediseñar o adaptar los mecanismos americanos. Tenían algunas deficiencias, como los paneles del mueble y sus piezas metálicas, que son de una calidad bastante inferior a los americanos.



Una tercera época abarca de 1969 hasta el 1975, aproximadamente, cuando se mantiene el acuerdo comercial con Gottlieb, pero, probablemente por cuestión de costes, se prescinde del cambio del trabajo artístico y se mantienen los dibujos originales. De vez en cuando se hacían retoques en el cristal por cambio de nombre por temas comerciales o por reducir o aumentar el número de marcadores.

Aparte del equipo que tenía MARESA para realizar y planificar las adaptaciones de Gottlieb, también debía tener otro equipo dedicado a productos propios que iban intercalando entre las copias de Gottlieb. Este





Pim Pam Pum (1966-02) copia de World Fair de Gottlieb de 1964-04.



Ye-Ye Club (1966-09) es copia de Sky Line de Gottlieb de 1965-01.



Pícnic (1967-02) es copia de Central Park de Gottlieb de 1966-04.



Boxing (1967-07) es copia de Ice-Revue de Gottlieb de 1965-12.



Carrusel (1967-10) es copia de Cross Town de Gottlieb de 1966-09.



Sprint (1968?) es copia de Super Score de Gottlieb de 1967-04.



Music-Hall (1968?) es copia de Sing Along de Gottlieb de 1967-08.



Rompeolas (1968?) es copia de Surf Side de Gottlieb de 1967-11.



Tiros (1969?) es copia de Fun Land de Gottlieb de 1968-05.



Dominó (1969) es copia de Domino de Gottlieb de 1968-08.



Skating (1969) es copia de Four Seasons de Gottlieb de 1968-12.



Oxford (1969-12) es copia de College Queens de Gottlieb de 1969-05.



Target Pool (1970) es copia de Target Pool de Gottlieb de 1969-06.



Texas (1970) es copia de Wild Wild West de Gottlieb de 1969-12.



Road Race (1970) es copia de Road Race de Gottlieb de 1969-12.



Crescendo (1971) es copia de Crescendo de Gottlieb de 1970-05.



Béisbol (1971) es copia de Baseball de Gottlieb de 1970-06.



Chamonix (1971) es copia de Snow Queen de Gottlieb de 1970-11.



2002 (1971) es copia de 2001 de Gottlieb de 1971-01.



4x4 (1972) es copia de 4 Square de Gottlieb de 1971-06.



Dakota (1972) y la versión femenina Dakota II (1972) son copias de Lawman de Gottlieb de 1971-10.



Kuwait (1972) es copia de Flying Carpet de Gottlieb de 1972-01.



Reggio (1972) es copia King Rock de Gottlieb de 1972-04.



Roller Coaster (1973) es copia de Roller Coaster de Gottlieb de 1971-06.



Pro-Football (1973) es copia de Pro-Football de Gottlieb de 1973-01.



Jumping Jack (1973) es copia de Jumping Jack de Gottlieb de 1973-05.



Bongor (1974) es copia de Jungle de Gottlieb de 1972-09.



King Pin (1974) es copia de King Pin de Gottlieb de 1973-09.



Big Brave (1974) es copia de Big Brave de Gottlieb de 1974-05.



Top Card (1974) es copia de Top Card de Gottlieb de 1974-08.

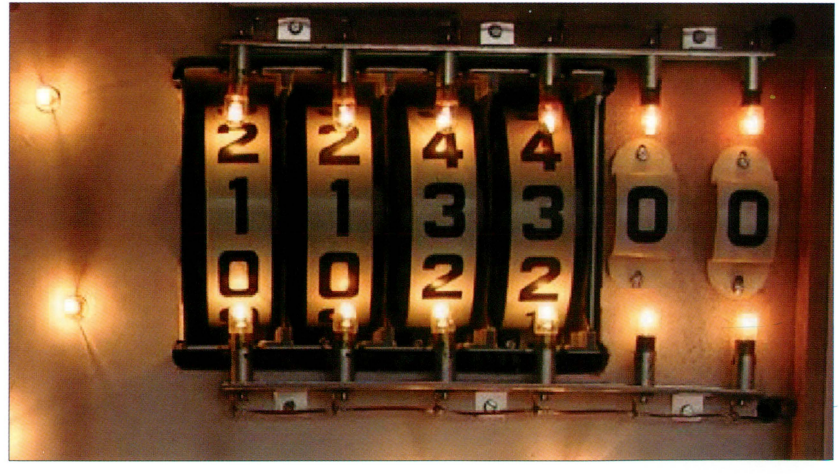


Far Out (1975) es copia de Far Out de Gottlieb de 1974-10.

equipo casi siempre copiaba, posiblemente sin licencia, otros *pinballs* de otros fabricantes americanos. **Fans** y **Top-Secret** fueron dos copias de máquinas de Williams.

También destaca **Bus Stop**, porque tampoco era copia de Gottlieb sino de Bally, del modelo Surfers, del que cogieron los *zipper flippers*, un sistema que permitía acortar el espacio entre las aletas si se conseguían una serie de objetivos del juego. En estos casos se cambió todo el trabajo artístico, así que no quedaba claro si eran copias autorizadas.

También es interesante el pequeño truco visual que copiaron de los americanos, que consistía en poner marcadores de cinco y hasta de seis tambores, aunque realmente seguían siendo marcadores de cuatro, donde falsifican el último o los dos últimos dígitos con un 0 fijo. También aprovecharon para cambiar la fuente de letra en los marcadores haciendo unos números más grandes que usaban toda la cuadricula.





Fans (1971) es copia de Doozie de Williams de 1968-12.



Top-Secret (1971) es copia de Miss-O de Williams de 1969-02.



Bus Stop (1971) es copia de Surfers de Bally de 1967-12.



Dardos (1970).





El gran competidor de GEDASA-MARESA era PETACO. Ambas empresas eran de Madrid, ambas sacaban *pinballs* copiados de Gottlieb y ambas copaban el mercado de las *jukebox*. Habían llegado a un nivel de calidad, producción y precios que los hacían muy competitivos y saturaban el mercado con sus productos. PETACO vio el problema, así que empezó a fabricar *pinballs* de diseño propio para empezar a exportar. MARESA también intentó sacar sus propios productos. Su primera prueba fue Dardos en 1971, un *pinball* de bonito diseño, pero quizás sin ningún tipo de aporte novedoso; uno más, aunque su primer producto completamente original en sus seis años de historia.

Sobre 1974 probó con dos modelos nuevos, Wheel y Big Horse. Aquí ya estamos hablando de dos productos muy interesantes.

Con, de nuevo, un bonito trabajo artístico, el diseño del juego era muy elaborado, múltiples objetivos y una profundidad a la altura de los americanos. Incluso se sacaron con los letreros en inglés, al revés de lo que era habitual en MARESA.

Pero en 1975 abandonaron su línea propia y siguieron con su acuerdo con Gottlieb. Como ahora PETACO ya no tenía el mismo acuerdo, podían elegir los mejores modelos. Comienza la cuarta y última época, que abarca de 1976 a 1978, con el *pinball* El Dorado en 1976, copia de El Dorado de Gottlieb de 1975-04.

Para ésta última época, en MARESA siguieron manteniendo los dibujos de Gottlieb, incluso mantenían los mismos nombres, pero modernizaron la publicidad haciendo folletos a dos caras, abandonando el clásico logotipo por el que utilizaban en las puertas, uno con aspecto más moderno. En algunas ocasiones MARESA simplificaba el juego haciéndolo de un solo jugador, aunque los americanos los hicieran de 2 o 4 jugadores. Es el caso de la Kansas, la Surfer o anteriormente la Far Out.



El Dorado en 1976, copia de El Dorado de Gottlieb de 1975-04.



Kansas (1976) de un jugador y **Laramie** (1976) de dos jugadores, ambas copias de Quick Draw de Gottlieb de 1975-06.



Spin Out (1976?) es copia de Spin Out de Gottlieb de 1975-07.



300 (1976), y su versión femenina Pin (1976), son ambas copias de 300 de Gottlieb de 1975-08.



Flush (1977) es copia de Flush de Gottlieb de 1976-04.



Royal Flush (1977) es copia de Royal Flush de Gottlieb de 1976-04.



Surfer (1977) es copia de Surf Champ de Gottlieb de 1976-08.



Surf Champ (1977) es copia de Surf Champ de Gottlieb de 1976-08.



Jacks Open (1977?) es copia de Jacks Open de Gottlieb de 1977-01.



Centigrade 37 (1978) es copia de Centigrade 37 de Gottlieb de 1977-08 (folleto simulado, obra de Jesús Rey).





Esto les daba un cristal más limpio y visualmente mucho más bonito que las versiones americanas. Posiblemente MARESA contaba con los diseños originales de Gordon Morison (artista autor de unos 150 diseños de *pinballs* de Gottlieb en la década de los 70), porque en ocasiones los trataban incluso mejor que en la propia Gottlieb. Por ejemplo, podemos ver las diferencias entre la Kansas y la Fast Draw de Gottlieb, donde los cuatro marcadores obligan a achatar al pistolero y torcer a la chica india para que se pueda ver la trayectoria de la moneda. También versionaba sus *pinballs* para buscar distintos grupos de consumidores, comercializando el mismo *pinball* con dos cristales (chico o chica), como en el caso de la 300 y la Pin, algo que ya había hecho anteriormente con la Dakota y la Dakota II, a la que también cambiaron los títulos al inglés.

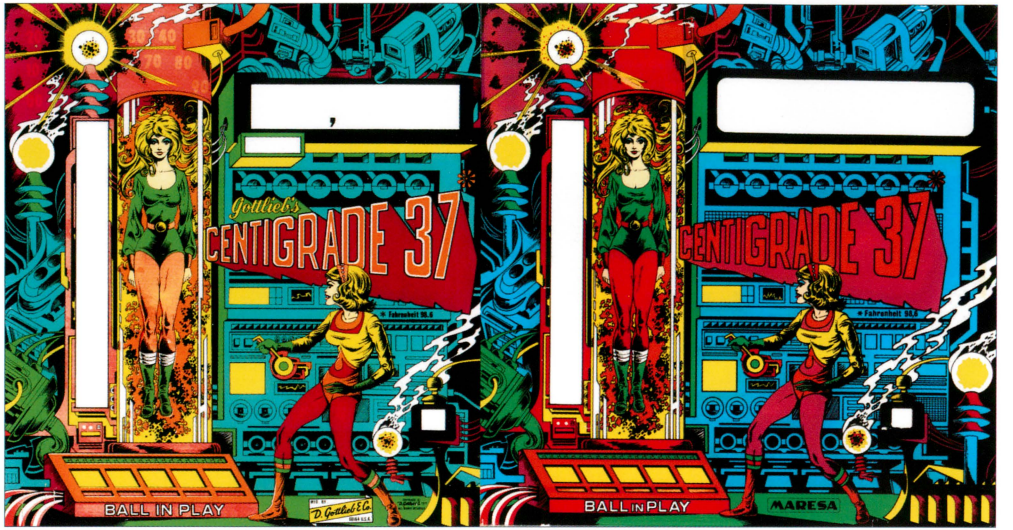
En la última época, a pesar de no variar el *artwork* y dejar algunas máquinas con letreros en inglés, aunque fueran para el mercado nacional, realmente miman sus productos, revisan los elementos del tablero, añaden plásticos, resitúan elementos para facilitar el juego... En los últimos modelos, Jacks Open y Centigrade 37, MARESA satura más los colores



haciéndolos más vivos y contrastados que los americanos.

Como ejemplo de cómo trabajaba MARESA en esta última época vamos a realizar una comparativa entre la Centigrade 37 de Gottlieb y la de MARESA.

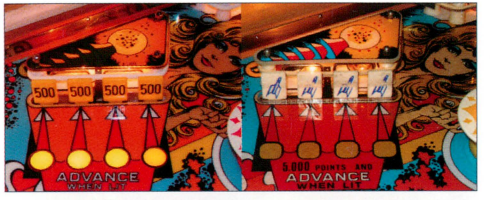
En un primer vistazo podemos observar que la Gottlieb (izquierda) tiene unos colores más apagados, el mueble es más pequeño y el cabezal es trapezoidal (*wedgehead*). En cambio, la MARESA tiene un fondo amarillo muy potente y llamativo, el mueble tiene la típica papada debajo del monedero y el cabezal es cuadrado y más grande.



En el cristal también vemos modificaciones, aunque MARESA contaba con el original de Gordon Morison. Al añadir un digito más al marcador, aunque este era falso (un cero fijo), se hace necesario ampliar el cabezal y por tanto el dibujo. El dibujante que realizó las modificaciones en la versión de MARESA (derecha) hizo un gran trabajo y, sin conocer la versión original, no se detectan los cambios. La máquina que está detrás del cartel es más grande y aparte se le añade un bulbo muy bien integrado que se sitúa abajo y a la derecha, que es una copia exacta del que está en la esquina contraria. También cambian algunos colores y se contrastan más, con lo que logran una mayor viveza. El marcador utiliza la tipografía de MARESA y pierde el luminoso de los 100 000, que tendría que haber pasado a uno de 1 000 000 cuando se le añade el sexto dígito, pero que MARESA prefiere eliminar.

Una de las grandes modificaciones que hace MARESA, y desde luego la más acertada, es empezar a utilizar metacrilato para el tablero. Con ello logra que la superficie sea más plana, sin las desigualdades que provocan las incrustaciones (*insert*) de plástico como le ocurre a las Gottlieb, aparte de conseguir una gran resistencia al desgaste. También crea plásticos más coloridos sustituyendo los apagados verdes y naranjas que usaba Gottlieb

por rojos, amarillos y azules, más vivos, lo que les da más luminosidad. Aparte realizan cambios estéticos en las dianas poniendo unas blancas con cohetes.





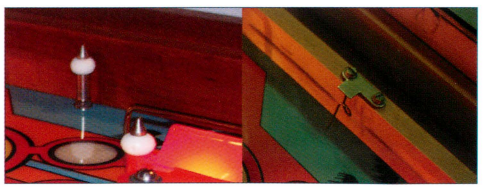
En la fotografía anterior vemos que los diseñadores de MARESA retocan el *insert* del *SPECIAL* para acercarlo al jugador, pues quedaba tapado por una seta. También sustituye el puente blanco por un plástico decorado más bonito.

Hay dos versiones de la Centigrade 37 de MARESA. La primera se parece más a la versión americana y en ella se dejaba trasparente el espacio entre las aletas, con lo que se veía la madera. En esta versión la cinta del termómetro es roja. En la segunda versión la cinta es de color verde y la zona situada entre las aletas es de color blanco.

Aparte de los cambios estéticos se hacían cambios en las puntuaciones y en algunas reglas para hacerlas más generosas con los jugadores.

También se cambiaban algunas piezas y generalmente aquí la versión de MARESA era peor. Por ejemplo, el mecanismo del termómetro tiene una cinta más fina y es menos fiable en la versión americana. También se eliminó un típico poste con goma abajo a la derecha para sustituirlo por un alambre poco estético.

En resumen, cambios estéticos acertados, cambios de puntuaciones para hacerlos más



jugables y la hábil utilización del metacrilato son los puntos fuertes de los *pinballs* de MARESA, que revelan que su departamento de diseños/adaptaciones hacía bien su trabajo.

El último producto de MARESA que vio la luz fue Metrópolis (1978), un *pinball* de diseño propio y con partes electrónicas. Para ser una



primera incursión en el mundo de la electrónica no estaba mal; de hecho, se fabricó durante varios años, aunque no por ellos.

El 28 de abril de 1978 es exactamente el día que GEDASA-MARESA cierra definitivamente, cuando es director general Ángel García Rubio.

Las causas de este cierre no quedan claras. Hay quien lo achaca a la llegada de la democracia, que pasó factura a esta serie de empresas controladas por franquistas. También es posible que la ausencia, voluntariamente o por fallecimiento, de los sucesivos presidentes y directores generales, que llevaron a la empresa a grandes cotas, fuera una carga muy pesada para la nueva dirección. También es muy posible que la popularización de las televisiones en los bares desplazase a las sinfonolas, o que MARESA no saliera al mercado exterior, y que eso les pasara factura, o que no llegara a adaptarse a la fabricación de los *pinballs* electrónicos, a pesar del modelo Metrópolis.

El hecho es que MARESA fue el primero de los grandes fabricantes que desapareció.

Los restos del *holding* se reparten entre varias empresas: INDER compra diseños, derechos de fabricación e incluso todo el utillaje de la sección de sinfonolas, y además contrata a Antonio Sierra Benito, que era el responsable de fabricación. Sacaron varios modelos de gramolas basadas en la Sinfonola 2000.

Todo el negocio de explotación que tenía MARESA en Madrid se lo quedaron los hermanos Inchausti.

Una tercera empresa, Explomatic, es la encargada de darle continuidad a los *pinballs* de MARESA y la que finalmente saca más unidades del *pinball* Metrópolis.

Principales hitos de MARESA

- Marcadores: En 1964 utilizaba marcadores de tres rodillos. De 1965 a 1967 seguía utilizando marcadores de tres, pero le añadía un cuarto marcador luminoso que indicaba que había pasado de 999 puntos. A partir de 1968 empieza a utilizar marcadores de cuatro rodillos. A partir de 1972 incrementa a cinco tambores, pero solo es un truco visual, el marcador de unidades es falso y siempre marca 0. A partir de 1974 se cambia la tipografía de los números usando unos más grandes que utilizan todo el espacio de la casilla. Finalmente, en los últimos años, 1976-1978, llega a poner marcadores de seis dígitos, pero de nuevo es un truco, los marcadores de unidades y decenas son falsos.
- Lanzador: Salvo en el caso de la Pro-Football, MARESA siempre ha utilizado lanzadores mecánicos. En un principio, y hasta 1972, utilizaba en la parte exterior del lanzador un protector del mueble en forma de embudo, de colores vivos. Posteriormente utiliza un protector metálico en forma de rombo horizontal.
- Puertas: En los primeros modelos utilizaba una puerta de monedero metálica sin pintar y con dos monederos, de peseta y duro. A partir, del séptimo *pinball*, la Ye-Ye Club, empieza a utilizar una puerta con un único monedero sin pintar y con un letrero con la marca MARESA, con la fuente de letras del logotipo antiguo. Era una copia de la puerta de los americanos Williams. En 1969 se comienza a poner en la puerta un logotipo nuevo de MARESA con una fuente de letras más ancho. A partir de 1972 se pone en la

puerta el botón de color rojo, pero sin luz, para empezar la partida, que hasta ese momento estaba en el mueble. A partir de 1975 se empieza a pintar las puertas de naranja o rojo.

- Logotipos: MARESA tuvo el mismo logotipo, el encuadrado, desde el principio. En 1969 se inventan otro diferente, que ponen solo en la puerta. Durante diez años siguen haciendo lo mismo, hasta que en 1976 destierra el logotipo antiguo y utilizan el de la puerta para todo (apron, puerta, cristal, folletos, etc.).
- Tablero: En las primeras máquinas de MARESA se cubría el tablero con barniz, luego con terfán. A partir de 1976, hasta el final, usaron metacrilato para el tablero.
- Cristal: En los primeros modelos el cristal se levantaba como el capó de un coche. A partir de 1976, desde la Laramie, ya se tenía que deslizar hacia abajo por guías como es habitual en este tipo de máquinas.



Pinballs de MARESA			
Título	Año	Réplica Gottlieb	Año Rép
Can Can	1964-03	Tropic Isle	1962-04
Tahití	1964-03	Tropic Isle	1962-04
Coral	1964-11	Tropic Isle	1962-04
King Ball	1965-02	Rack-A-Ball	1962-12
Nairobi	1965-07	North Star	1964-10
Pim Pam Pum	1966-02	World Fair	1964-04
Ye-Ye Club	1966-09	Sky·Line	1965-01
Pícnic	1967-02	Central Park	1966-04
Boxing	1967-07	Ice-Revue	1965-12
Carrusel	1967-10	Cross Town	1966-09
Sprint	1968-XX	Super Score	1967-04
Music Hall	1968-XX	Sing Along	1967-08
Rompeolas	1968-XX	Surf Side	1967-11
Tiro's	1969-XX	Fun Land	1968-05
Dominó	1969-XX	Domino	1968-08
Skating	1969-XX	Four Seasons	1968-12
Oxford	1969-12	College Queens	1969-05
Target Pool	1970-XX	Target Pool	1969-06
Texas	1970-06	Wild Wild West	1969-12
Road Race	1971-XX	Road Race	1969-12

Pinballs de MARESA							
Título	Año	Réplica Gottlieb	Año Rép	Título	Año	Réplica Gottlieb	Año Rép
Fans	1971-XX	Doozie (Williams)	1968-12	Big Horse	1974-XX		
Dardos	1971-XX			Top Card	1974-XX	Top Card	1974-08
Top-Secret	1971-XX	Miss-O (Williams)	1969-02	Far Out	1975-XX	Far Out	1974-10
Crescendo	1971-XX	Crescendo	1970-05	El Dorado	1976-XX	El Dorado	1975-04
Béisbol	1971-XX	Baseball	1970-06	Kansas	1976-XX	Quick Draw	1975-06
Bus Stop	1971-XX	Surfers (Bally)	1967-12	Laramie	1976-XX	Quick Draw	1975-06
Chamonix	1971-XX	Snow Queen	1970-11	Spin Out	1976-XX	Spin Out	1975-07
2002	1972-XX	2001	1971-01	300	1976-XX	300	1975-08
4x4	1972-XX	4 Square	1971-06	Pin	1976-XX	300	1975-09
Dakota	1972-XX	Lawman	1971-10	Royal Flush	1977-XX	Royal Flush	1976-04
Dakota II	1972-XX	Lawman	1971-10	Flush	1977-XX	Royal Flush	1976-04
Kuwait	1972-XX	Flying Carpet	1972-01	Surf Champ	1977-XX	Surf Champ	1976-08
Reggio	1972-XX	King Rock	1972-04	Surfer	1977-XX	Surf Champ	1976-08
Roller Coaster	1973-03	Roller Coaster	1971-06	Jacks Open	1977-XX	Jacks Open	1977-01
Pro-Football	1973-XX	Pro-Football	1973-01	Centigrade 37	1978-XX	Centigrade 37	1977-08
Jumping Jack	1973-XX	Jumping Jack	1973-05	Metrópolis	1978-XX		
Wheel	1974-XX						
Bongor	1974-XX	Jungle	1972-09				
King Pin	1974-XX	King Pin	1973-09				
Big Brave	1974-XX	Big Brave	1974-05				



Industria Electromecánica de Recreativos, S.A.

INDER

Madrid (1965-1993)



José Martín Martínez.

INDER fue uno de los más grandes fabricantes españoles de *pinballs*. Formó, junto con PETACO, MARESA y Playmatic, el póker de ases de la industria española de este sector.

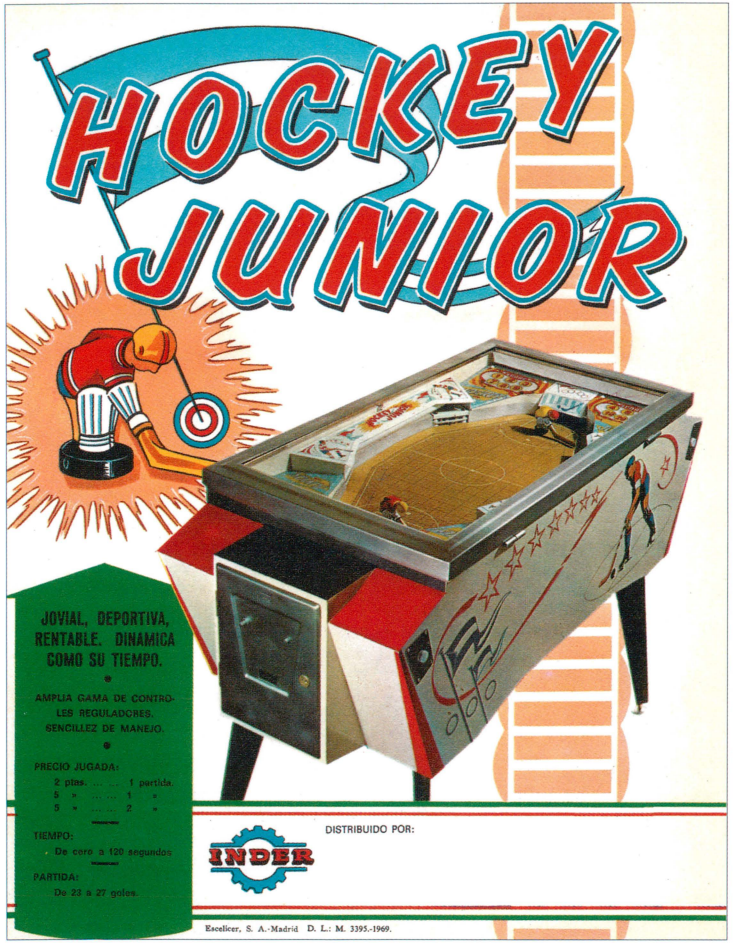
Fue fundada en 1965 por el gran José «Pepe» Martín Martínez. Pepe Martín era un excelente diseñador de *pinballs* que comenzó su andadura en el mundo del automático en GEDASA, pasó por PETACO y montó un taller de reparaciones de máquinas recreativas. Posteriormente creó FAER junto con Florentino Martínez Pons, donde diseñó un buen puñado de bonitos *pinballs*. Abandona FAER en 1965 para establecerse por su cuenta y funda INDER.

Y en INDER lo fue todo: propietario, director general, diseñador jefe... Prácticamente todos los diseños fueron suyos hasta que abandonó la entidad. Sin duda fue uno de los grandes de automático español. Se prodigaba muy poco en los medios de comunicación, apenas hay entrevistas ni fotos suyas.

La primera máquina que sacaron al mercado fue una galería de tiro llamada Kindo (1966). Las de tiros eran un nicho de mercado que estaba libre, a pesar de que eran máquinas que



tenían mucho tirón (perdón) en los salones recreativos. Solo un fabricante español, VAHER, había comercializado anteriormente una galería de tiro llamada Tiro Ball en 1963. Pero VAHER había desaparecido y nadie había cogido el relevo. Hasta que apareció INDER.


HOCKEY JUNIOR
JOVIAL, DEPORTIVA, RENTABLE. DINAMICA COMO SU TIEMPO.
AMPLIA GAMA DE CONTROLES REGULADORES. SENCILLEZ DE MANEJO.
PRECIO JUGADA:
2 ptas. ... ... 1 partida.
5 » ... ... 1 »
5 » ... ... 2 »
TIEMPO:
De cero a 120 segundos
PARTIDA:
De 23 a 27 goles.
DISTRIBUIDO POR:
INDER
Escelicer, S. A.-Madrid D. L.: M. 3395.-1969.


MONTECARLO
INDISTINTAMENTE
1 ó 2 Jugadores
¡¡ SÍ !!
PERO DISTINTA
MAS AMENA
Y EXCITANTE
FACIL REGULACION
DE TIEMPO
Y PUNTUACION
DISTRIBUIDO POR:
INDER



Su siguiente modelo fue Clown (1966-octubre), de nuevo una galería de tiro. La tercera galería de tiro que sacaron fue la Din Don (1967) y la cuarta, Polar King, en diciembre de 1967. Siguiendo la serie, la quinta fue Apache y la sexta otra prácticamente igual que se llamaba Dally-Dim y que cambiaba la temática. Hubo una séptima galería electromecánica, pero muchos años más tarde, en 1990, de la que luego trataremos.

Otra máquina recreativa muy bonita que fabricó INDER por estas fechas era un simulado de *hockey* sobre hielo llamado Hockey Junior.

Utilizando el mismo mueble también sacó otra máquina tipo futbolín mecánico o *pinball* doble llamado Montecarlo. La máquina podía ser jugada por uno o dos jugadores. En el primer caso el jugador manejaba los dos juegos de aletas. Como se puede ver, se hicieron grandes variaciones respecto al modelo patentado. Se puede decir que fue el primer *pinball* de INDER, aunque no fuera un modelo tradicional.

Según consta en la base de datos de PinballEspaña.es hay unos cuarenta *pinballs* fabricados por INDER. El primero es el tradicional Miss Universo de 1970 (aunque se hicieron varias versiones de este modelo y es posible que alguna sea anterior a 1970) y el último, Bushido, de 1993.

Al contrario que PETACO y MARESA, los otros dos grandes fabricantes madrileños, INDER solo hacía modelos originales, o al menos casi siempre, pues en alguna ocasión sí que se inspiró en modelos americanos. La mayoría de los *pinballs* y de las máquinas recreativas de INDER fueron diseñados por el propio Pepe Martín, que era un gran técnico y, reconocido en España, como uno de los mejores diseñadores, si no el mejor o al menos el más prolífico.

Como ya hemos contado, con el nombre de Miss Universo se hicieron varias versiones, la primera sobre 1970. Todos los modelos tienen la misma distribución de juego, son de un jugador con un marcador de cuatro rodillos, lo que iba variando es el trabajo artístico para aportar el efecto novedad, ya que se fabricó al menos durante dos años más. Se cree que la primera


MISS
UNIVERSO
FANTASIA COLOR
DE LUZ,
Y MOVIMIENTO
DISTRIBUIDO POR:
INDER


El fascinante
mundo CAMP
de los
años
40
en la màquina-juego
de los 70
MISS
UNIVERSO
INDER



fue la conocida como la 10 Mises. De este cristal se hicieron dos versiones. Manteniendo la misma estructura, variaba la tipografía, la decoración, los colores de bañadores y peinados, y las banderas de las participantes. El segundo modelo es el 5 Mises, con una estética que recuerda mucho a los tebeos de los años 50 y 60 que se hacían en España con destino al público femenino. El tercer modelo que encontramos tiene una clara influencia del *art déco* tanto en las señoritas que están en el cristal como en el hermoso logotipo de INDER que hay en el apron o en la bonita decoración del mueble. Este es el conocido como 3 Mises.

Estos primeros *pinballs* utilizan una serie de elementos comunes muy característicos de INDER, como el gran sumidero de bolas defendido con dos pequeñas aletas de color rojo rotulados con la marca. Muchos operadores y propietarios terminan por sustituir estas paletas por otras más largas para evitar que sean máquinas tan tragonas. Otro elemento característico son las setas redondas con las tapas decoradas, igual que las que encontramos en otros fabricantes de la época.

Todos estos elementos los encontramos también en el siguiente *pinball*, Hearts Gain (1971). Con temática de juego de cartas y ambientado en los barcos que recorrían el Mississippi (temas muy recurrentes en el mundo de *pinball*), tiene una estética muy bonita, posiblemente dibujada por el mismo que hizo la Miss Universo (5 Misses).

Touch (1973) tiene un marcador de cuatro rodillos, al que le añadieron un quinto digito falso (le ponían un cero fijo). Lo que llamaba mucho la atención era su decoración, en colores rosas y naranjas.

Seven Winner (1973) pierde las incómodas aletas rojas, pero mantiene las mismas


TOUCH
En las
de éxitos
TOUCH
medalla de
ORO
INDER


Seven Winner
de
INDER
Combine el exótico mundo de los AMARILLOS con el realista de los BLANCOS. Obtendrá un abanico de posibilidades combinatorias.
Es un juego, dentro de una realidad económica.
distribuye



setas. El trabajo artístico nos recuerda al anterior y tiene un marcador de cuatro rodillos más uno falso que luego incrementaron, en una segunda versión, con otro sexto digito falso.

Fifteen 15 (1974) aporta como novedad las setas cuadradas.

Yale (1974) era un *pinball* con temática de fútbol americano que se hizo antes que Super Bowling (1974), que tenía la temática de bolos y que fue el único *pinball* que INDER fabricó de dos jugadores.

De Stripping Funny (1974) se hicieron dos versiones completamente diferentes. En una de ellas aparece en el cristal una sola mesa de billar, con cinco setas y aletas largas. En el segundo veíamos dos mesas de billar en el cristal, con un gran sumidero con un pivote en medio y sin pasillos laterales.

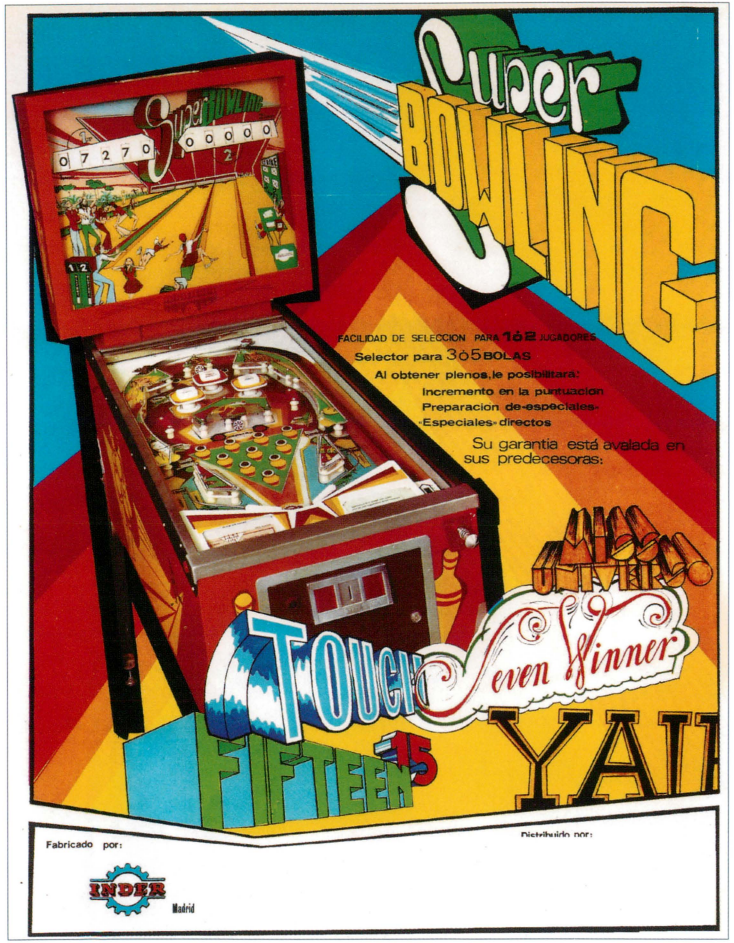
Black&Reed (1975) fue la siguiente máquina. Tenía una estética muy bonita y una impresionante herradura central con cuatro bolas cautivas.

Up Away (1975) tiene un atractivo folleto publicitario.

Running Horse (1976) es otra de carreras de caballos con un marcador de cuatro rodillos más dos falsos.

Para su décimo aniversario sacaron Luck Smile (1976). Realmente INDER empezó su andadura en 1965, pero supongo que alguien se olvidó en su momento y lo aprovecharon al año siguiente; de hecho, para el 20 aniversario volvieron a la fecha original, 1965.

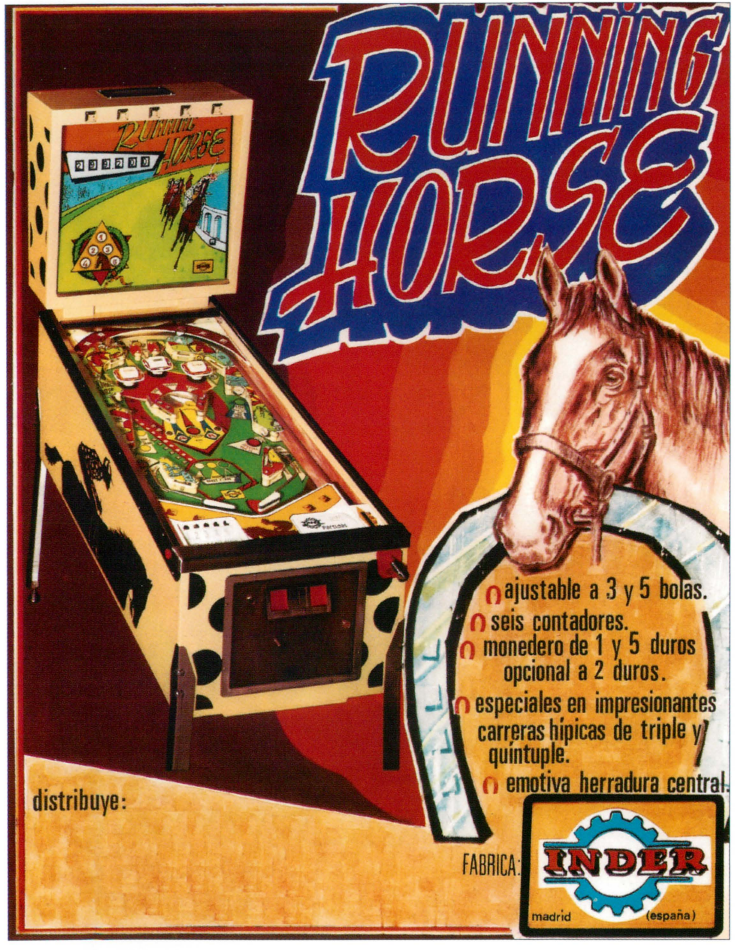
Este *pinball* se sacó en una versión de un jugador y, por primera vez, se hizo una versión de cuatro. Los marcadores eran de seis dígitos, donde solo uno era falso. Este *pinball* tiene una curiosidad, y es que en el dibujo del cristal se autorreferencia dibujando a un chico jugando con la propia Luck Smile.


Super BOWLING
FACILIDAD DE SELECCION PARA 1ó2 JUGADORES
Selector para 3ó5 BOLAS
Al obtener plenos,le posibilitara:
Incremento en la puntuacion
Preparacion de-especiales-
-Especiales- directos
Su garantia está avalada en sus predecesoras:
TOUCH
Seven Winner
FIFTEEN 15
YAI
Fabricado por:
INDER
Madrid


NUEVO CONCEPTO DEFENSIVO. PARA UNA MAYOR PARTICIPACIÓN DEL JUGADOR.
VIBRANTE ROTACIÓN DE ESPECIALES BAJO EL SISTEMA ALTERNATIVO
CONSERVA TODO LO TRADICIONAL
STRIPPING FUNNY
fabricado por
DISTRIBUIDO por


BLACK RED
EMOTIVA SECUENCIA DE ASES
APASIONANTE
herradura central
50 POINTS
actualidad tecnica
PUNTUACION ESPECIAL CON DOBLES Y TRIPLES BONUS
DISTRIBUIDO por
FABRICADO por
INDER


UP AWAY
AJUSTABLE a 3 y 5 bolas.
TRIPLE sistema de especiales:
★ en cada bola
★ con escuadrilla a 3 y 5 bolas
★ por especiales alternativas
CRECIENTE Y APASIONANTE SISTEMA DE "BONUS."
FABRICADO POR:
DISTRIBUIDO por:
INDER
MADRID (ESPAÑA)


RUNNING HORSE
ajustable a 3 y 5 bolas.
seis contadores.
monedero de 1 y 5 duros opcional a 2 duros.
especiales en impresionantes carreras hípicas de triple y quintuple.
emotiva herradura central.
distribuye:
FABRICA:
INDER
madrid
(españa)


LUCK SMILE
41 9 18 4 15 2 17
THE 4 PLAYERS PIN BALL HAS BEEN THE HIGHEST DISCOVER DUE TO ITS EXCITING GAME, PERFECT TECHNIQUE AND MAXIMUM RENTABILITY.
EL PIN BALL DE 4 JUGADORES MAS ESTUDIADO EN SU JUEGO APASIONANTE, TECNICA PERFECTA Y RENTABILIDAD MAXIMA.
10 27 16 31 1 7 6
10º ANIVERSARIO INDER
fabricado por: INDER
poligono cobo calleja
felipe asenjo n·1
fuenlabrada
(madrid)
spain.
distribuido por:


SHAMROCK
¡ OTRO
GRAN PIN-BALL
ARROLLADOR !
• EMOTIVAS SECUENCIAS DE JUEGO.
• ACTUALIDAD TECNICA.
• MAXIMA RENTABILIDAD.
Distribuido por:
FABRICADO POR:
INDER

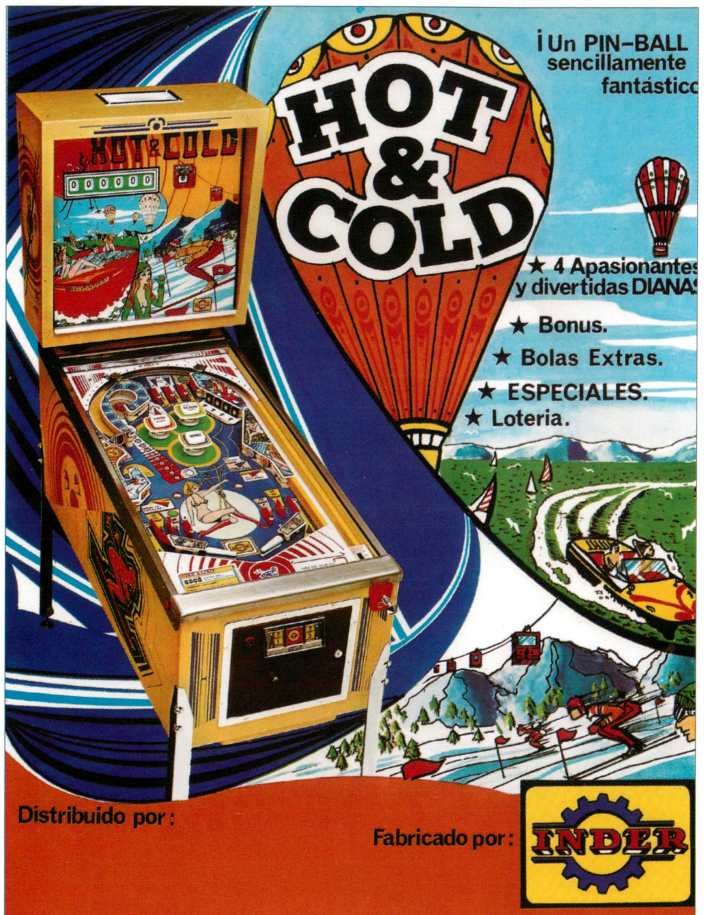

TASTY SAMBA
¡ Enjoy this tasty PIN-BALL machine
to tune in on the beat !
Distribuited by :
Manufactured
by :
INDER

Shamrock (1976) se sacó también con versiones de uno y cuatro jugadores, con marcadores de cinco dígitos más uno falso. Posteriormente se sacó una versión electrónica con el sistema más avanzado de técnica electrónica e informática. Realmente seguía siendo el mismo *pinball* electromecánico al que le insertaban un kit electrónico (o cuatro, si era para la máquina de cuatro jugadores) capaz de leer el marcador de tambor clásico para mostrar un marcador digital de siete segmentos que tapaban el marcador original. Un truco de trilero que otros fabricantes también utilizaron para simular *pinballs* electrónicos. El negocio lo hacía él que les vendía estos kits, porque parece ser que ni los fabricaban ellos mismos.

Tasty Samba (1976) se sacó también con versiones de uno y cuatro jugadores, con marcadores de cinco dígitos más uno falso. Y al igual que la Shamrock, también se sacaron versiones con el kit de marcador electrónico, al menos la de un jugador.

Hot&Cold (1976) fue el otro de los *pinballs* que sacó con versiones de uno y cuatro jugadores. Para cada jugador cuatro rodillos más dos ceros falsos. Al igual que la Shamrock y la Tasty Samba con su versión electrónica. A estos kits de conversión de marcadores se añadía una tarjeta de sonido y un altavoz, que sustituía al clásico xilofón electromecánico.






¡Un PIN-BALL
sencillamente
fantástic
HOT
&
COLD
Electronic
★ 4 Apasionante
y divertidas DIANA
★ Bonus.
★ Bolas Extras.
★ ESPECIALES.
★ Loteria.
ELECTRONIC
Distribuido por:
Fabricado por:
INDER


KEOPS
KEOPS
Las secuencias de
juego más emotivas.
Bonus en cada bola.
Ajustable a 3 y 5 bolas.
Loteria final.
Dos rampas de subid
de gran atractivo con
veletas multiplicadora
Dianas centrales:
— bolas extras.
— elevada puntuacio
— especiales.
DISTRIBUIDO POR:
FABRICADO POR:
INDER


SCREECH
SCREECH
ELECTRONIC
BALL IN PLAY
Gran selección de secuencias de juego.
Rentabilidad INDER.
Especiales (alternativos) en dianas laterales y bolas cautivas.
Bolas extras en pasillos superiores, inferiores y cañon derecho.
Interesante sistema de triples bonus.
Ajustable a 3 y 5 bolas
Lotería final partida.
DISTRIBUIDO POR:
FABRICADO POR :
INDER
Madrid
(Spain)


CENTAUR
INDER S.A. PRESENTA SU NUEVO MODELO, SISTEMA: INDERTRONIC SERIE 8-1
TECNICA, DISEÑO Y EXPERIENCIA SITUAN EN VANGUARDIA AL MODELO "CENTAUR"
ATRACTIVA RULETA CENTRAL, NUEVO ELEMENTO DE JUEGO QUE CONSIGUE:
ALTAS PUNTUACIONES
BONUS +10, +20, +30
EXTRA BALLS
SPECIALS
DISTRIBUIDO POR:
INDER S.A. POLIGONO INDUSTRIAL "COBO CALLEJA"
C/ FELIPE ASENJO, 1 - FUENLABRADA (MADRID)
APARTADO 15.066 - TELEX 43807 IDER-E
TLFS: 231 86 59 - 690 32 97

Keops (1978) fue un *pinball* del que solo sacaron la versión de un jugador. Fue una de las últimas electromecánicas que hicieron (con su falso kit electrónico). Por desgracia para INDER fue una mancha en su impoluto currículum, pues es un evidente plagio de un *pinball* llamado Cleopatra de Gottlieb. Con la misma temática egipcia y un campo de juego con parecidos más que razonables, no se puede negar que esta vez Pepe Martín o alguno de sus ayudantes se dejó llevar.

Pero un elemento original que estrenaron en esta máquina y que se quedaría como un distintivo de la marca fueron los separadores de pasillos de plástico rojo que utilizaría en todos sus *pinballs* hasta Canasta 86. Otra diferencia con anteriores *pinballs* es que el apron era de una sola de pieza de plástico con las instrucciones impresas.

También cambiaron la numeración de los *pinballs*, pues hasta ese momento todas las piezas iban numeradas de la forma DP-XX-YY: XX era un numero secuencial para cada máquina (la última, la Hot&Cold había sido la 24) e YY era un numero secuencia para cada pieza. A partir de ahí cada pieza de cada *pinball* iba numerada secuencialmente según el tipo que fuera.

El 28 de abril de 1978 cesa sus actividades GEDASA/MARESA y su división de sinfonolas es comprada por INDER, que se queda con los diseños, derechos de fabricación e incluso con todo el utillaje de la sección. Además contrata a Antonio Sierra Benito, responsable de fabricación.

Lo cierto es que tampoco le saca mucho rendimiento: hasta 1980 fabricó solo tres modelos y abandonó la fabricación de gramolas. Estos modelos fueron la Sinfonola 2000 D, la Sinfonola 2000 D HiFi y una versión de la Sinfonola 2000 integrada en un mueble, más destinado al mercado doméstico.

Screech (1978), con versiones de uno y cuatro jugadores, fue el primer intento serio de sacar un *pinball* electrónico, pero escogieron un camino que tuvieron que dejar rápidamente, ya que compraron el SYSTEM III de PETACO, que resultó ser un sistema muy poco consistente. Este experimento solo lo hicieron con la Screech de cuatro jugadores; la de un jugador era electromecánica, con algunos componentes electrónicos como el kit del marcador y la tarjeta de sonido, que simulaba el xilofón.

Centaur (1979) es el primer *pinball* electrónico con tecnología de la casa. El sistema se llamó Indertronic Serie B-1. Para esta primera prueba hicieron solo una versión para un jugador.

Topaz (1979) era también totalmente electrónica de cuatro jugadores, pero su campo de juego era una copia del ignominioso Keops. En cualquier caso, fue un *pinball* raro de ver.

Skate Board (1980) fue un *pinball* que cerró una época, aunque su objetivo no fuera ese. También de cuatro jugadores, decía que estrenaba el nuevo sistema Indertronic Serie C-4.

A principios de los 80, con la aparición de los videojuegos y la despenalización del juego, prácticamente desaparece la industria española del *pinball*. MARESA desaparece, PETACO queda herido de muerte y otro de los que más sufre es INDER. Esta había intentado engancharse a las máquinas de vídeo con una versión de Pin Pon en la segunda mitad de los años 70, pero tardaron demasiado y cuando iban a sacarla al mercado ya estaba obsoleta.


INDER
ELECTRONICS
Una aventura espacial para 4 jugadores
NUEVO CUADRO DE LUCES CON INDICADORES DE:
VISION DIRECTA
Jugador (en contadores de tanteos)
Número de jugadores
Crédito
Lotería
Ballin Play
TRANSPARENCIAS
Hándicap
Bolas extras
Ultima bola
Game Over
Tilt
TOPAZ
BALL IN PLAY
CREDIT
MATCH
1st
2nd
3rd
4th
TOP A2
EXTRA BALLS
1 TO 4 CAN PLAY
INDER
Solid State System


INDER
ELECTRONICS
SKATE BOARD
627 630
437 570
CREDIT
18 02
BALL IN PLAY
MATCH
393 210
917 590
EXTRA BALLS
1 2 3 4
1 TO 4 CAN PLAY
Nuevo sistema:
«INDERTRONIC» serie C-4
¡¡Máxima rentabilidad!!
¡¡Técnica perfecta!!
solid state system



También sacaron una máquina llamada Sonicolor, que era una versión para bar del juego llamado Simon, que consistía en recordar secuencias de luces de colores.

Para sobrevivir a la época de vacas flacas se buscaron un socio y así, en julio de 1981, vende el 50% de las acciones a Chalwest Holding Holland, una filial de Ladbrokes Group, una centenaria empresa inglesa de apuestas y casinos. La idea era empezar a fabricar máquinas del tipo B y C (tragaperras normales y de casino), que se habían legalizado recientemente y despertado una fiera guerra, que, por desgracia para ellos, INDER no ganó al final.

Se empezó fabricando cataratas y, utilizando sus conocimientos de *pinball*, máquinas de bingo de bolas como la Lotto.

También fabricaron algunas máquinas de vídeo, como Space Panic, Ruta 16 o Satan of Saturn, pero en seguida llego el *rosonazo*. Miguel Ortega Avilés, que en diciembre de 1983 llevaba casi diez años en INDER como director comercial, contaba en una entrevista que el Real Decreto de 11 de julio de 1983 les había dejado completamente parados. Habían tenido que volverá a reducir sus empleados hasta quedarse solo con 50. Un clavo más en el ataúd que se estaba fabricando. Aun así, lograron mantener una capacidad de producción de 1000 máquinas mensuales (estaban en unas 100 diarias), y una red de distribución y servicio posventa en toda España.

Poco antes, en abril de 1983, entra a trabajar en INDER Francisco Mestre como director gerente, en un intento de darle la vuelta a la situación. Mestre provenía del mundo del márquetin y en poco tiempo se convirtió en un personaje importante en el mundo del automático: llegó a ser presidente de FACOMARE, la asociación de fabricantes de máquinas recreativas.



Francisco Mestre Escudero.



José Prieto Navarro.



Juan Pablo Montes Nieto.

Con la vuelta a la legalidad de las máquinas tragaperras, INDER vuelve a fabricarlas y, en noviembre de 1984, por sorpresa, los hermanos Franco, operadores y fabricantes de Recreativos Franco, compran el 50% de esta empresa a Chalwest. Por qué hacen los Franco esta operación no queda claro. Por un lado dicen que por devolver un antiguo favor a Pepe Martín; por otro lado, reconocían que así se quitaban un competidor de enfrente. Personalmente creo que fue una gran victoria para los hermanos Franco, pues INDER estaba logrando superar el *rosonazo* fabricando solo máquinas tragaperras y vieron una buena oportunidad de negocio.

En este momento, la estructura directiva quedó así:

- Consejeros delegados: José Martín Martínez, Joaquín Franco Muñoz y Jesús Franco Muñoz
- Director general: Francisco Mestre Escudero
- Subdirector: José Ortega Navarro
- Director comercial: Juan Pablo Montes Nieto
- Director técnico: José Prieto Navarro
- Director de fabricación: Ángel Berasategui Cano

A partir del momento de la compra se empiezan a publicitar las máquinas con ambas marcas, INDER y Recreativos Franco. De hecho, en julio de 1985, coincidiendo con el vigésimo aniversario de INDER, se presentó una tragaperras llamada IND-FRAN, haciendo referencia de ambas marcas.

En 1985, el vigésimo aniversario de INDER coincidió con el trigésimo de Recreativos Franco, algo que realmente no era cierto. Todo el mundo sabe que las grandes empresas se inventan los aniversarios con fines publicitarios. En este caso RF decía que en 1985 había cumplido treinta años, lo que significa-





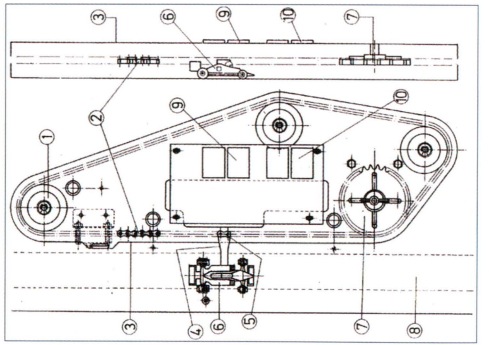
ría que Joaquín y Jesús habían empezado en esto de los recreativos con 19 y 13 años respectivamente; y sabemos que habían empezado muy jóvenes, pero no tanto. Se calcula que los Franco compraron en 1961 su primer *pinball*, cuando Jesús estaba haciendo la mili con 19 años, y en 1965 fundaron oficialmente su empresa. Eso les sitúa con, más o menos, la misma antigüedad que INDER, pero supongo que los Franco no podían ser menos que ellos, así que se añadieron unos años más; incluso en el logotipo del trigésimo aniversario añadieron el nombre de INDER, como una especie de victoria sobre uno de sus competidores. Curiosamente en 2015 RF celebró su quincuagésimo aniversario, recuperando 1965 como su fecha de fundación.

INDER no podía dejar pasar su aniversario sin hacer un *pinball*, y además, en 1984, Juegos Populares había sacado su primer *pinball* PETACO y había sido un bombazo. Las empresas volvían a fabricar *pinballs* e INDER no se podía quedar atrás.

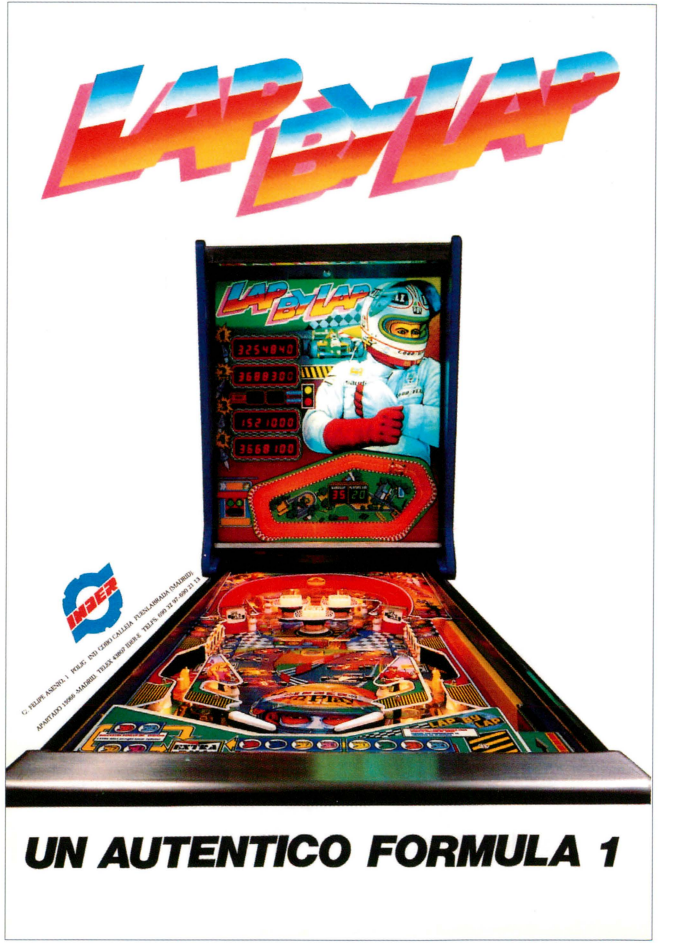
Brave Team (1985) fue comercializado a partir de noviembre de 1985. En el cristal aparecía su logotipo del vigésimo aniversario. Fue muy popular, al menos se hicieron dos ediciones, uno con los dígitos en azul como los *pinballs* anteriores al parón y otros en rojo como se hicieron a partir de este *pinball*, probablemente aprovechando restos de estocaje. Es un *pinball* con objetivos sencillos y, aunque tragona, si se consigue dominar podías pasarte toda la tarde como una moneda, con el único límite de partidas que se podían conseguir que era de veinte.

Unos meses más tarde sacaron al mercado el que quizás sea uno de los *pinballs* más conocidos en España: Canasta 86 (1986/IV). Era sencillo, bonito y fue un auténtico bombazo que impulsó la marca INDER y los animó a seguir fabricando *pinballs*. Seguía la misma filosofía que la Brave Team: objetivos sencillos, tragona, pero si el jugador se la llegaba a conocer bien, las partidas gratis caían sin parar.

Con Lap by Lap (1987/II) se intentó evolucionar con unos *pinballs* más elaborados, con más objetivos y vistosidad, y a la vez incrementando la dificultad de ganar partidas extra; de hecho, esta máquina no permitía acumular más de 10. Tenía dos elementos




CANASTA
LAS GALAXIAS
SON INCIERTAS,
nuestro juego seguro.
INDER


LAP BY LAP
UN AUTENTICO FORMULA 1


CLOWN
El mayor espectáculo de INDER
INDER
C/ FELIPE ASENJO, 27. POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA. FUENLABRADA - MADRID
APDO. 15066 MADRID - TELS.: 690 32 97 - 690 21 13 TELEX: 43807 IDER-E TELEFAX 690 21 13


¡Entra en el pin-ball, ponte en acción!
250
INDER
C/ FELIPE ASENJO, 27. POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA. FUENLABRADA - MADRID
APDO. 15066 MADRID - TELS.: 690 32 97 - 690 20 11. TELEX: 43807 IDER-E. TELEFAX 690 21 13.



muy significativos. El primero, una rampa elevada de un brillante color rojo que dominaba el tablero. El segundo era una animación en el cabezal de un coche girando que nunca se había visto, solo un *pinball* de Playmatic Racer's (1969) tenía algo parecido, pero era más bien una ruleta que en la punta tenía un coche. Es uno de los *pinballs* más conocidos de INDER.

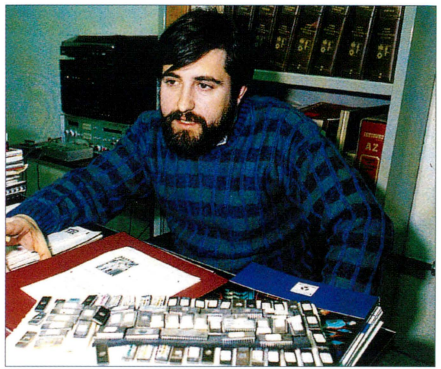
Moon Light (1987/VII) cogía el nombre de una famosa serie de televisión del momento, Luz de Luna, aunque su temática no tenía nada que ver. Era una versión de la Lap by Lap y utilizaba el mismo mecanismo para la animación, aunque en esta ocasión en vez de un coche aparece una nave espacial. También se había sustituido la gran rampa elevada por dos más pequeñas. Se aprobó una tirada de 2000 máquinas que posteriormente se incrementó en 1000 más.

Clown (1988/III) es el único *pinball* de 1988, con tres dianas abatibles y cinco fijas. Recuperaba el semicírculo central del primer modelo de INDER, Miss Universo, y una atractiva rampa izquierda sobreelevada con las teclas tipo piano, original de Canasta 86. Aunque sigue la línea habitual de juego alegre, con ritmo, bonos y recompensas rápidas de la marca, no destacó mucho.

Previamente a la FER88, los hermanos Franco se hacen finalmente con la totalidad de las acciones de INDER, dejando fuera al histórico del *pinball*, y fundador original, José Martín Martínez, que abandona la empresa y la industria del recreativo.

La directiva de INDER se quedó de la siguiente forma:

- Consejeros delegados: Joaquín Franco Muñoz y Jesús Franco Muñoz
- Director general: Francisco Mestre Escudero
- Director técnico: Javier Villa



- Director de fabricación: Ángel Berasategui Cano

Ese mismo mes de marzo de 1989, en un nuevo y extraño giro, Paco Mestre les compra a los Franco la empresa y se convierte en el máximo accionista, consejero delegado y director general, y en tan solo seis años desde que fue contratado por Pepe Martín.


¡LES SENSATIONS D'INDER!
INDER'S SENSATIONS!
VIVA
las nuevas emociones de INDER
FLIP-VI
Flipper más vídeo
Flipper et vidéo-jeu
Pin-ball & video-game
PAC-BOY
Galería de tiro
Tir à la cible
Target shooting
INDER
C/ Felipe Ameijo, 27. POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA - 28940 FUENLABRADA - MADRID
APDO. 15068 - 28080 MADRID - Tel.: 690 32 97 - 690 23 61 - FAX (34 1) 690 21 13


PIN-BALL...
de CAMPEONATO!!
INDER

El primer *pinball* que se presentó fue ese mismo mes y se trataba de 250 cc (1989/03), que aportaba un minicampo de juego elevado.

Dentro de sus primeras acciones como máximo propietario de INDER estuvo la creación de un departamento destinado exclusivamente a la creatividad, que estaba integrado por un equipo de grandes ingenieros electrónicos, importantes diseñadores de cómics y conocidos ambientadores musicales. La labor de este departamento fructificó en una serie de creativos productos, bastante alejados de la línea de calidad que había impuesto Pepe Martín en INDER durante los veinte años anteriores.

El primero era Flip IV (1990-XII), que no era exactamente un *pinball* novedoso, sino un hibrido entre *pinball* y máquina de vídeo que se montaba en el cabezal. Gracias a la providencia, esta monstruosa máquina, que pesaba una barbaridad, no se popularizó. Montaba el tablero de la Mundial 90 o de la Corsario.

El segundo proyecto es la ya mencionada séptima galería de tiro, con elementos electromecánicos y electrónicos, un curioso intento de recuperar este tipo de máquinas cuando ya había en el mercado varias máquinas de tiro de vídeo. Esta máquina se llamó Pac-Boy y no pasó de ser un intento.

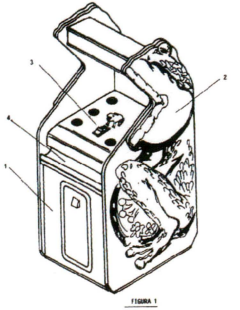


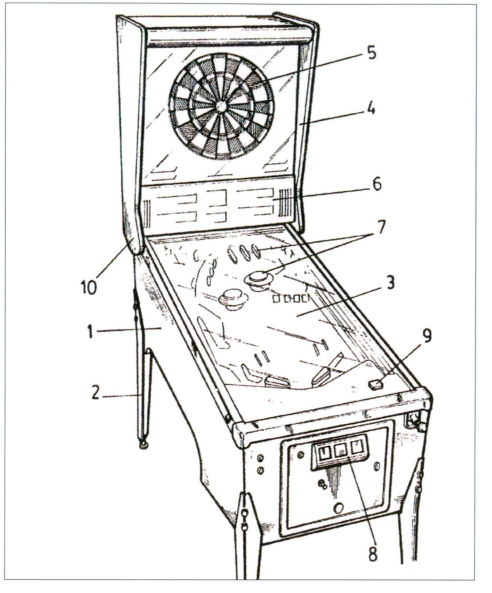
FIGURA 1

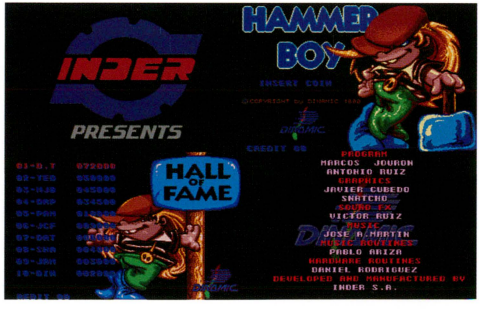
Un aparato muy *innovador* era La Rana, una máquina con contadores digitales para jugar a lo que en España se llama el juego de la rana, un juego de origen inca donde se lanzan una serie de discos de metal a una mesa en la que hay una serie de agujeros, entre ellos una rana. Tampoco tuvo éxito.

Otro producto creativo que se quedó en una patente que no fue llevada a producción.

Suponemos que la diana no interactuaba con el juego del *pinball* o sí que hubiera sido una gran evolución.

Otros logos fueron tres juegos de vídeo de producción propia: After de Wear (1989), Mega Phoenix (1991) y Hammer Boy (1991). Realmente estos tres juegos fueron desarrollados por la empresa Dinamic Software, que era una desarrolladora española de juegos de or-







denador con la que INDER tenía un acuerdo de colaboración, así que tampoco podía decirse que fuera resultado de su departamento de creativos.

En la misma FER90 donde fueron presentados algunos de estos productos, también fue presentada la mencionada Mundial 90 (1990-XII), aprovechando el mundial de fútbol que se había celebrado en Italia.

Posteriormente se sacó Corsario (1991), que no estaba nada mal. Una peculiaridad de estos últimos *pinballs* es que el cristal del cabezal estaba hecho de plástico con relieve haciendo un efecto 3D.

Atleta (1991) tenía el mismo tipo de plástico del cabezal, que además guardaba una especie de pachinko que interactuaba con el juego. Por primera vez se montan las aletas azules con el logo de INDER, el último modelo de aleta que usó la marca.

Metal Man (1992), también llamada por los coleccionistas la Medieval Madness española, es un mítico *pinball* de Williams, con el que comparte iniciales y la temática de los castillos, aunque la Metal Man fue cinco años anterior. Y aunque las comparaciones son odiosas y el *pinball* americano es uno de los mejores de la historia, el *pinball* de INDER, dentro de su categoría, también era interesante.

Bushido (1993) fue el último *pinball* de INDER y la primera vez que utilizaban la tecnología de pantalla de matriz de puntos. Un intento fallido de competir con los americanos y su definitiva tumba: ya no volvieron a sacar ninguna máquina más y al poco tiempo cerraron la fábrica. Parte de su personal fundó Spinball para continuar fabricando máquinas recreativas.




Metal Man
METAL MAN
¡LA AVENTURA TOTAL!
C/ FELIPE ASENJO, 27. POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA. FUENLABRADA (28940) MADRID
APDO. 15066 MADRID - TELS.: 642 11 42 - 642 00 18. FAX.: 642 01 11.


American pinball?...
NO,
from INDER.
BUSHIDO
C/ FELIPE ASENJO, 27. POLIGONO INDUSTRIAL COBO CALLEJA. FUENLABRADA (28940 MADRID) ESPAÑA.
APDO. 15066 MADRID - TELS.: 642 11 42- 642 00 18. FAX.: 642 01 11


INDER
INDER

Máquinas recreativas fabricadas por INDER (excepto vídeo)							
Kindo	1966	Galería de tiro	1J	Shamrock	1976	Electromecánica	1J
Clown	1966	Galería de tiro	1J	Shamrock	1977	Electromecánica	4J
Din Don	1967	Galería de tiro	1J	Tasty Samba	1976	Electromecánica	4J
Polar King	1967	Galería de tiro	1J	Hot & Cold	1976	Electromecánica	1J
Apache	1968	Galería de tiro	1J	Hot & Cold	1976	Electromecánica	4J
Dally-Dim	1968	Galería de tiro	1J	Keops	1978	Electromecánica	1J
Hockey Junior	1969	Hockey	2J	Screech	1978	Electrónica	1J
Montecarlo	1969	*Pinball* doble	2J	Screech	1978	Electrónica	4J
Miss Universo	1970	Electromecánica	1J	Centaur	1979	Electrónica	1J
Miss Universo	1971	Electromecánica	1J	Topaz	1979	Electrónica	4J
Hearts Gain	1971	Electromecánica	1J	Skate Board	1980	Electrónica	4J
Miss Universo	1972	Electromecánica	1J	Brave Team	1985	Electrónica	4J
Touch	1973	Electromecánica	1J	Canasta 86	1986	Electrónica	4J
Seven Winner	1973	Electromecánica	1J	Lap by Lap	1987	Electrónica	4J
Fifteen 15	1974	Electromecánica	1J	Moon Light	1987	Electrónica	4J
Yale	1974	Electromecánica	1J	Clown	1988	Electrónica	4J
Super Bowling	1974	Electromecánica	2J	250 cc	1989	Electrónica	4J
Stripping Funny (V.1)	1974	Electromecánica	1J	Flip VI	1990	Electrónica	4J
Stripping Funny (V.2)	1974	Electromecánica	1J	Pac-Boy	1990	Galería de tiro	1J
Black & Reed	1975	Electromecánica	1J	Mundial 90	1990	Electrónica	4J
Up Away	1975	Electromecánica	1J	Corsario	1991	Electrónica	4J
Running Horse	1976	Electromecánica	1J	Atleta	1991	Electrónica	4J
Luck Smile	1976	Electromecánica	1J	Metal Man	1992	Electrónica	4J
Luck Smile	1976	Electromecánica	4J	Bushido	1993	DMD	4J

Playmatic, S. A.

Barcelona (1967-1987)



Sociedad constituida en Barcelona el 26 de octubre de 1967. Los socios fundadores provenían de CEDES y eran Francisco Munté Abelló, el que fue el último director de CEDES, con el 68% de las acciones; Alfredo Villalba García, que trabajaba como técnico en CEDES, con el 16% de las acciones; y Luis Gimeno Martín, el director de producción, con el 16% restante. Entre los tres aportaron 200 000 pesetas.

Posteriormente se fueron añadiendo otros socios como Diego Carreras Casadevall, el padre de Jorge Carreras fundador de Tecfri, o Santiago Boix Pasaret (1940-2011), que en 1973 se une como director de fabricación y que llegaba con una vasta experiencia atesorada después de una década trabajando como director de fabricación en empresas de *pinballs* catalanas del calibre de CEDES, MAM y Talleres del Llobregat. A la postre Santiago Boix Pasaret acabaría siendo nombrado consejero delegado de Playmatic. También se dice que tuvo parte de las acciones de la empresa. Es titular de varias patentes de Playmatic junto con su hermano José Boix Pasaret.

También tuvieron varios directores gerentes: en 1981, Joaquín Gomís, que venía de Miky, S. A, se convierte en director gerente; en 1984, Juan José Doménech Rodríguez le sustituye, y en los últimos tiempos el director gerente y administrador único fue Ángel Cabré Rabada.

Decía el gran Arturo Justo que él también había participado en la fundación de Playmatic. Realmente, a través de Miky, S. A. tuvo un acuerdo de colaboración comercial por el cual les llevaba la distribución de sus máquinas.

Como vemos Playmatic se fundó por extrabajadores de CEDES. Siguió con su línea de negocio y se puso a fabricar *pinballs* desde el principio, desde su primera sede situada en la calle Mosén Camilo Rosell, 20, de Santa Coloma de Gramanet, donde solo estuvieron hasta 1967, y aun así les dio tiempo a fabricar dos modelos.

El primero se llamó North Pole (1967), una réplica de la mesa de Gottlieb de 1961, Aloha. En la siguiente foto vemos a Luis Gimeno Martín el 18 de febrero de 1967, unos meses antes de haberse constituido la empresa; de hecho, algunas fuentes apuntan a que la empresa estaba trabajando desde 1965.





El segundo se llamó Rose Winds (1967). El diseño del tablero es una réplica de la Trade Winds de Gottlieb (1962).

En 1968 la fábrica se traslada a otras instalaciones situadas en la calle Juan de Paguera, 117, de Barcelona. Durante este año sacan al menos cinco modelos, que tenían una serie de elementos comunes como el elevador manual de bolas o la ventanilla en el apron para ver las bolas restantes. Los marcadores eran de tres cifras y tenían una casilla delante que se iluminaba cuando se daba la vuelta al marcador.

Flipper Pin (1968) es un juego basado en los bolos, con un diseño muy parecido a la Skill Pool de Williams (1963). En el cristal se iban iluminado los bolos que se iban marcando.


FLIPPER · PIN
¡OTRO NUEVO Y MAGNIFICO PIN-BALL DE PLAYMATIC SA.!
SENSACIONAL
FLIPPER · PIN
le ofrece 5 formas de lograr juego
Por puntos según indicación
Apagando todos los botones aumenta el tanteo en los bumpers superiores. Al introducir la bola en los cañones enciende los botones
Apagando por segunda vez aumenta el tanteo en los bumpers y pasillos inferiores. Partida especial alternante
Apagando por tercera vez, partida especial alternante en diana central
Por lotería al final de partida
FLIPPER · PIN
le ofrece más calidad
Mueble de formica decorada
Contadores de gran seguridad y facil reparación
Secundario regulable para 25, 27, 30 voltios
Reglaje de partida desde 1.100 hasta 1.900 puntos
FABRICADO POR
playmatic sa
fabricación de aparatos electro-automáticos
juan de peguera, 117 - tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR

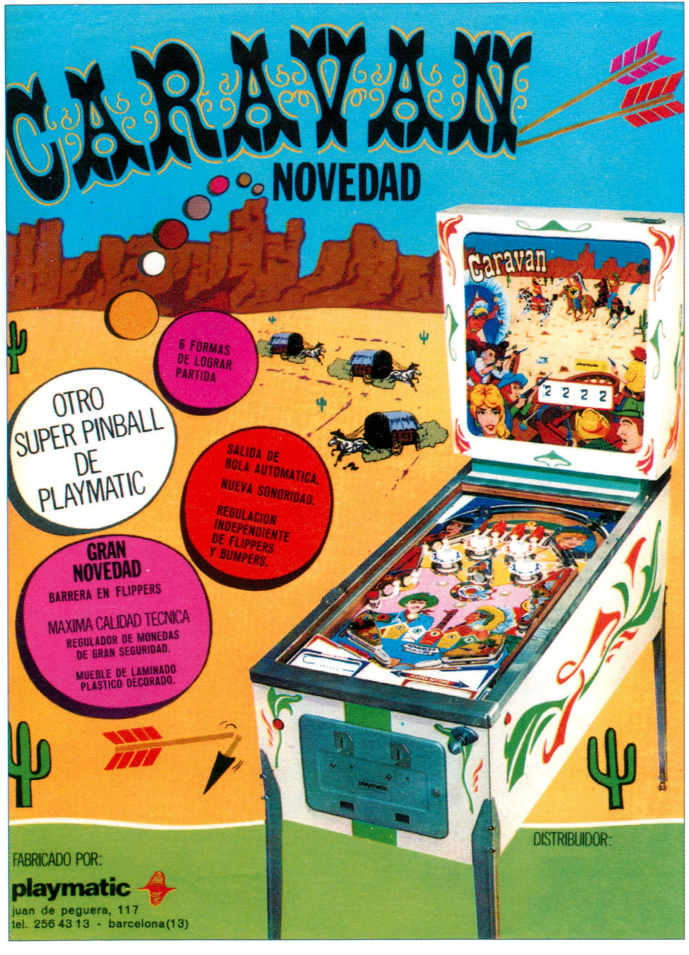

STRIKER
novísimo...
super pin ball de playmatic sa
STRIKER
le ofrece más calidad
Mueble de fórmica
5 contadores de gran seguridad y fácil r
Secundario regulable para 25, 27 y 30 vo
Reglaje de partida desde 1100 hasta 190
STRIKER
le ofrece 4 formas de lograr jue
Por puntos según indicación
"Especial" al obtener diez goles
Por goles según indicación
Por lotería al final de partida
Fabricado por:
playmatic sa
fabricación de aparatos electro-mecánicos

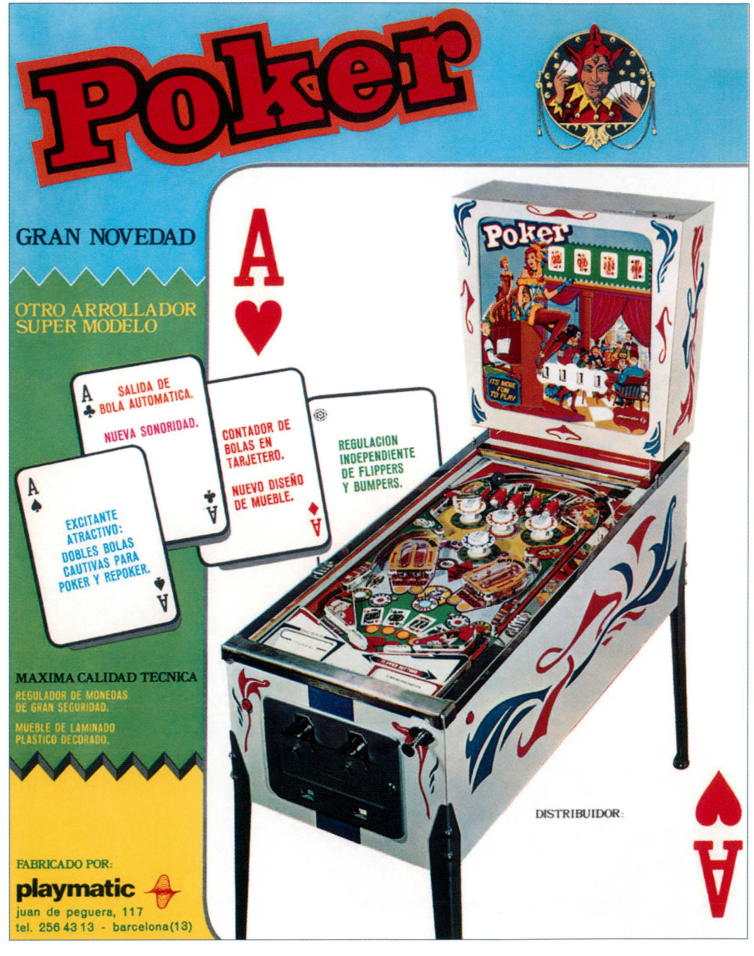

SLALOM
OTRO SUPER PIN BALL DE PLAYMATIC SA
NUEVO
DIFERENTE
DIVERTIDO
sensacional
SLALOM
le ofrece 5 formas de lograr juego
Al iluminar la bandera n.° 10 (final SLALOM), queda preparado para - a bien tocando el botón superior o pasando la bola por el pasillo central, se efectua un avance y hay un cambio de tantos, como se indica. Al lograrlo por tres veces, se logra partida especial alternante, en los pasillos laterales inferiores.
Por puntos según indicación.
Por lotería al final de partida.
Al perderse la bola, si coincide el luminoso inferior MISTERY - con luz, da puntos normales y puntos especiales.
Por puntos especiales según indicación.
SLALOM
le ofrece más calidad
Regulador de monedas de gran sencillez y eficacia.
Mueble revestido de laminado plástico decorado.
Nuevo motor de gran seguridad.
Regulación independiente de los flippers.
FABRICADO POR
playmatic sa
fabricación de aparatos electro-automáticos
DISTRIBUIDOR


Robin Hood
NUEVO Y FABULOSO SUPER PIN BALL DE PLAYMATIC SA.
Robin Hood
le ofrece 5 formas de lograr juego
Pasillos: al pasar la bola por un pasillo iluminado avanza un punto central; excepto los cuatro pasillos superiores que deberán coincidir con el luminoso rojo iluminado; también se logra lo mismo al acertar las dianas
Al llegar a los números centrales que se indican
Al apagar todos los pasillos se encienden los especiales de las dianas
Por puntos según indicación
Por lotería al final de la partida
Robin Hood
le ofrece más calidad
Mueble de fórmica decorada
5 contadores de gran seguridad y fácil reparación
Secundario regulable para 25, 27 y 30 voltios
Reglaje de partida desde 1100 hasta 1900 puntos
Fabricado por
playmatic sa
fabricación de aparatos electro automáticos • c juan de peguera 117, tel 256 43 13, barcelona 13


UN NUEVO
FUERA DE SERIE
EN LA INTERESANTE
GAMA DE PIN BALLS
QUE LE OFRECE
PLAYMATIC SA
Racer's
RACER'S le ofrece más originales y divertidas formas de lograr juego
RACER'S le ofrece más calidad
• Regulador de monedas de gran sencillez y eficacia
• Regulación independiente de flippers
• Mueble revestido de laminado plástico decorado
• Cuatro contadores de gran seguridad
FABRICADO POR
playmatic sa
fabricación de aparatos electro-automáticos
juan de peguera, 117 - tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR


¡DINAMICO!
¡ELECTRIZANTE!
ducks
NUEVO SUPER PINBALL DE PLAYM
GRAN CACERIA DE PATOS EN MOVIMIENTO
PERSECUCION DE CONEJOS
MAXIMA CALIDAD TECNICA
• REGULADOR DE MONEDAS DE GRAN SEGURIDAD
• 4 FORMAS DE LOGRAR PARTIDA
• SALIDA DE BOLA AUTOMATICA
• NUEVA SONORIDAD
• REGULACION INDEPENDIENTE DE FLIPPERS Y BUMPERS
NUEVO CONTADOR DE LUCES
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR:


CARAVAN
NOVEDAD
Caravan
6 FORMAS DE LOGRAR PARTIDA
OTRO SUPER PINBALL DE PLAYMATIC
SALIDA DE BOLA AUTOMATICA.
NUEVA SONORIDAD.
REGULACION INDEPENDIENTE DE FLIPPERS Y BUMPERS.
GRAN NOVEDAD
BARRERA EN FLIPPERS
MAXIMA CALIDAD TECNICA
REGULADOR DE MONEDAS DE GRAN SEGURIDAD.
MUEBLE DE LAMINADO PLASTICO DECORADO.
DISTRIBUIDOR:
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)


Poker
GRAN NOVEDAD
OTRO ARROLLADOR SUPER MODELO
SALIDA DE BOLA AUTOMATICA.
NUEVA SONORIDAD.
CONTADOR DE BOLAS EN TARJETERO.
NUEVO DISEÑO DE MUEBLE.
REGULACION INDEPENDIENTE DE FLIPPERS Y BUMPERS.
EXCITANTE ATRACTIVO: DOBLES BOLAS CAUTIVAS PARA POKER Y REPOKER.
MAXIMA CALIDAD TECNICA
REGULADOR DE MONEDAS DE GRAN SEGURIDAD.
MUEBLE DE LAMINADO PLASTICO DECORADO.
DISTRIBUIDOR:
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)

Striker (1968) fue una copia de la Soccer de Williams (1964). Cambiaron todos los dibujos, pero la situación de los elementos y el tema eran los mismos. En este caso pusieron los colores de las camisetas de la época del Atlético de Bilbao y del Atlético de Madrid. Aparte del marcador de puntos tenía dos marcadores de un dígito para llevar el tanteo del partido.

Slalom (1968) es otro de los *pinballs* más antiguos de Playmatic. Aportaba un cuarto marcador para contar los puntos especiales.



En Robin Hood (1968) el diseño del campo de juego está basado en el *pinball* Olympics de Gottlieb's de 1962. Se hizo una versión posterior modernizada, a principios de los 70, en el que cambiaron el marcador a uno de cinco dígitos (el de unidades era falso), cambio en los plásticos, elevador automático de bolas, y se modificaba el apron para que el contador de bolas fuera luminoso.

Racer's (1968) fue toda una innovación, con una animación en el cabezal de un coche que iba avanzando cada vez que la bola pasaba por el circuito central. Quizás INDER se inspiró en esta animación para hacer su famoso Lap by Lap con su animación del coche, aunque la de INDER era mucho más compleja en cuanto a técnica y bastante posterior.

En 1969 se fabrican al menos tres modelos y empiezan a ser máquinas muy interesantes y originales. A partir de aquí se automatiza la elevación de la bola.

Ducks (1969) tiene unos dibujos que recuerdan a los de Bugs Bunny y el pato Lucas.

Caravan (1969)

Póker (1969) era un *pinball* basado en el juego de cartas, con una configuración del campo de juego complicada: había cuatro bolas cautivas muy cerca de las aletas, lo que dificultaba mandar la bola a la parte alta.

El modelo Chance (1970) incorpora ruleta en el cabezal, muy bonita.

Clown (1971) tiene un pivote central escamoteable y que creemos que se puede subir a voluntad del jugador con el pulsador *flash* cuando esté iluminado. A partir de este modelo se modifica la puerta del monedero, donde aparece en relieve la marca y los monederos aparecen inclinados.

Hit Line (1971) cuanta con un interesante sumidero. Serenade en 1971 y Caddie en 1972.

Finalmente, Viking (1972), al que añaden un quinto digito en el marcador, aunque probablemente era un cero fijo.

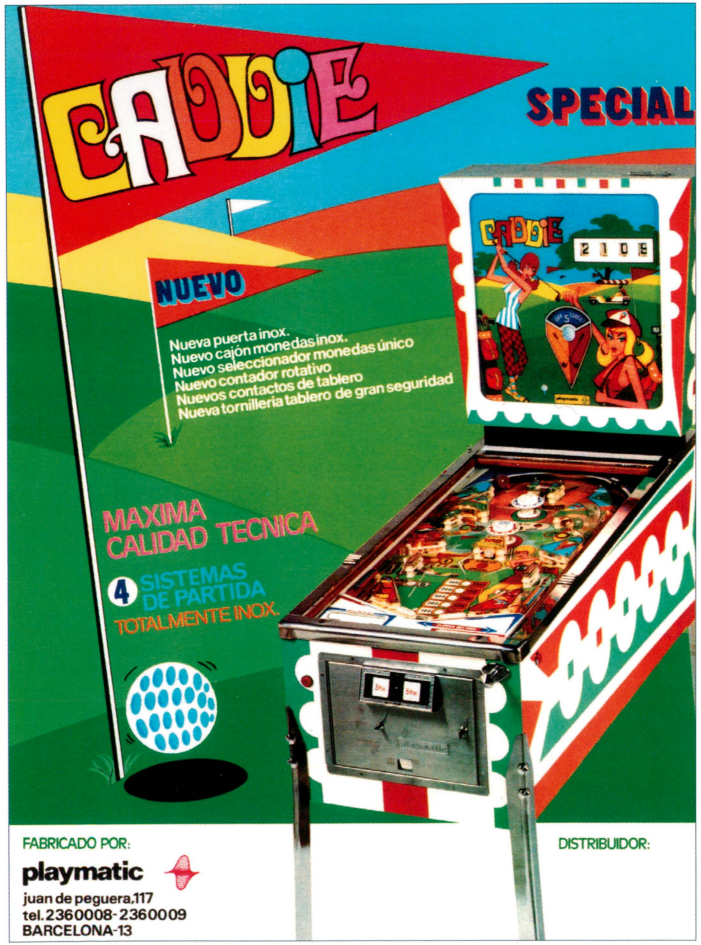
En 1973 Santiago Boix Pasaret es nombrado consejero delegado y con él comienza una


CHANCE
¡ARROLLADOR!
BONUS
MYSTERY
¡NUEVO!
7 SUERTES DISTINTAS
• nuevo roto-motor exclusivo
• 2 acumuladores
• obturador flippers
• 1 puerta recuperación bola
• 4 sistemas de partida
• regulación independiente de bumpers y flippers
MAXIMA CALIDAD TECNICA
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR:


CLOWN
¡EXCITANTE!
CON
FLASH
GRAN NOVEDAD
NUEVO: pulsador "FLASH"
NUEVO: puerta y patas acero inox.
NUEVO: flippers sistema avanzado
NUEVO: obturador pérdida bola enclavado
NUEVO: Mini-POP tanteador
NUEVO: 2 roto-motores
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR:


DINAMICO
HIT LINE
NUEVO
5 sistemas de partida
nueva tornilleria tablero gran seguridad
totalmente inoxidable
regulación independiente de flippers y bumpers
nuevo sistema flippers avanzado
MAXIMA CALIDAD TECNICA
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera,117
tel.2360008-09,2564313
BARCELONA-13
DISTRIBUIDOR:


Serenade
NUEVO
¡EXCITANTE!
5 dianas enclavadas
3 formas de lograr partida
Totalmente inoxidable
Regulación independiente de flippers y bumpers
MAXIMA CALIDAD TECNICA
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera, 117
tel. 256 43 13 - barcelona(13)
DISTRIBUIDOR:


CADDIE
SPECIAL
NUEVO
Nueva puerta inox.
Nuevo cajón monedas inox.
Nuevo seleccionador monedas único
Nuevo contador rotativo
Nuevos contactos de tablero
Nueva tornillería tablero de gran seguridad
MAXIMA
CALIDAD TECNICA
4 SISTEMAS
DE PARTIDA
TOTALMENTE INOX.
FABRICADO POR:
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
DISTRIBUIDOR:


VIKING
¡NUEVO!
Nuevo contador metálico con circuito impreso a la vista.
Regulación para tres o cinco bolas.
Tanteo de 5 cifras.
Nuevo obturador de flippers enclavado.
Cajón monedas interior.
4 SISTEMAS
DE PARTIDA
Totalmente
acero inoxidable
MAXIMA
CALIDAD TECNICA
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
VENTAS:

buena época para Playmatic. Para empezar, Play Time (1973), que ha sido el único *pinball* de Playmatic en el que la partida era por tiempo y no por bolas, algo nada común, solo muy pocos *pinballs* en la historia lo tienen: Travel Time-Williams (1973), James Bond 007-Gotllieb (1980), Safe Cracker-Bally (1996),...

En este año comenzó una moda muy molesta para los aficionados y coleccionistas: la manía de Playmatic de lanzar *pinballs* iguales con el mismo nombre, en este caso Geisha (1973). Lo único que los diferenciaba era que una era de un jugador y la otra de dos.

Magic (1973) es un bonito *pinball* con muchas chicas dibujadas con estilo cómic, siguiendo la misma línea que las anteriores.

Probablemente los mejores años de Playmatic fueron 1974 y 1975, cuando sacaron quince mesas, aunque muchas de ellas eran versiones de uno a cuatro jugadores del mismo *pinball*, cambiando poquitas cosas. Harem (1974) de uno y cuatro jugadores, mismo campo de juego pero con diferencias en el cristal.

Joker (1974) es de uno a cuatro jugadores, mismo campo de juego pero con diferencias en el cristal.

Con Jolly Ride (1974) rizó el rizo e hizo tres versiones, de uno, dos y cuatro jugadores, todas prácticamente iguales.

Con Black Flag (1974) y Black Flag (1975) ya se esmeraron un poco. La primera fue la de un jugador, y como funcionó bien, hicieron la de cuatro y ya de paso la hicieron más atractiva con una bella pirata en el cristal.

Gunner (1974) tenía una excesiva distancia entre las aletas, pero era por una razón: la bola se lanzaba desde el sumidero con un cañón que se podía dirigir. A cambio se eliminó el carril de salida.

Ya en el año 75 nos encontramos con un par de *pinballs* únicos, bonitos, resultones y en algún caso muy originales: Apache (1975).

Tam Tam (1975), con cuatro aletas, uno de ellos colocada de forma atípica para poder subir la bola a la parte superior.

Se vuelve a la moda de las versiones de uno y cuatro jugadores, pero con la salvedad de que empiezan a darles nombres diferentes: Fairy (1975) de un jugador y Fantasy (1975) de cuatro jugadores, dos *pinballs* hermanos. Las malas lenguas dicen que su cristal se basa en el trabajo de Gordon Morison en la Atlantis (Gottlieb 1975).



Para empezar en 1976 vuelven a Santa Coloma de Gramanet y trasladan la fábrica a la calle Tucumán, 26-29, para sacar unas mesas que están claramente destinadas a la exportación.


play time
EXPLOSIVO!
CONTRA RELOJ!
GANA TIEMPO AL JUEGO!
(no cuenta las bolas)
Reloj contador de tiempo
*regulación especial para flippers y bumpers
totalmente acero inox.
Máxima calidad técnica
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
ventas


GEISHA
'new'
MAXIMA NOVEDAD
4 sistemas de partida
totalmente acero inoxidable
máxima calidad técnica
• nuevo contador metálico con circuito impreso a la vista
• regulación para 3 o 5 bolas
• 5 dianas especiales
• 2 acumuladores
• gate recuperación bola
• nuevos flippers largos
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
ventas


MAGIC
attractive novelty
New targets!
3000 POINTS
WHEN LIT
4 ways to score special
adjustable 3-5 ball play
special regulation for flippers and bumpers
Totally stainless steel
Maximum quality.
distributor
playmatic
juan de peguera,117
tel.2360008-2360009
BARCELONA-13 SPAIN


MAXIMA ATRACCION!
harem
nuevos pasos alternantes
NOVEDAD!
solamente penaliza la bola en juego.
Especial regulación de flippers y bumpers.
Facilmente convertible para añadir bolas.
Juego para 3 ó 5 bolas.
Máxima calidad.
ventas
playmatic
juan de peguera,117
tel.2360008-2360009
BARCELONA-13


DISCOVER
THIS REAL
harem
FOR GREAT FUN!
NOVELTY!
tilt only penalties
ball in play.
FORMICA CABINET
Special regulation
for flippers
and bumpers.
Readily convertible
to add-a-ball play.
Adjustable 3-5
ball play.
Maximum quality.
distributor
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13 SPAIN


JOKER
ATRACTIVA NOVEDAD
4 sistemas
de partida
Nuevos contadores
de gran seguridad.
Especial regulación de
flippers y bumpers.
Fácilmente
convertible para
añadir bolas.
Juego para
3 o 5 bolas.
Máxima calidad.
ventas
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13/SPAIN


your oil well!
Joker
New!
Special match number unit
• High safety score wheels
• Special regulation for flippers and bumpers
• Four ways to score a replay
3 or 5 ball play
Single, double or triple coin chutes
distributor:
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13 /SPAIN


NUEVO
JOLLY RIDE
NOVEDAD!
la falta sólo castiga una bola
3 sistemas de partida
juego con 3 ó 5 bolas
regulación especial para flippers y bumpers
totalmente acero inox.
Máxima calidad técnica
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
ventas


new!
JOLLY RIDE
NOVELTY!
tilt only penalties
ball in play
readily
convertible
to add-a-ball
play.
special
regulation
for flippers
and
bumpers.
adjustable
3-5 ball
play.
Maximum
quality.
totally
stainless steel
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13 /SPAIN
distributor


dinámico
BLACK FLAG
nuevo!
4 sistemas
de partida
Novedad!
solamente penaliza
la bola en juego
• Especial regulación de flippers y bumpers.
• Facilmente convertible para añadir bolas.
• Juego para 3 ó 5 bolas.
• Máxima calidad.
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13


BLACK FLAG
der sichere Weg zu hoher Rendite
playmatic
Barcelona/Spanien
Widerstandsfähiges, mit Formica beschichtetes Gehäuse
• Tilt nur den Spielball
• Spezialregulierung der Flipper
• Einstellbar für 3-5 Kugeln
• 4 Punktwertungen für Freispiel
GENERAL-IMPORTEUR UND ALLEINVERTRIEB
SPORTSTÄTTEN-BETRIEBS-AG
4 DUSSELDORF · AM WEHRHAHN 41 · TELEFON (0211) 35 47 33/35 60 34
ZENTRALAUSLIEFERUNGSLAGER:
4 DUSSELDORF · TALSTRASSE 89 · TELEFON (0211) 33 35 71
SPOBAG
SPOBAG


APACHE
ARROLLADOR !
NUEVO !
Nuevo bumper avanzado.
Mueble decorado y barnizado super resistente.
Lotería por contador de visión directa.
4 sistemas de partida
Juego para 3 ó 5 bolas
Especial regulación de flippers y bumpers
Totalmente en acero inox.
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
ventas


TAM-TAM
81650
TAM
TAM
TAM
TAM TAM
TAM
TAM
ELECTRIZANTE!
Logre
en cada bola
el placer
del triunfo!
NUEVO
Lotería por contador de visión directa
4 flippers
flipper especial retención bola
Nuevos contadores
de gran seguridad
4 sistemas de partida
Juego para 3 ó 5 bolas
Especial regulación de
flippers y bumpers
Convertible para añadir bolas
ventas:
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13


FAIRY
755830
FAIRY
your money maker!
MAXIMUM SCORE,
UP TO 999.990 POINTS
SHOOT AGAIN ADJUSTABLE
TO BONUSES SCORE
Captive ball and rollover accumulate Bonuses
which are collected by hitting targets.
4 Targets give Double Bonuses up to
300.000 points at the end of each ball.
Bumpers, rollovers and swinging
target increase Bonuses.
1 Target scoring 50.000 points.
1 Kicker hole scoring
50.000 points or Special
Special regulation for
flippers and bumpers
Four ways to score a replay
3 or 5 ball play
distributor:
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13 /SPAIN


FANTASY
¡sensacional!
MARCADORES
HASTA 999.990 PUNTOS
BOLA EXTRA REGULABLE
AL VALOR BONOS
Bola cautiva y pasillo acumulan Bonos que se obtienen con Dianas.
4 Dianas que dan Doble Bonos hasta 30.000 puntos al perder la bola.
Bumpers, pasillos y puerta basculante con acumulación de Bonos.
1 Diana con 50.000 puntos.
1 Agujero con 50.000 puntos ó especial.
4 sistemas de partida
Juego para 3 ó 5 bolas
Especial regulación de flippers y bumpers
playmatic
juan de peguera,117
tel. 2360008-2360009
BARCELONA-13
ventas:


CONQUEST 200
GRAN NOVEDAD
SPIN:
50.000 puntos
Especial y bola extra
BONUS
TRIPLE BONUS
2 Dianas
3 Pasillos
50.000 puntos
3 sistemas de partida.
Juego para 3 ó 5 bolas.
Especial regulación de flippers y bumpers.
playmatic
c./Tucumán,26,28
tels.3458504-3458508
Barcelona-16
ventas:


NEW WORLD
GRAN NOVEDAD
2 Dianas
3 Pasillos
50.000 puntos
50.000 puntos
SPIN: Especial y bola extra
BONUS
TRIPLE BONUS
3 sistemas de partida.
Juego para 3 ó 5 bolas.
Especial regulación
de flippers y bumpers.
playmatic
c./ Tucumán, 26,28
tels. 3458504·3458508
Barcelona·16


Fandango
MARCADORES
HASTA 999.990 PUNTOS
Doble y triple Bonos
por pasillos y dianas.
Especial y bola extra.
Descarga hasta
270.000 puntos.
4 sistemas de partida.
Juego para 3 ó 5 bolas.
Especial regulación de flippers
y bumpers.
playmatic
c./ Tucumán, 26,28
tels. 3458504·3458508
Barcelona·16
ventas:


Fiesta
GRAN NOVEDAD
MARCADORES
HASTA 999.990 PUNTOS
Doble y triple Bonos
por pasillos y dianas.
Especial y bola extra.
Descarga hasta
270.000 puntos.
4 sistemas de partida.
Juego para 3 ó 5 bolas.
Especial regulación de flippers
y bumpers.
playmatic
c./ Tucumán,26,28
tels.3458504·3458508
Barcelona·16


The 30's
SENSATIONAL ANIMATED
BACKGLASS WITH «JACK POT»
REELS FOR EXTRA PLAY.
777
DOUBLE BONUS.
«JACK POT» SPECIALS.
BONUS SCORE UP TO
200.000 POINTS.
4 Ways to score a replay.
3 or 5 Ball play.
Special regulation for
flippers and bumpers.
playmatic
c./ Tucumán,26,28
tels.3458504·3458508
Barcelona·16 - SPAIN
distributor:


SPEAKEASY
SENSATIONAL ANIMATED BACKGLASS WITH "JACK POT" REELS FOR EXTRA PLAY.
DOUBLE BONUS.
"JACK POT" SPECIALS.
BONUS SCORE UP TO 200.000 POINTS.
4 Ways to score a replay.
3 or 5 Ball play.
Special regulation for flippers and bumpers.
distributor:
playmatic
c./Tucumán,26,28
tels.3458504-3458508
Barcelona-16 - SPAIN


CARNIVAL
2 PLAYERS
DOUBLE & TRIPLE BONUS SCORE UP TO 270.000 POINTS.
ADJUSTABLE TO ADD-A-BALL.
D. C. POWER FOR EXTRA OOMPH.
SPECIAL VOLTAGE ADJUSTMENT FOR FLIPPERS & BUMPERS.
ELECTRONIC SOUND.
4 Ways to score a replay.
3 or 5 Ball play.
playmatic



Conquest 200 (1976) de un jugador y New World (1976) de cuatro jugadores son la misma máquina, creadas con el claro objetivo de conquistar el mercado norteamericano, con esa aparatosa bandera de aquel país que cubría todo el mueble. Todo un acierto, pues hoy sigue siendo una máquina muy conocida y apreciada en Estados Unidos.

Fandango (1976) de un jugador y Fiesta (1976) de cuatro jugadores son también productos destinados a la exportación, esta vez reflejando todos los estereotipos de España (fiesta, flamenco, guitarras, toros...).

Siguiendo la misma tendencia del año anterior, en 1977 se saca una serie de mesas para la exportación con versiones de uno y cuatro jugadores:

The 30's (1977) de un jugador y Speakeasy (1977) de cuatro jugadores son la misma máquina, aunque con diferencias en el cristal. Los dos tenían una animación de una máquina tragaperras en el cabezal.

Carnival (1977) de dos jugadores y Río (1977) de cuatro jugadores son el mismo *pinball*, aunque con diferencias en el cristal. Con un trabajo artístico muy colorido, se incorpora una tercera aleta. El lanzador de la bola salía hacia la mitad del campo de juego, lo que permitía tiro de habilidad. También tiene una bola cautiva muy original que se puede ir desplazando por distintos objetivos.



Por estos días los americanos Bally y Williams sacaron sus primeras mesas, ya con marcadores de segmentos y tarjetas electrónicas. Playmatic decidió seguir por ese camino y se apoyó en la empresa externa EFO, S. A. (Electrónica Funcional Operativa, S. A.), establecida también en Barcelona, que se dedicaba a la fabricación de componentes electrónicos y que por aquellas fechas se introdujeron en el mercado del automático.

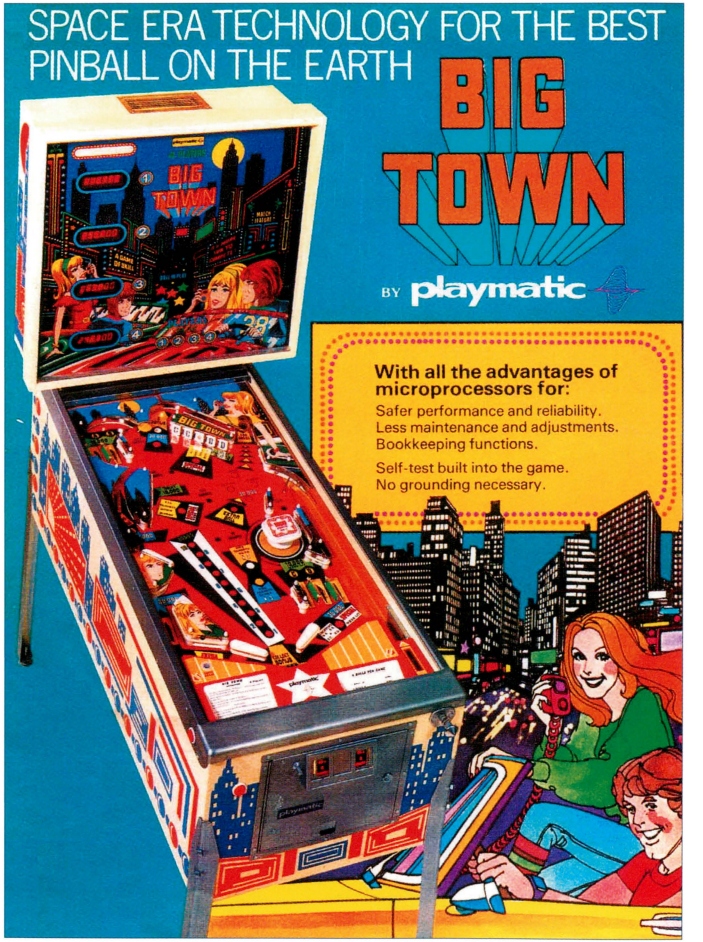
Estos de EFO, con Ferrán Yago a la cabeza, eran unos tipos muy listos que tuvieron la visión de ver un nicho de mercado que no estaba explotado en España: la electrónica para juegos recreativos. Se dedicaba a visitar ferias internacionales y a la ingeniería inversa, proporcionando no solo a Playmatic sino a otros fabricantes posteriores, como Playbar, Nondum o Maibesa, la última tecnología electrónica.

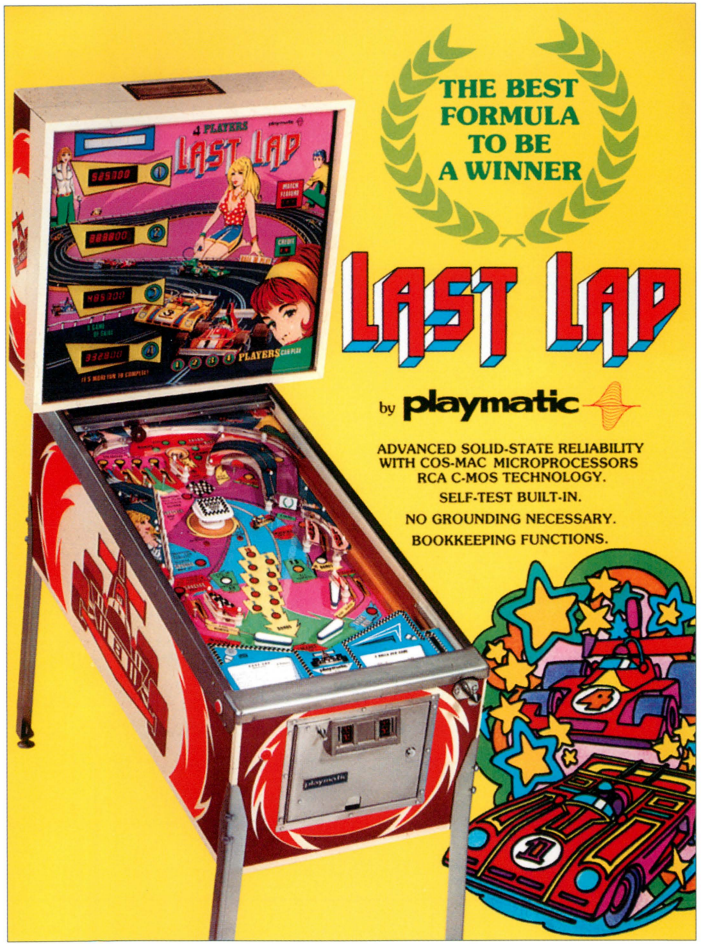
Se investigaron por tanto diferentes tipos de *hardware*, se hicieron pruebas con el procesador CDP1802 fabricado por RCA y finalmente Playmatic sacó su primer *pinball* electrónico ese mismo año, al que llamó Space Gambler (1977), con una estética de Los Supersónicos. Tuvieron la agilidad de modificar el diseño original para incrustar elementos de Star Wars como un R2-D2, un C-3PO y un par de cazas TIE (en 1977 se estrenó *La guerra de las galaxias* en España). A partir de aquí Playmatic creó la filial CIDELSA para la comercialización de máquinas de vídeo, pero esa es otra historia. La colaboración Playmatic-EFOSA duró hasta el final de los días de Playmatic.






BUY THE BEST, GET A
CHANCE
by playmatic
MEMORY & RECALL FOR EACH PLAYER OF THE SITUATION OBTAINED ON THE CRISTAL BALL.
IMPROVED TESTING SYSTEM.
CONTROL OF COINS BY PROGRAMME.
NEW SOUND.
4 Players. Convertible to add-a-ball.
3 or 5 ball play.


SPACE ERA TECHNOLOGY FOR THE BEST PINBALL ON THE EARTH
BIG TOWN
BY playmatic
With all the advantages of microprocessors for:
Safer performance and reliability.
Less maintenance and adjustments.
Bookkeeping functions.
Self-test built into the game.
No grounding necessary.


THE BEST
FORMULA
TO BE
A WINNER
LAST LAP
by playmatic
ADVANCED SOLID-STATE RELIABILITY
WITH COS-MAC MICROPROCESSORS
RCA C-MOS TECHNOLOGY.
SELF-TEST BUILT-IN.
NO GROUNDING NECESSARY.
BOOKKEEPING FUNCTIONS.


Party
meet your
new profit maker!
5 ways to score a replay
STOP & SPIN = 5 combinations
to increase score or get a replay
Tilt adjustable per
ball or game.
Special regulation for
flippers and bumpers.
3 or 5 ball play.
playmatic
c./ Tucumán, 26,28
tels. 3458504-3458508
Barcelona-16 - SPAIN
distributor:

Chance (1978) reutilizaba el nombre de otro de Playmatic de 1970, pero no tenía nada que ver.

Big Town (1978) fue el siguiente *pinball* electrónico con una proyección claramente exportadora, con folletos en alemán, inglés y castellano.

Existen dos versiones del Last Lap (1978) de cuatro jugadores. En la versión que se cree la primera, porque coincide con el folleto, el marco que rodea a los marcadores en el cristal es amarillo, mientras que en la segunda versión es rojo. La versión original tiene una sola seta y tres aletas, mientras que la segunda versión pierde una de las aletas, que es cambiada por una nueva seta. También gana un bateador (*slingshot*) para llenar el hueco de la aleta perdida. Finalmente, la segunda versión simplifica un poco los dibujos del campo de juego eliminando algunos colores y detalles, pintándolo todo de rosa.

Sobre el año 1975 sacó al mercado un modelo llamado Party, un *pinball* sin demasiadas pretensiones pero correcto. Pero el nombre les debió gustar y en 1979 volvieron a sacar otro modelo llamado Party (1979), aunque era completamente diferente; de hecho este modelo incorporaba ya electrónica. Estas tres últimas máquinas (Last Lap, Big Town y Party) compartían la misma ROM.

Antar (1979) tuvo dos versiones, una en tonos rojo-naranja y la otra en rosa-morado, que se diferencian en el trabajo artístico. Hasta ahora no se ha encontrado ningún modelo de la versión rosa-morada y desconocemos si simplemente fue un prototipo.

Con Evil Fight (1979) se inicia un periodo en el que los diseñadores de Playmatic realizan unos diseños artísticos muy recargados y comiqueros de temática fantástica y predominio de colores rojos y amarillos (Antar, Attack, Zira, Cerberus...).

Si en algo ha destacado Playmatic es en su faceta exportadora. Es, probablemente, el mayor exportador español de *pinballs*; de hecho, recibió varios premios y menciones a principios de los 80 como mayor empresa exportadora española. También a principios de los 80, fundó una fábrica en México llamada Playmatic Hispano Mexicana, situada en la calle Sur, 128, del barrio Colonia Cove de México D.F.



Nos consta que en México se fabricó o montó la Attack (1980), que también se fabricó en España. Esta aventura mexicana no tuvo mucho recorrido y pronto se dejó de lado. Se dice que un nieto de uno de los socios se fue a México a trabajar en esa empresa y se vio involucrado en un suceso en el que resultó asesinado. Quizás aquello precipitó el cierre de la fábrica. Attack tenía un uso interesante de color negro en el tablero de juego. También tenía un sistema de sonido basado en un cartucho de ocho pistas. En este caso contenía con veintisiete jocosas y alegres frases que harán las delicias de jugadores y concurrencias.

Este dispositivo tan especial se había utilizado en otro tipo de máquinas recreativas, pero nunca en *pinballs*. La Attack y la siguiente del mismo fabricante, la Black Fever (1980), son los únicos en el mundo que usaron esta forma de generar música y voces. Posteriormente ya se grababan en formato digital.


WELCOME TO PARTY TIME!
by playmatic
PROVEN SOLID STATE MICROPROCESSOR RCA C-MOS TECHNOLOGY.
NO GROUNDING NECESSARY.
SELF-TEST BUILT IN.
FULL BOOKKEEPING PROGRAM.


NEW PLAYMATIC'S STAR!
ANTARA
Bookkeeping functions:
Number of coins inserted 1st.coin rejector.
" " " " 2nd. " "
" " " " 3rd. " "
" " total games played (paid+free).
" " " replays by SPECIAL.
" " " EXTRA BALLS.
" " " replays by score.
" " " free games.
STANDARD adjustment:
By pressing a button the machine is regulated according to the Standard of each country.
Adjustments:
Pressing one button it can be adjusted:
Maximum number of CREDITS from 0 up to 99.
HIGH SCORE scoring.
Free game first score.
Free game second score.
Free game third score.
Games by coins, from 1/3 up to 39, in each coin rejector independently.
Maximum amount of EXTRA BALLS.
Free games by HIGH SCORE.
Music only in replays and start & end of game.
Music intermittent every 10 minutes.
Bells sounds.
Musical effects.
Free game by special or extra ball.
Free game by high score or extra ball.
Match feature or not.
Free games for each player, one or several.
Several scorings of the playfield, bumper, guns, etc.

A NEW STAR IS BORN IN THE PLAYMATIC'S GALAXY !

ANTAR



MEMORY AND RECALL FOR EACH PLAYER OF THE TARGETS HIT.

CONTROL OF COINS BY PROGRAMME.

NEWEST MODULAR SYSTEM WITH MICROCOMPUTER.

ACCUMULATES EXTRA BALLS.

NEW MELODIES.

IMPROVED TESTING SYSTEM.

4 Players. Convertible to add-a-ball. 3 or 5 ball play.



A SUPER-CHALLENGE FROM PLAYMATIC

EVIL FIGHT



"BOOKKEEPING" que indica:

- Total de monedas entradas por cada uno de los selectores.
- Total de partidas jugadas. (por monedas + gratis)
- Total de partidas obtenidas por SPECIAL.
- Total de EXTRA BALLS obtenidas.
- Total de partidas obtenidas por tanteo.
- Total de partidas gratis obtenidas.

AJUSTES DISCRECIONALES, que pulsando un solo botón, permiten variar a voluntad:

JUGAR LAS BOLAS ALTERNAS O SEGUIDAS. (de jugar más de 1 jugador)
Limitar el número de partidas en el contador.
Premio por HIGH SCORE TO DATE.
Tanteos premiados.
Partidas por monedas.
Cantidad de BOLAS EXTRA a acumular.
Música melódica o de EFECTOS.
Música sólo en los premios y principio y fin de partida.
Música de reclamo cada 10 minutos.
Partida o Bola Extra en los SPECIAL.
Partida o Bola Extra por tanteo.
Límite de partidas por cada jugador.
Lotería o no.
Varias regulaciones de tanteos de: BUMPERS, pasillos, etc.

AJUSTE STANDARD, que con una pulsación, dispone todos los ajustes en la posición óptima recomendada.




ATTACK
by playmatic
THE LAST WORD IN PIN BALLS
"BOOKKEEPING" que indica:
Total de monedas entradas por cada uno de los selectores.
Total de partidas jugadas. (por monedas + gratis)
Total de partidas obtenidas por SPECIAL.
Total de EXTRA BALLS obtenidas.
Total de partidas obtenidas por tanteo.
Total de partidas gratis obtenidas.
AJUSTES:
Limitar el número de partidas en el contador.
Regulación de BOLAS EXTRAS.
Música sólo en los premios y principio y fin de partida.
Música de reclamo cada 10 minutos.
Partida o Bola Extra en los SPECIAL.
Partida o Bola Extra por tanteo.
Límite de partidas por cada jugador.
Lotería o no.
Varias regulaciones de tanteos de: BUMPERS, pasillos, etc.
Regulación automática de HIGH SCORE TO DATE.
BONUS: Hasta 60.000 por 2, por 3 y por 5.
NOVEDADES:
Original módulo parlante que incita y alienta al Jugador.
Pulsador exterior que permite jugar las bolas seguidas o alternativamente.
Sistema de alarma contra robo y malos tratos.
Sonidos "Super Espaciales"
HEMOS ENTRADO EN UNA NUEVA DIMENSION COSMICA EN PIN BALLS...Y ADEMAS PARLANTES.
●LIDER EXPORTACION 1978 Y
●MEDALLA DE ORO A LA EXPORTACION 1979
ATTACK


PLAY AND DANCE WITH
Black Fever
by playmatic
"BOOKKEEPING" que indica:
Total de monedas entradas por cada uno de los selectores.
Total de partidas jugadas (por monedas + gratis).
Total de partidas obtenidas por SPECIAL.
Total de EXTRA BALLS obtenidas.
Total de partidas obtenidas por tanteo.
NOVEDADES:
Original módulo parlante que incita y alienta al Jugador.
Pulsador exterior que permite jugar las bolas seguidas o alternativamente.
Sistema de alarma contra robo y malos tratos.
Motivo frontal giratorio con efectos de luz, al compás de MUSICA DISCOTEQUERA según las partes del juego.
BONUS X2, X3, X5 hasta 145.000, en combinación con las Dianas Verdes.
AJUSTES:
Limitar el número de partidas en el contador.
Regulación de BOLAS EXTRAS.
Partida o Bola Extra en los SPECIAL.
Partida o Bola Extra por tanteo.
Límite de partidas por cada jugador.
Lotería o no.
Varias regulaciones de tanteos de: BUMPERS, PASILLOS, ETC.
Regulación automática de HIGH SCORE TO DATE.

La Black Fever (1980) que tenía un trabajo artístico precioso y un cabezal con animación giratoria.

Entre 1981 y 1983 solo se sacaron cinco modelos en España por la crisis económica y del *pinball*, y tres de ellos son de Playmatic, que prácticamente fue la única que aguantó el tirón:

Cerberus (1981), un bonito *pinball* electrónico con 4 aletas y dos niveles.

No se podía dejar pasar el mundial de fútbol que en 1982 se celebraba España. No fue un *pinball* licenciado, pero sí que hicieron algo especial: Spain 82 (1982) con cuatro aletas, un botón extra para controlar un pivote-aletas situado antes del sumidero, que te obligaba a mantener siempre la cabeza fría, *multiball* y una espectacular rampa-tubo.

La escandalosa Zira (1981), que tenía un par de curiosidades (aparte del *topless*): un botón, un tanto inútil, que permitía elegir si los jugadores se iban alternando en las bolas o cada uno jugaba todas sus bolas seguidas. Lo segundo era un exagerado cuádruple pasillo interior a la izquierda.

Con Zira se acabó una curiosa relación que mantenía Playmatic con la empresa



portuguesa IRMACOR, que empezó cuando Santiago Boix se hizo cargo de la empresa. Esta relación consistía en que les vendían kits de tablero y electrónica de diversos modelos que los portugueses implantaban en muebles que fabricaban y decoraban ellos mismos, a los que también cambiaban el nombre y el cristal del cabezal. Lo cierto es que no hacían un mal trabajo, los modelos que se han podido encontrar son bastante atractivos.

Se han encontrado hasta siete modelos que formaron parte de este acuerdo: Play Time (1973), que conservó el nombre; Carnival (1977), que pasó a llamarse S. João; Space Gambler (1978) se llamó Flash-Baseball; Chance (1978) se bautizó con Feitiço (hechizo); Party (1979) fue Doña Elvira, uno de los modelos que más éxito tuvo y que llevó, años más tarde, a que otro fabricante español sacara Doña Elvira 2. A Antar (1979) solo se le añadió una letra, Antar K, y Zira (1981) mantuvo su nombre.


Y AHORA... UN PIN-BALL CON CAMPO DE JUEGO A DOBLE NIVEL
Juegue a doble NIVEL
CERBERUS
NOVEDADES:
Efectos de sonido por SINTETIZADOR.
Original captura de la bola en juego por los expulsores y posterior lanzamiento, (hasta tres bolas).
Simulación display en tablero que aumenta sistema de BONUS y preparan partida por Special.
Acceso al nivel superior por rampa y expulsor.
Tres bolas en juego simultáneas en un determinado momento.
Dos conjuntos de dianas abatibles.
Pulsador exterior para seleccionar el jugar las bolas seguidas o alternadas.
Sistema de alarma contra robo y malos tratos.
BONUS X3, X4 y X5.
Espectaculares efectos de luz.
MICROPROCESSOR COSMAC
C-MOS technology
playmatic
Tucumán, 26-28 -Tel. (93) 345 85 04
Telex: 53912 Play E.
BARCELONA-30
SPAIN
playmatic


playmatic
Spain 82
EXTRA BALL
BALL IN PLAY
ITALIA
MATCH FEATURE
CREDIT
ALTERNATE PLAY
CONTINUOUS PLAY
Un gol de Reglamento
playmatic
playmatic
playmatic


SPAIN-82
TWO MICROPROCESSORS AND ONE SYNTHETIZER TO REALICE:
- PARTICULAR SOUNDS AND EXPRESSIONS.
- LIGHTS MOVEMENTS.
- MULTIBALL PLAY WITH BALLS IN THE BOARD.
- THE TARGETS BATTERIES GATHER POINTS IN THE LOWER DISPLAYS (FLIPPERS) TO BALLS-KNOCKER.
- BUTTON TO ACTIVE BALL-KNOCKER.
- BONNUS COUNTER UNTIL 275.000 POINTS.
- AND ALL THE CHARACTERISTICS OF THE PLAYMATIC, S.A. MACHINES.
playmatic®
Tucumán, 26-28
Tel.-(93) 345 85 04
Telex: 53912 PlayE
BARCELONA-30 SPAIN
ORIGINAL GAME BY PLAYMATIC, S.A.
COPYRIGHT (C) 1982
DISTRIBUTED BY


playmatic®
¡EL NUEVO «PIN-BALL» DE CUERPO ANCHO!
ZIRA
Vaya cuerpo
NOVEDADES:
Nuevos efectos de sonido sintetizado.
Nuevo sistema de bolas cautivas.
Múltiples EXTRA BALLS.
Nuevo auto test, que comprueba bobinas, contactos, luces, sonidos, memorias, placas, displays, etc.
Múltiples posibilidades de ajustes.
Pulsador exterior para seleccionar el jugar las bolas seguidas o alternadas.
Sistema de alarma contra robo y malos tratos.
7 sistemas diferentes de conseguir partidas.
BONUS: X3, X4 y X5.
playmatic
Tucumán, 26-28 -Tel. (93) 345 85 04
Telex: 53912 Play E
BARCELONA-30
SPAIN

Durante estos duros años para el *pinball*, Playmatic dedicó la mayor parte de sus esfuerzos a las máquinas de vídeo, alguna de bingo y algunas tipo B, con diferente éxito.

En 1984 se acaba la crisis del *pinball* y Playmatic volvió con fuerza de la mano de Joaquín Gomis como administrador gerente, el cual provenía de Miki, S. A.

KZ-26 (1984) y UFO-X (1984) es un caso especial pues es exactamente la misma máquina pero con distinto nombre. El cambio de nombre viene de un error comercial, pues al iniciar la exportación a Europa se dieron cuenta de que KZ es la abreviatura de *Konzentrationslage*, una palabra alemana que significa «campo de concentración»; de hecho, todos los campos de concentración nazis llevaban esa abreviatura seguido de un número, por lo que KZ-26, obviamente, no era un nombre comercial, con lo cual para el mercado alemán se puso el nombre UFO-X.

Con Meg Aaton (1984) experimentaron con una nueva forma de cabezal. Gracias a Dios o a Ramsés no lo volvieron a utilizar.

Y con Mad Race (1984) experimentaron con los cristales del cabezal, poniendo dos láminas superpuestas para dar volumen.

The Raid (1984) es uno de los mejores trabajos de Playmatic en cuanto a trabajo artístico se refiere. Sus aletas son escandalosamente asimétricas.

En este año Playmatic compra a Blas Gallego, famoso en todo el mundo por sus ilustraciones y cómics, una serie de obras que utiliza para sus *pinballs*: Nautilus (1984) y Rock 2500 (1985). En las modificaciones, para hacer que las imágenes fueran aptas para todos los públicos, no participó el autor.

Existe un *pinball* apócrifo de Playmatic llamado Rock 2502. Alguien cogió la imagen de la cantante que está en el campo de juego de la Rock 2500 para desarrollar un nuevo dibujo para el cristal del cabezal.

Se llegó a pensar que era un cristal alternativo para la Rock 2500, pero no coinciden los marcadores, por lo que probablemente es una copia inspirada de origen italiano o portugués.

Star Fire (1986), con aletas asimétricas, unos dibujos impresionantes y la banda sonora de Lili Marleen, la convierten en uno de los *pinballs* más conocidos de Playmatic.

Tráiler (1985) posiblemente es el más querido y conocido de Playmatic. Hay toda una banda de traileros-coleccionistas que aman a este rudo y tatuado camionero.





»UFO-X« weicht vom Kurs ab.

Vom Dollar-Kurs natürlich. Und das bedeutet den Erfolgs-Kurs. Der Höhenflug des Dollar hat leider für Ihr Flipper-Geschäft niederschmetternde Folgen. Falls Ihnen die Sterne nun auch zu hoch hängen, möchte NSM/LÖWEN Ihnen ein Angebot machen, bei dem die Investition auf dem Teppich bleibt: UFO-X, die preisrealistische Alternative zum Dollar-Höhenflug.

In Kooperation mit dem spanischen Hersteller Playmatic garantiert NSM/LÖWEN solide, geprüfte Technik. Und, bei UFO-X suchen Sie futuristische Spielereien vergebens: Hier dominiert die beliebte klassische Ausführung.

UFO-X läßt sich auch gerne das Kopfteil abklappen, nur damit Sie beim Aufstellen weniger Arbeit haben. Und weil UFO-X gleichzeitig 4 Spielern Spaß bietet, rollt der Rubel wieder.

Pardon, die D-Mark.

Und der Dollar kann fliegen wohin er will.



Unternehmensgruppe NSM LÖWEN

Mit Sicherheit ein gutes Geschäft.


Si Ramsés
levantara
la cabeza


TECNOLOGIA + DISEÑO = PRODUCTO
EXPERIENCIA + SERVICIO = CALIDAD
PRODUCTO + CALIDAD = PLAYMATIC
PLAYMATIC = PIN-BALL
Para que le salgan las cuentas...
playmatic
Tucumán, 26-28 - Telex. 53912 PLAY E
Dirección telegráfica PLAYMATIC.
Barcelona-30 - SPAIN - Tel. 345 85 04


TECNOLOGIA + DISEÑO = PRODUCTO
EXPERIENCIA + SERVICIO = CALIDAD
PRODUCTO + CALIDAD = PLAYMATIC
PLAYMATIC = PIN-BALL
Para que le salgan las cuentas...
playmatic®
Tucumán, 26-28 - Telex. 53912 PLAY E
Dirección telegráfica PLAYMATIC.
Barcelona-30 - SPAIN - Tel. 345 85 04


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 APPROPIATE ACOUSTICS.
• MUSIC DISPLAYED BY TWO REAL STEREO BAFLES, ADDATED 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!!
playmatic®
Tucumán, 26-28 - Telex. 53912 PLAY E
Dirección telegráfica PLAYMATIC.
Barcelona-30 - SPAIN - Tel. 345 85 04

Flash Dragon (1986) es uno de los *pinballs* especiales de Playmatic, no por el trabajo artístico o el juego, sino porque incorporaba una Polaroid que hacia una foto cuando se llegaba a determinada puntuación. Obviamente esto solo funcionaba los primeros meses desde que la máquina se instalaba; luego, normalmente, el operador dejaba de recargar la Polaroid. Unos años antes unos alemanes habían inventado el Flipp Foto, que era un cajón que se ponía encima del cabezal y se podía adaptar a diversos *pinballs* para hacer la misma función de hacer fotos. Este *pinball* tuvo una larga producción y promoción. Se menciona en algunas revistas que había una versión Dragon sin la cámara, pero no se publicitaba ni parece ser que tuviera muchas ventas.

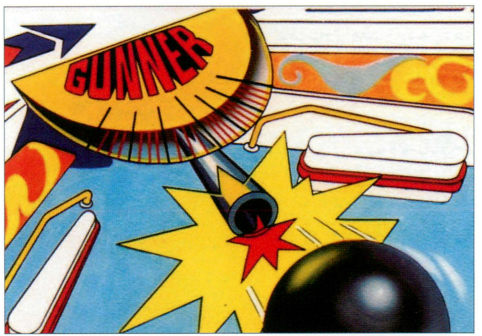


Los dos últimos proyectos de Playmatic, que fueron presentados a finales de 1986 en la FER 86, ya de la mano y con muy poca publicidad, fueron de baja calidad.

Phantom Ship (1986) fue el último de los *pinballs* de Playmatic, diseñado por ellos mismos y se puede decir que no fue su mejor trabajo. Salió con dos versiones, con y sin cámara Polaroid.

El otro fue Skill Flight (1986), un diseño que compró a la italiana Nuova Bell Games, una deshonra que ensucia el buen nombre de Playmatic (que no se atrevió a ponerlo en ningún sitio visible de la máquina), una


SKILL FLIGHT
SKILL FLIGHT
— 1 MILLON DE PUNTOS EN DIANAS ABATIBLES.
— EFECTOS VISUALES INTERMITENTES.
— SISTEMA MULTI BALL.
— UNA AVENTURA VIVIDA REALMENTE
— RECUPERACION DE LA BOLA POR TRAMPILLA.
— NUEVO SISTEMA DE SONIDO.
— EL HELICOPTERO SE ACCIONA POR LA BANDEJA.


GUNNER


SPECIAL
SPEED
COLLECT BONUS


PHANTOM
SHIP
SKILL FLIGHT



empresa que alguna vez se inspiró en los diseños de otros *pinballs*, pero que siempre mantuvo su independencia. En este caso, al menos, empleó su propia electrónica.

¿Por qué desapareció Playmatic? Básicamente por lo mismo que el resto de las empresas pinbaleras. 1987 fue el último gran año del *pinball*. Estaba tocado de muerte y muchas fábricas se hundieron por estas fechas, y las que sobrevivieron no fue gracias al *pinball*, sino a las tragaperras. Los dos últimos *pinballs* de Playmatic no tuvieron muchos pedidos y los empleados dedicaron parte de sus últimos meses en la empresa a montar máquinas para CIRSA. Playmatic cierra sus puertas en mayo de 1987.

Se dice que Playbar, S. A. recogió el testigo de Playmatic y continuó con el acuerdo con Nuova Bell Games para sacar un par de *pinballs* más y algunas tragaperras inspiradas en las que tenía Playmatic. También se habla de Nondum o Maibesa como posibles sucesores de Playmatic. Posiblemente entre las tres acogieron parte del talento que se desperdiciaba con el cierre de Playmatic.

La empresa estuvo situada en varias localizaciones:

- 1967-1967 Calle Mosén Camilo Rosell , 20, Santa Coloma de Gramanet
- 1967-1975 Calle Juan de Paguera, 117, Barcelona
- 1976-1987 Calle Tucumán, 26-29, Barcelona

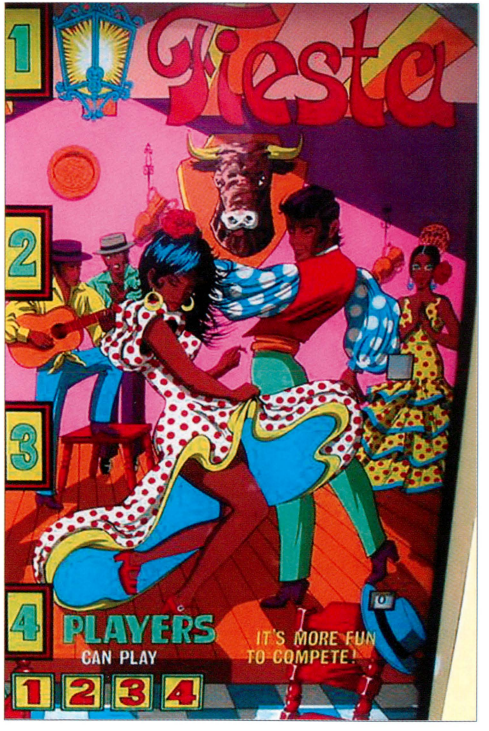
Personas relacionadas con Playmatic

- Boix Pasaret, Santiago (1940-Barcelona 2011): a partir de 1973 fue el consejero delegado de la empresa
- Cabré Rabada, Ángel, administrador único, director gerente
- Carreras Casadevall, Diego: socio
- Cote Palomero, Francisco: Departamento Técnico.

- Dolera, Jorge: Departamento de Ventas.
- Domenech Rodríguez, Juan José: director gerente
- Gallego, Blas (1941): ilustrador y dibujante de cómics
- Gallego Gomas, José María: diseñador de *pinballs*
- García Barruezo, José María: director de fábrica
- Gimeno Martín, Luis: (Barcelona 1918 -2008): socio fundador, padre de José Luis Gimeno
- Gimeno, Jose Luis: diseñador de gran parte de la publicidad
- Gomis, Joaquín: director gerente a partir de 1980, antes en Miky, S. A.
- Guardiola Calzada, José: jefe de administración
- Junco, Alfonso: ingeniero del laboratorio técnico
- Justo Gamundi, Arturo: director de Miky, S. A.
- Llach Sancliment, Mateo: jefe de ventas
- López, José Luis: Departamento de Ventas
- Martín, Francisco: ingeniero
- Mercadé Barrera, Alberto: director de ventas
- Moya, José Antonio: jefe de ventas en el extranjero
- Munte Abelló, Francisco: socio fundador y titular de varias patentes
- Sala Freixas, José: director de ventas en el extranjero
- Villalba García, Alfredo: socio fundador







Todos los *pinballs* fabricados por Playmatic (1967-1987)							
North Pole	1967	electromecánica	1J	Jolly Ride	1974	electromecánica	4J
Rose Winds	1967	electromecánica	1J	Jolly Ride	1974	electromecánica	1J
Flipper Pin	1968	electromecánica	1J	Jolly Ride	1974	electromecánica	2J
Striker	1968	electromecánica	1J	Harem	1975	electromecánica	4J
Slalom	1968	electromecánica	1J	Joker	1975	electromecánica	4J
Robin Hood	1968	electromecánica	1J	Party	1975	electromecánica	1J
Racer's	1969	electromecánica	1J	Black Flag	1975	electromecánica	4J
Ducks	1969	*electromecánica*	1J	Apache	1975	electromecánica	1J
Caravan	1969	electromecánica	1J	Tam Tam	1975	electromecánica	1J
Poker	1969	electromecánica	1J	Fairy	1975	electromecánica	1J
Chance	1970	electromecánica	1J	Fantasy	1975	electromecánica	4J
Clown	1971	electromecánica	1J	Fiesta	1976	electromecánica	4J
Hit Line	1971	electromecánica	1J	Fandango	1976	electromecánica	1J
Serenade	1971	electromecánica	1J	Conquest 200	1976	electromecánica	1J
Caddie	1972	electromecánica	1J	New World	1976	electromecánica	4J
Viking	1972	electromecánica	1J	The 30's	1977	electromecánica	1J
Geisha	1973	electromecánica	1J	Carnival	1977	electromecánica	2J
Geisha	1973	electromecánica	2J	Speakeasy	1977	electromecánica	4J
Magic	1973	electromecánica	1J	Rio	1977	electromecánica	4J
Play Time	1973	electromecánica	1J	Space Gambler	1978	electrónica	4J
Black Flag	1974	electromecánica	1J	Big Town	1978	electrónica	4J
Gunner	1974	electromecánica	1J	Chance	1978	electrónica	4J
Harem	1974	electromecánica	1J	Last Lap	1978	electrónica	4J
Joker	1974	electromecánica	1J	Party	1979	electrónica	4J

Todos los pinballs fabricados por Playmatic (1967-1987)							
Antar	1979	electrónica	4J	UFO-X	1984	electrónica	4J
Evil Fight	1980	electrónica	4J	The Raid	1985	electrónica	4J
Attack	1980	electrónica	4J	Nautilus	1985	electrónica	4J
Black Fever	1980	electrónica	4J	Trailer	1985	electrónica	4J
Zira	1981	electrónica	4J	Flash Dragon	1985	electrónica	4J
Cerberus	1982	electrónica	4J	Rock 2500	1986	electrónica	4J
Spain 82	1982	electrónica	4J	Star Fire	1986	electrónica	4J
Meg Aaton	1984	electrónica	4J	Phantom Ship	1986	electrónica	4J
Mad Race	1984	electrónica	4J	Skill Flight	1986	electrónica	4J
KZ-26	1984	electrónica	4J				



SEGA S.A.

Parla (1968-2005)

SEGASA

SEGA, S. A. es una empresa española que se constituyó el 25 de marzo de 1968 en Madrid. El capital de la empresa era de Martin Bromley junto con Bertram Leroy Siegel (Bert Sielge).

SEGASA adquiere su nombre de la empresa SEGA, Service Games (*), que fue fundada por el propio Martin Bromley, aunque en esa época se llamaba Martin Jerome Bromberg. La razón social de SEGASA es la de fabricación y mayorista de máquinas de juegos recreativos y de azar (100%).

Bert Sielge (1917-1992) es norteamericano y padre del que fuera presidente de Atari, Lawrence David Siegel. Comenzó en el mundo del automático como CEO de SEGASA. Vivía en España dirigiendo la empresa hasta 1975, pero por problemas de salud decide volverse a Estados Unidos. El testigo lo recoge su socio Martin Bromley (1919-2008), el cual, sin residir en España, sí que viene a menudo (una o dos veces al mes). Pero quien pasa a dirigir el día a día de la empresa será el jovencísimo Eduardo Morales, uno de los directivos más preparados que ha tenido el automático español.

SEGA

(*) SEGA, Service Games, fue fundada en 1945 en Hawái por Irving Bromberg, Martin Jerome Bromberg (su hijo) y James L. Humpert para fabricar y distribuir máquinas automáticas accionadas por monedas. Su principal objetivo comercial eran las bases militares de Estados Unidos, aunque, al prohibirse las tragaperras en las bases americanas en territorio de Estados Unidos, se tuvieron que orientar a las que tenían distribuidas por toda Asia, especialmente en Japón, donde fundaron SEGA Japón. SEGA Japón posteriormente se escinde de la matriz y se fusiona con Rosen Enterprises, Inc., creando Sega Enterprises Ltd. en 1965. Sega se convirtió en una empresa estadounidense en 1974 como Sega Enterprises, Inc. después de asociarse con Paramount Pictures, dejando a Sega Enterprises Ltd. como filial en Japón. Sega Enterprise Inc. se convierte en Sega Electronics en 1982 y se vende a Bally Midway, que la absorbe, en 1983, y Sega Enterprises, Inc. a inversores japoneses, haciendo así que SEGA volviera a ser japonesa. Es cuando entra en el lucrativo negocio de las consolas domésticas con su Master System en dura competencia con Atari y Nintendo. SEGA abandona la fabricación de consolas cuando entra en juego la PlayStation de Sony y se enfoca solo al *software*, haciendo juegos para todas las plataformas existentes. Hoy en día SEGA es parte de Sega Sammy Holdings, un conglomerado de empresas dedicadas al ocio.



En esta foto podemos ver a los dos socios. Martin Bromley, segundo por la izquierda, y Bert Sielge, el primero por la derecha, junto a los legendarios Gary Stern, detrás de su padre, Sam Stern.



Eduardo Morales-Hermo comenzó en SEGASA con 22 años, en 1968. En aquel tiempo estaba haciendo el servicio militar obligatorio, después de haber vuelto de Reino Unido, donde había finalizado sus estudios de Economía y Finanzas en Maryland y Cambridge. En SEGASA se necesitaban adjuntos a la administración con altos conocimientos de inglés y gracias a la recomendación del capitán de su compañía empezó a trabajar a tiempo parcial, compatibilizándolo con su vida militar.

Finalizada la mili se queda fijo en la compañía, primero haciendo funciones de administración y como asistente del consejero delegado, después como director comercial, hasta que en 1975 pasó a director general.

Muy activo en las relaciones empresariales con el resto de las empresas del sector, fue presidente en dos periodos diferentes de FACOMARE, Asociación Española de Empresarios de Máquinas Recreativas, y mantuvo relaciones muy estrechas con lo más granado del sector de la época: los hermanos Franco (RF), los hermano Laos (CIRSA), Juan Paredes (JP), Francisco Mestre (INDER), etc.

SEGASA en su primera época se dedicó a la fabricación de máquinas de arcade electromecánicas, desde unos pequeños locales de la calle Adela Balboa, 3, de Madrid.

La primera fue Basketball, que se presentó en octubre de 1968, a la que siguieron otras como El Alamein, Grand Prix, Periscope, Helicopter, Missile, Guerrilla Fighter, Killer Shark, Rally, Red Baron, Safari, Soccer...

Todas estas máquinas utilizaban tecnología y patentes de Sega Japón, habida cuenta de que, no en la forma pero sí en el fondo, eran subsidiarias al ser los mismos los accionistas de ambas compañías.

Se importaban los prototipos desarrollados por Sega Japón de los modelos de éxito en Japón u otros mercados, y aquí en España es donde eran adaptados por los técnicos de SEGASA para producirlos en su fábrica.

Este sistema de importar solo el diseño era porque en aquel tiempo el Estado español limitaba cualquier tipo de importación, y solamente se podían traer temporalmente pro-

totipos para su copia y fabricación en España. La capacidad para importar materiales y piezas de maquinaria también era muy pequeña y estaba sujeta a un cupo que se establecía anualmente por el Ministerio de Comercio, lo que también obligaba a desarrollar y fabricar los componentes en España, exceptuando algunos que por su complejidad o limitada cantidad no eran aconsejable producir.

SEGA, S. A. en 1972 situó su sede definitiva y su fábrica en la carretera de Toledo, kilómetro 22,900, en Parla (Madrid). 7000 metros cuadrados de nave industrial, 1000 de oficinas técnicas, 1000 de oficinas de administración y 37 000 de terreno anexo.

SEGASA tiene un largo recorrido en el mundo del arcade, los videojuegos y las tragaperras, pero en el tema del *pinball* podemos distinguir tres épocas muy diferenciadas.

Primera época (1973-1975)

Sobre 1973, SEGASA llega a un acuerdo con Seeburg Corporation, a la vez propietaria de Williams Electronics, que toma un 50% del capital de SEGASA, acordando dentro de esta operación la fabricación de máquinas *pinball* para los mercados de España y otros de exportación que Williams cubría desde Estados Unidos, especialmente los mercados de Reino Unido, Italia, Alemania, Holanda y Bélgica.

Incluso el mismísimo Gordon Horlick, director de producción de Williams Electronics, fue el que diseñó la planta de montaje y fabricación de *pinballs* de la nueva sede de SEGASA. No dejó nada a la improvisación y también diseñó esa característica pintura exterior a rombos de la fábrica.

Mediante este acuerdo Williams enviaba a SEGASA prototipos de




SUPER STAR
SEGASA
1 duro:
1 partida
2 duros:
3 partidas
CLAVE DE RENTABILIDAD
3 6 5 bolas
por partida
Continúa el juego con altas puntuaciones
ALGO NUEVO QUE DESAFIA LA DESTREZA DEL JUGADOR
• Nueva y vibrante acción de Super-bumper - Poste central plegable y postes laterales mantienen la bola en acción
• Derribando diana central queda abierto agujero expulsor central para especiales
Especial lotería al final de partida
Esquema y Manual de Instrucciones con cada juego
ESPECIALES
• Haciendo la palabra SU-P-ER en los pasillos superiores, tantea 5.000 puntos y enciende especial para bola extra
• Alcanzando las dianas (azules) de avance, aumenta el tanteo del agujero expulsor central, y alcanzando los 20.000 puntos se enciende nuevo especial de bola extra
Williams
Fabricado en España por:
SEGASA
PARLA (Madrid)
Tel. 232 66 40
Disponible para entrega inmediata a través de su Distribuidor:


Williams
SPANISH EYES
• MODELO DE UN JUGADOR •
• AJUSTABLE A 3 6 5 BOLAS •
• Nuevo y atractivo diseño en cabezal y mueble, tipo mosaico, distinguido, en brillante colorido.
• La herradura central, rebote de bumber central inferior, y la acción de los flipper, añaden una continua y excitante emoción a este juego.
• Consiguiendo las letras (A, B, C, D y E) dá bola extra
• Consiguiendo los números (1-2-3-4-5 y 6), y las correspondientes dianas, se enciende la herradura central que concederá bola extra si se pasa la bola por su pasillo. Se encienden los pasillos laterales inferiores dando 5.000 puntos si se pierde la bola por ellos.
• CONTINUA EL JUEGO CON ALTAS PUNTUACIONES
• ESPECIAL LOTERIA FINAL DE PARTIDA
• 1 Partida - 1 duro es la clave de rentabilidad
• Fácilmente ajustable a 2 partidas-1 duro
• Manual de Instrucciones y Catálogo de Piezas con cada juego.
Fabricado por:
SEGASA
PARLA (Madrid)
Apartado n.º 16.117
Sucursal n.º 16
MADRID
Teléfono 223 63 70 (5 líneas)
Cable: SEGASTAR - Madrid

los *pinballs* más populares, que, al igual que los prototipos de las máquinas recreativas japonesas, se desarrollaban y fabricaban por SEGASA.

Los tres primeros fueron: **Travel Time** (1973) (las partidas eran por tiempo, algo nunca visto en España), **Super Star** (1973) y **Spanish Eyes** (1973). En los folletos podemos ver que aún se utilizaba el logotipo original de SEGASA.

Los tres siguientes fueron **Casbah** (1973), **Darling** (1973) y **Jubilee** (1973), tres variantes del mismo *pinball* pero cambiando el número de jugadores (uno, dos y cuatro).

A partir de aquí ya empezaron a utilizar la nueva versión del logotipo con su S característica. Finalizaron el año 1973 con el *pinball* **Gulfstream** (1973).

Con **Dealer's Choice** (1974), **Triple Action** (1974) y **Astro Flite** (1974) comenzaron el año 1974.

Para finalizar el ciclo, en 1975 sacaron cuatro modelos mas: **Big Ben** (1975), **Lucky Ace** (1975), **Star-Flite** (1975) y **Baby Doll** (1975).

Todos estos *pinballs* eran registrados en la oficina de patentes y marca por SEGASA, pero eran propiedad de Williams, como se indicaba en los propios folletos publicitarios, o incluso en los propios *pinballs*: SEGASA UNDER LICENCE. Algunos modelos fueron registrados, pero no fabricados, por existir otros mejores en cada momento, como por ejemplo Skylab, Star Pool, Pat Hand, Triple Strike, Toledo y Space Mission.

MARESA o PETACO copiaban modelos de Gottlieb, modificando más o menos la mesa original, con la autorización pero sin el respaldo explícito y público de la marca tal y como hacía Williams con SEGASA, que eligió el camino más fiable y legal, mediante los acuerdos con sus creadores que garantizaban unos




GULFSTREAM
Segasa
Modelo de un jugador
1 Duro: 1 Partida - 2 Duros: 2 Partidas
(Ajustable a 3 ó 5 Bolas por Partida)
Continúa el juego con altas puntuaciones
Principales características del "GULF STREAM" son la fuerza de los Bumpers de Corriente. Continúa la acción de los Flipper además de poder conseguir bola extra haciendo las letras S-P-E-C-I-A-L; 3 en raya o las 4 esquinas del Cuadro Mágico.
• Haciendo la palabra S-P-E-C-I-A-L se enciende pasillo inferior para conseguir Bola Extra
• Haciendo las 3 en raya, se encienden los agujeros expulsores laterales para conseguir Bola Extra
• Haciendo las 4 esquinas del Cuadro Mágico, se consiguen de 1 a 3 partidas extra (ajustable)
• ESPECIAL LOTERIA AL FINAL DE PARTIDA
• Manual de instrucciones y Esquema Eléctrico con cada máquina
Disponible para entrega inmediata a través de su Distribuidor de Segasa
Williams
Fabricado en España por:
Segasa
PARLA (Madrid)
Tel. 232 66 40

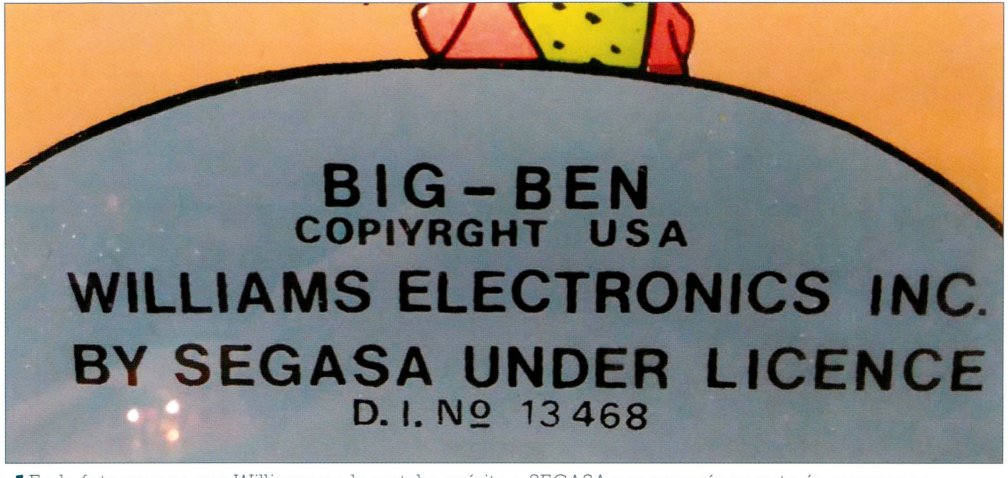

4 JUGADORES EN ACCION
Segasa
"DEALER'S CHOICE"
1 DURO
1 PARTIDA
5 DUROS
6 PARTIDAS
CON 3 BOLAS
LA FORMULA
IDEAL
ESPECIAL
LOTERIA
FINAL DE PARTIDA
Ajustable a
3 ó 5 bolas
Manual
de instrucciones
en cada juego.
CARACTERISTICAS
DEL ATRACTIVO DEL JUEGO:
• Encendiendo luces dianas lateral izquierdo AS, REY, REINA, DAMA y DIEZ, enciende Especial de bola extra y repitiéndolo otra vez enciende pasillo lateral derecho Especial partida gratis.
• Encendiendo los botones del 1 al 9 en cuadro central duplica y triplica bonificación y haciéndolo una tercera vez da partida gratis.
• 5 formas distintas para avance de bonificación.
COMPRE "DEALER'S CHOICE" SERA EL FAVORITO EN CUALQUIER LUGAR.
"DEALER'S CHOICE" ofrece una nueva y estimulante acción de la bola, llena de suspense, como jamás haya sido presentada a la aprobación del jugador.
Disponible para entrega inmediata a través de su Distribuidor SEGASA.
Williams
Fabricado en España por: Segasa
Parla (Madrid) Tel. 232 66 40


Segasa Presenta:
TRIPLE ACTION
Modelo de un jugador
Nuevo diseño de tablero con excitante juego y constante movimiento de la bola.
Acción arriba — Pesitos de avance de bonificación
Acción en el centro — Ruleta de avance de bonificación
Acción en las esquinas — Dianas A-B-C-D para bola o partida gratis
Acción abajo — Cobra la bonificación al perder la bola
Otro líder de SEGASA/WILLIAMS fabricantes de juegos con acción recaudadora.
1 Duro: 1 Partida - 2 Duros: 3 Partidas (Ajustable a 3 ó 5 Bolas por Partida)
• ESPECIAL LOTERIA AL FINAL DE PARTIDA
• Manual de Instrucciones y Esquema Eléctrico con cada Máquina.
Disponible para entrega inmediata a través de su Distribuidor de Segasa
Williams
Fabricado en España por:
Segasa
Parla (Madrid)
Tel. 232 66 40


Segasa
ASTRO-FLITE
* UN NUEVO GANADOR PARA EL MERCADO MUNDIAL.
* MODELO DE 1 JUGADOR.
* LA FASCINANTE ACCION DE LA BOLA HACE EL JUEGO ATRACTIVO Y EXCITANTE CADA PARTIDA.
* Agujero superior central
* Avanza bonus
* Abre puertas superior e inferior
* Tantea 500 y 5.000 puntos
* Encendiendo las series de dianas A-B-C-D que encienden las estrellas correspondientes se obtiene:
* Doble bonus
* Triple bonus
* Especial bola extra
* Especial diana central
* 3 Bolas 1 Duro Partida es la fórmula de hoy
* Ajustable para 3 ó 5 bolas y 1 Duro/1 Partida 2 Duros/3 Partidas
* Especial lotería final de partida
* Manual de instrucciones con cada juego.
Distribuido por:
Williams
Fabricado en España por:
Segasa
Parla (Madrid) Tel. 232 66 40


BIG BEN
OTRO MODELO
DE UN JUGADOR
PLENO DE FUERZA Y ACCION
HECHO POR "SEGASA"
Y LA COMBINACION PARA LA RENTABILIDAD
1 duro - 1 partida • 5 duros - 6 partidas • Ajustable para 3 ó 5 bolas
DOS MONEDEROS INCORPORADOS
CONTADOR DE PARTIDAS INCORPORADO PARA EL PERFECTO CONTROL DE SU CAJON
Haciendo pasillos superiores B-I-G enciende 5.000 en agujero lateral, y repitiendo enciende Especial partida.
Haciendo dianas B-E-N enciende doble bonus, y repitiendo enciende estrella bola extra.
Lotería final partida
COMPRE SU "BIG BEN" HOY
UNA ELECCION ACERTADA
PARA SUS RECAUDACIONES TOPE
Disponibles para entrega inmediata a través de su distribuidor de "SEGASA".
Manual de instrucciones con cada máquina.
Williams
Fabricado por:
Segasa
PARLA (Madrid) Tel. 232 66 40


Segasa
BABY DOLL
MAYORES BENEFICIOS
CON ESTE NUEVO
MODELO DE UN JUGADOR
FABRICADO POR
"SEGASA" PARA VENCER
A LAS RECAUDACIONES
Características del juego:
• Pesitos superiores, tantean 100 puntos o 1.000 con luz.
• Pesitos laterales, avanzan Bonus y tantean 100 puntos con luz.
• Dianas, tantean 50 puntos o 3.000 con luz y Especial Partida con Flecha Roja encendida.
• Estrellas, dan bola extra al encender las 4.
• Combinación de 5 pesitos centrales:
- Haciéndola una vez enciende Pesitos y Bumpers
Haciéndola dos veces, enciende Doble Bonus.
- Haciéndola tres veces, enciende Especial.
• El Bonus contabiliza al perder cada bola.
• Lotería final de partida.
CONTADORES DE 6 CIFRAS
PARA ALTAS
PUNTUACIONES.
3 ó 5 bolas
por partida
1 duro 1 partida
25 ptas. 6 partidas
Manual
de instrucciones
con cada juego.
Williams
Fabricado en España por:
Segasa
Parla (Madrid)
Tel. 232 66 40
Pida hoy mismo su "BABY DOLL" a su distribuidor SEGASA más próximo y asegure un insuperable revulsivo a sus beneficios.



En la foto vemos que Williams no le restaba mérito a SEGASA y reconocía su autoría, aunque se equivocaran poniendo el COPIYRGHT (sic).

pinballs de primera línea sin problemas de *copyright*.

SEGASA no modificaba apenas el diseño de los americanos y se limitaba a poner su marca y a realizar pequeños cambios estéticos. En el interior algunas piezas comunes eran fabricadas en España con los diseños de Williams, pero tan iguales eran sus productos qwue algunos modelos se llegaron a importar a Italia con el visto bueno de Williams, y con la marca y el prestigio de la marca americana. Tenemos el ejemplo de la Big Ben (1975) o de la High Ace (1975). Este último fue un caso curioso porque, diseñada por Williams para ser la variante de un jugador de la Dealer's Choice, nunca se llegó a fabricar en Estados Unidos. Las únicas máquinas que se pueden encontrar fueron las fabricadas por SEGASA con la marca de Williams básicamente para el mercado europeo.

Sonic

Segunda época (1976-1979)

La americanización de Sega Enterprises Ltd. en Sega Enterprises, Inc. trajo consecuencias para SEGASA, ya que en el acuerdo de venta se estipuló que SEGASA debía dejar de utilizar la marca SEGA, para evitar la confusión. Esto le llevó a crear su propia marca, SONIC, un nombre propuesto por una empresa de márquetin buscando una marca que representara modernidad y tecnología. Paradójicamente la filial japonesa de SEGA lo utilizó posteriormente para nombrar a uno de sus personajes míticos de videojuegos: Sonic the Hedgehog.

Con ese cambio de nombre, la contratación de José María Gallego Goma, diseñador de *pinballs* de la competidora Playmatic, y un mercado nacional saturado (entre 1974 y 1975 se comercializaron más de sesenta modelos de *pinballs* españoles), prácticamente se obligó a SEGASA a mirar al mercado internacional, siguiendo el ejemplo de PETACO o Playmatic.

En 1976 SEGASA decide sacar sus máquinas al extranjero (llegó a exportar el 90% de su producción), lo cual era parte de la estrategia que se



acordó con Williams Electronics (aunque poco después, en 1977, Seeburg/Williams deja el accionariado de SEGASA España), pero se tomó también la decisión de crear sus propios modelos desarrollando muchos componentes propios para corregir problemas de calidad en algunas piezas que se hacían basadas en la tecnología de Williams.

Con el diseño sorprendentemente cuidado de José María Gallego, una mecánica mejorada a cargo del ingeniero Federico Baldó López y el trabajo artístico sobresaliente de Miguel Ángel Etxavarren Aramendia, SEGASA dio en el clavo al formar un gran equipo, lo que dio como resultado una serie de *pinballs* preciosos.



Casino Royale (1976) fue el primer *pinball* de esta segunda época, aunque aún bajo la marca de SEGASA y con el número de modelo 999. SEGASA desde el principio numeraba sus *pinballs* con el mismo número de serie con el que Williams los había bautizado, el cual usaba una secuencia numérica creciente de tres dígitos. Cuando SEGASA empieza a diseñar sus propios *pinballs* decide seguir el mismo formato, pero para evitar coincidencias con los modelos Williams decide empezar con el 999 y hacer la secuencia numérica decreciente.

Este modelo también cuenta con el dudoso honor de haber sido pirateada, posiblemente por alguna empresa italiana, de una forma bastante chapucera. No se conoce caso como este que afecte a un *pinball* español. La empresa pirata copió todo el campo de juego e incluso los dibujos del mueble de forma perfecta, aunque inexplicablemente el diseño del cristal del cabezal carece de cualquier atisbo de calidad.


Segasa
CANNES
CANNES


Segasa
MONACO
MONACO

Aunque nuevos, los diseños de *pinballs* eran originales y seguían el estilo de Williams. Por ejemplo, el campo de juego de Cannes (1976) y Mónaco (1976) se parece bastante a la Space Mission. Ambas son máquinas gemelas con pequeños cambios estéticos y de puntaje. Lo curioso es que ambas tienen un error ortográfico: en la parte superior del *playfield* pone «EXTRA BALL whet lit» en vez de «when lit».

Faces (1976) es el primer *pinball* que sacaron con la marca SONIC y uno de los electromecánicos más bonitos que se hayan fabricado. Un colorido y una luminosidad que lo hacen muy apreciado. El diseño, que habría firmado el mismo Dalí, y su tercera aleta lo convierten en uno de los más avanzados de la época.

Prospector (1977) está basado en los personajes cómicos Laurel y Hardy, conocidos en España como el Gordo y el Flaco. Otro *pinball* que tuvo bastante más éxito en Estados Unidos que en España. Desconocemos si SEGASA/SONIC pagó por los derechos de imagen.

Super Straight (1977), que vendría a traducirse Super Escalera, como una jugada de póker.

Mars Trek (1977), otro *pinball* de SONIC que fue un exitazo. Aún hoy en día los coleccionistas están sorprendidos con la calidad que tenía para su época. Con tecnología Williams (fáciles de reparar) pero fabricados con mimo y para durar de verdad, muchos de ellos han llegado hasta nuestros días en perfecto estado. Es una máquina cotizada por su estética, por su juego y por su calidad. Su precio en Estados Unidos en 1978 era de 979$, un importe que parece un poco excesivo, pero el cambio dólar-peseta era muy diferente al de ahora: 79,23 pesetas por 1 dólar, lo que hace 78 000 pesetas al cambio (460€), impuestos y trasporte incluidos. Para ponerlo en perspectiva, un coche español, un Seat 132L diésel, valía 10 veces más, 792 000 pts. Por el precio de un coche de gama media de hoy en día no se compran 10 *pinballs* nuevos de Stern, ni a la mitad llegas. Realmente eran precios muy competitivos.

Joker's Wild (1977) es un *pinball* poco conocido, pero con un cristal de cabezal que tiene un uso de la perspectiva interesante.

Butterfly (1977) y Cherry Bell (1978) fueron los siguientes por orden cronológico.

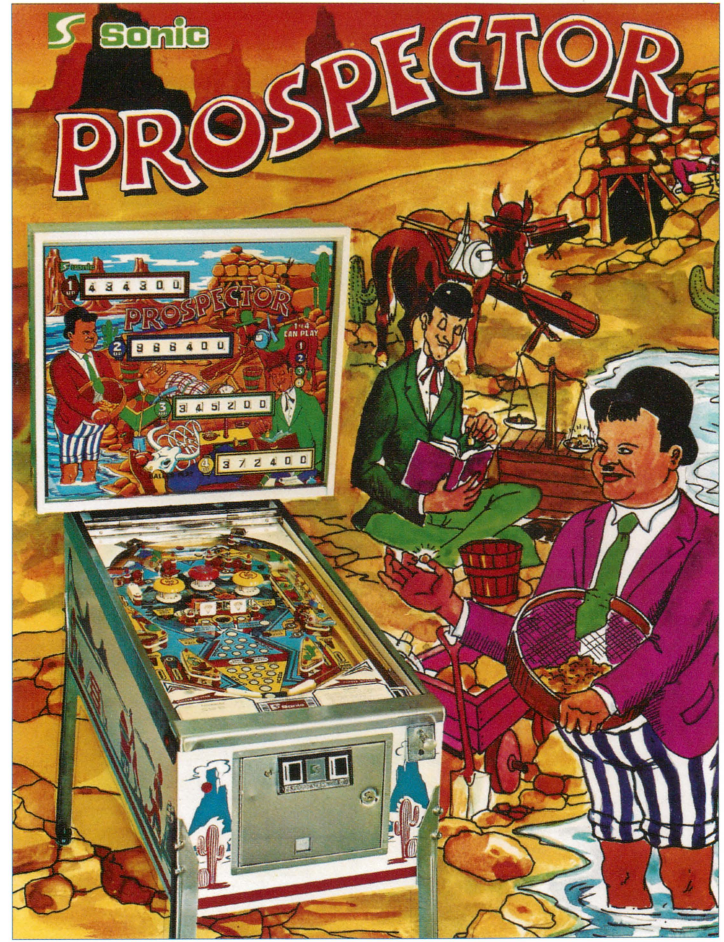
Hay un *pinball* con la marca SONIC llamado Jai Alai (1978), basado en el juego/deporte de frontón llamado en castellano cesta punta y en euskera *jai alai* («fiesta alegre»). Este deporte ha sido curiosamente muy popular en Estados Unidos, especialmente en Florida, donde se exportó como un deporte de apuestas.

Lo interesante de este modelo de *pinball* es que lo diseñó Williams. Para ello idearon los llamados, posteriormente, *banana flippers*, que eran unas aletas de forma curva que llevaban unas gomas especiales, también curvas. Estas aletas simulaban ser las cestas o chisteras con la que se practica este deporte.

Este *pinball* es finalmente rechazado por Williams, pero se lo cede a SEGASA (suponemos que lo consideraría apropiado por ser un deporte español), que aumenta el número de jugadores de dos a los cuatro definitivos y le elimina las aletas curvas, ya que suponían un problema conseguirlas en España. De hecho estas aletas estuvieron a punto de ni ver la luz, pero al final Williams las utilizó únicamente en dos modelos posteriores: Disco Fever (1978) y Time Warp (1979).

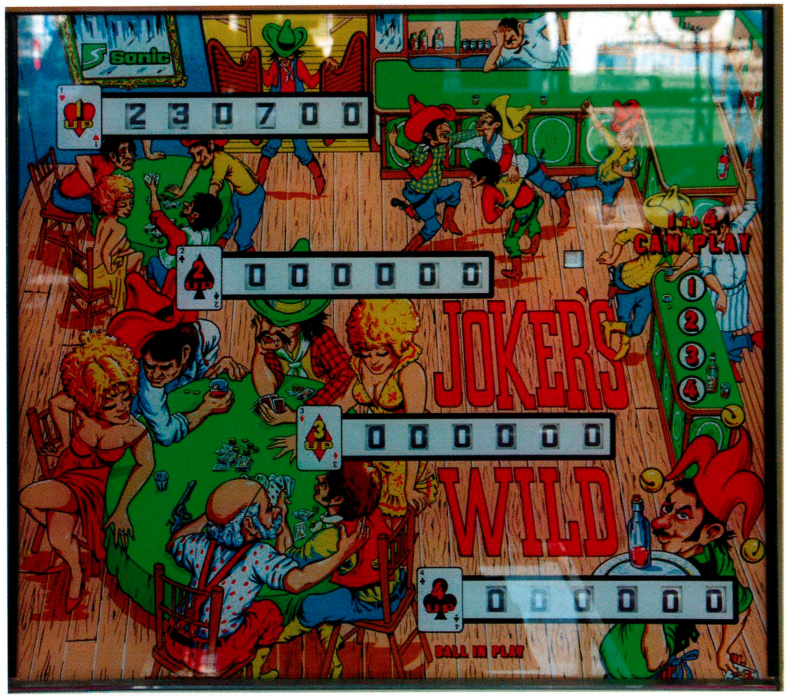
El siguiente *pinball*, siguiendo la misma línea, fue Bird Man (1978).


Sonic
FACES
FACES
Fit 4 COIN PLAY


Sonic
PROSPECTOR
PROSPECTOR

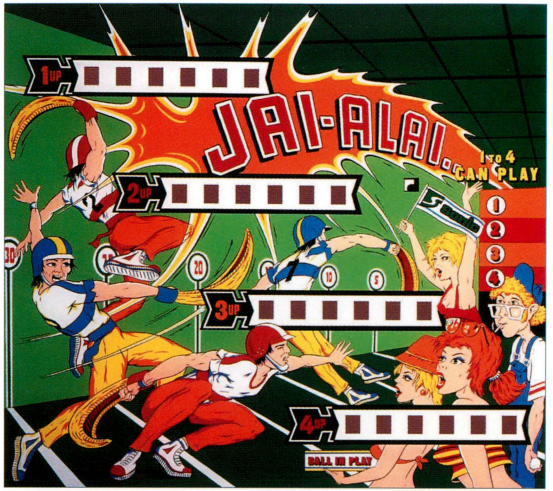

Sonic
SUPER
STRAIGHT
SUPER
355100
STRAIGHT
287400
093500
000000

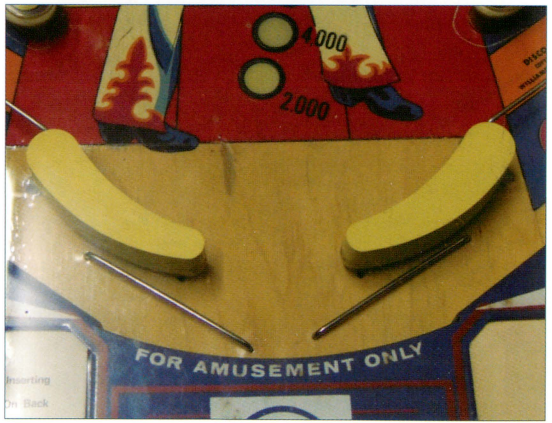

Sonic
MARS TREK
045600
045300
253400
133400
MARS TREK


Sonic
230700
1 to 4
CAN PLAY
0234
JOKER'S
WILD
BALL IN PLAY


Sonic
BUTTERFLY
452300
BUTTERFLY
364400
088100
124200
BALL IN PLAY







¿No se parecen los banana-flippers y las cestas puntas?

El último *pinball* que SEGASA sacó al mercado con marcadores de tambor fue Space Queen (1979) con cuatro aletas y un diseño realmente curioso. Tampoco fue muy conocido y posiblemente fue el último *pinball* electromecánico de SEGASA.

Chorus Line (1978) es el más enigmático *pinball* de SEGASA/SONIC. Muchas fuentes dicen que existió y que se fabricó a partir de marzo de 1978, pero ha quedado confirmado que no pasó de ser un prototipo y que se descartó para producción al considerarse que no era competitivo.

Era ya el año 1979 y SEGASA/SONIC aún no se había puesto a fabricar *pinballs* con marcadores de siete segmentos y placas electrónicas, mientras que otros fabricantes españoles ya llevaban un par de







años sacando modelos. La tecnología heredada años atrás de Williams se había quedado obsoleta y había que renovarla.

En un nuevo acuerdo con Williams, SEGASA vuelve a reproducir uno de sus modelos, un *pinball* que se había comercializado en enero de 1979 y que estaba teniendo mucho éxito (casi 20 000 unidades vendidas): Flash. Era uno de los primeros *pinballs* diseñados por el mítico Steve Ritchie. Aportaba un montón de novedades, como el llamado «sonido de fondo dinámico», músicas y sonidos que se iban incrementado de intensidad según el jugador iba consiguiendo objetivos. También en este modelo se estrenaron las bombillas *flash*, que le venían ni que pintadas al juego. SEGASA lo sacó al mercado con el nombre de Storm (1979).

En el acuerdo con Williams para reproducir la Flash iba incorporada la tecnología electrónica Williams System 4, que Williams iría evolucionando a las versiones 5, 7, 8 y 9 en posteriores años. Así que los dos siguientes productos de SEGASA también serían con tecnología electrónica y ambos con marcadores de siete segmentos, Third World (1979) y Night Fever (1979), este último basado en la película *Fiebre del sábado noche* (*Saturday Night Fever* 1977), aunque no creo que pagara la licencia.

Un tema muy interesante es que a finales de 1979 SEGASA registra en el Registro de Marcas una serie de *pinballs* y esta vez no se limitó a Williams, sino que picó en muchos otros fabricantes: Kiss (1979), Paragon (1978) y Playboy (1978) de Bally; Time Warp (1979) y Stellar Wars (1979) de Williams; Hot Hand (1979) y Magic (1979) de Stern; Genie (1979) y *Pinball* Pool (1979) de

Gottlieb, y Sharpshooter (1979) de Game Plan. Como veis, lo mejorcito de cada casa.

Observando que entre ellos hay *pinballs* licenciados como Playboy y Kiss, y viendo que el registro de marca se hizo con fotos del cabezal y no con el original del dibujo como lo hacía habitualmente SEGASA, se sospecha que realmente nunca llegó a comprar estas licencias y que posiblemente adelantaban trabajo mientras negociaba con las empresas americanas para adquirir las licencias.

Pero nos quedaremos sin saber cuáles eran las intenciones de SEGASA, porque llegó la crisis económica, generalizada en todo el mundo y especialmente en el mundo del *pinball* español. Si SEGASA-SONIC iba a sacar todos esos modelos que registró, definitivamente se lo pensó mejor.

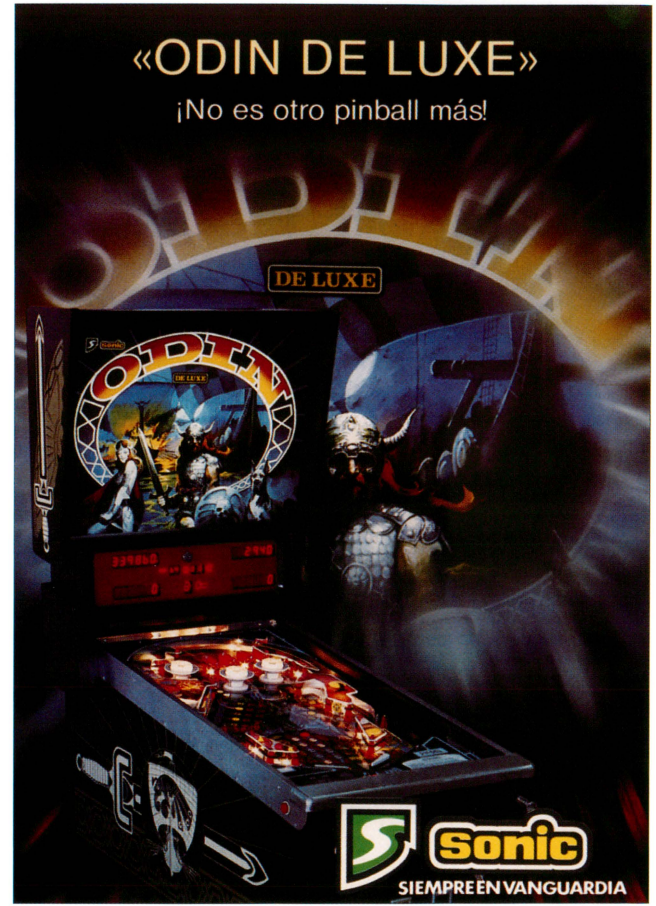
Aparte de la crisis, la principal razón por la que la fabricación de *pinball* se redujo fue la aparición de los primeros juegos de vídeo en 1972. En los años 80 las máquinas de videojuegos ya dominaban los salones recreativos y empezaban a echar a los *pinballs* de los bares por su menor tamaño y mayor éxito. Y por supuesto la llegada de las máquinas tragaperras, que dieron un vuelco a todo el sector.

Tercera época (1985-1988)

En 1984 las perspectivas empezaron mejorar para el *pinball* español y definitivamente en 1985 se volvió a lanzar hasta 1986, cuando se volvieron a alcanzar cotas anteriores, a los mejores niveles de 1975. Así que SEGASA, después de 5 años en blanco (1980-1984) quiso volver a subirse al carro e intentó una serie planes para ello.

SEGASA buscó una solución muy original en el mercado español: una *joint venture* con PEYPER.

Son palabras de Eulogio Pingarrón, socio único de PEYPER desde 1981: «He leído por ahí que PEYPER había



SEGA, Sociedad Anónima «SONIC», se honra en presentar el pinball





- Lleva dentro la profesionalidad y la calidad que SEGA, S. A., SONIC, imprime a sus productos.
- Hemos decidido hacer máquinas pinball y las vamos a construir bien.
- Para nosotros no existe el término medio, queremos garantizarle la satisfacción de confiar en un producto SEGA, S. A., SONIC.
- Por ello hemos incorporado:
- Los mejores materiales y componentes.
- El mejor acabado, línea y decoración.
- Esa robustez y durabilidad que necesita un pinball que ha de tener larga vida.
- La tecnología punta de hoy, que siempre estará en constante innovación.
- SEGA, S. A., SONIC, ha contado en esta ocasión con la colaboración de un profesional con más de veinte años en el diseño y fabricación de máquinas pinball,

E. Pingarrón

para asegurarse que su apuesta por «ODIN DE LUXE» será una apuesta a ganador.

CARACTERISTICAS:

- Tablero con metacrilato de 6 m/m.
- Componentes de la más alta resistencia.
- Sistema electrónico de alta tecnología de fácil comprensión para el técnico; incorporando microprocesador, sintetizador de sonido y conmutadores de funciones y auto-test. Marcadores electrónicos digitales y displays.
- Serigrafía en cuatricomía.
- Mueble y acabado exterior que mantendrá su pinball como nuevo indefinidamente.
- Sistema múltiple de entrada de monedas y combinaciones para precio de partida, con monedero de 25 y 100 pesetas.
- Mueble con cabecero abatible para fácil transporte y montaje.

EL JUEGO:

- Pasillos superiores para Bola Extra.
- Expulsor de bola para triple Bonus.
- Batería de cinco dianas abatibles en combinación.
- Pasillo lateral en semicírculo.
- Recuperación de bola en lateral.

Ahora ya tiene fácil su decisión. Todo el personal de SEGA, S. A., SONIC, ha puesto sus cinco sentidos en poder ofrecer finalmente un producto de calidad y probada rentabilidad.

sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA



heredado la electrónica de Sonic. Nada más lejos de la realidad. Cuando Eduardo Morales, director de SEGASA-Sonic, visitó las instalaciones de PEYPER y se entrevistó con Eulogio Pingarrón, le propuso que PEYPER cediese a Sega Sonic el derecho a fabricar el modelo ODIN. Llegaron a un acuerdo económico y Sega Sonic solicitó que en el precio fuese incluida la tecnología electrónica de PEYPER y hasta el modelo del mueble, cuyo diseño también era de PEYPER. Del mismo modo Eduardo Morales pidió que en los modelos cedidos por PEYPER se hiciera constar en sitio visible que el diseño de juego era obra de Eulogio Pingarrón».

De este acuerdo resultó que ambas fábricas, SEGASA/SONIC y PEYPER, fabricaran el mismo *pinball* a la vez. Por eso existe el *pinball* Odín de PEYPER y Odín de Luxe de SONIC. Aparte de la coletilla de «de Luxe» en el título, el cambio de logotipo en el cristal, y el tablero y el dibujo exterior del mueble, eran exactamente el mismo *pinball*.

Otra curiosidad de esta compra es sobre el rótulo «El Flipper» que PEYPER puso en el zócalo (o Apron) en la Odín (y luego en la Némesis al año siguiente), y que luego sustituyó por «El Movimiento» en el resto de sus *pinballs*. Pues bien, este rótulo también empezó a utilizarlo de la misma forma SEGASA/SONIC y lo puso, desde la Odín de Luxe, en cada uno de los *pinballs* que manufacturó hasta el final.

Solar Wars (marzo 1986) fue la siguiente máquina de SEGASA. Utilizaba la tecnología y el mueble de PEYPER, pero con su propio diseño de juego y artes. Como novedades tenía un paso elevado y la música era una variación del tema *Equinoccio* compuesta por Antonio Sánchez, exmiembro de Pequenikes. Parece ser que se planificó con una bola dorada.

Su siguiente *pinball* se llamó Gamatron (octubre 1986) y volvió a probar otro sistema ya que compró el diseño a Pinstar (empresa que fundó Gary Stern cuando Stern Electronics quebró por la crisis de los 80). Inicialmente era un kit de conversión para máquinas de Bally.

Pero no queda claro que SEGASA comprara estos kits o simplemente el diseño, porque hay diferencias bastante claras en el trabajo artístico que Miguel Ángel Etxavarren rehízo por completo, pero a su vez manteniendo los dibujos realizando un trabajo más claro y luminoso, mucho mejor (aunque mantiene el *copyright* de Pinstar).




GAMATRON
GAMATRON
CALIDAD
Y
RENTABILIDAD
Sonic
sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA


El fórmula "Uno" en Pin-Ball
POLE POSITION
POLE
POSITION
sonic
sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA


POLE POSITION
EL FORMULA UNO:
☐ Tablero con Metacrilato de 6 m/m.
☐ Alta Integración en Circuitos.
☐ Componentes de Máxima Calidad.
☐ Marcadores de Siete Digitos.
☐ Calidad y Garantia SONIC.
☐ Monedas de 25 y 100 ptas.
LA CARRERA:
☐ Emoción constante.
☐ Combinación a la Salida de Bola.
☐ Diana Giratoria.
☐ Sonido Fórmula UNO.
☐ Bonus multiplicado x 15.
☐ Especial en Pasillos.
☐ Tobogán Elevado con Dos Salidas.
☐ Partidas por tanteo, Record y Lotería.
Sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA


El Pin-Ball Vencedor en "La Guerra de las Estrellas"
STAR WARS
¡CALIDAD Y RENTABILIDAD!
Sonic
Sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA

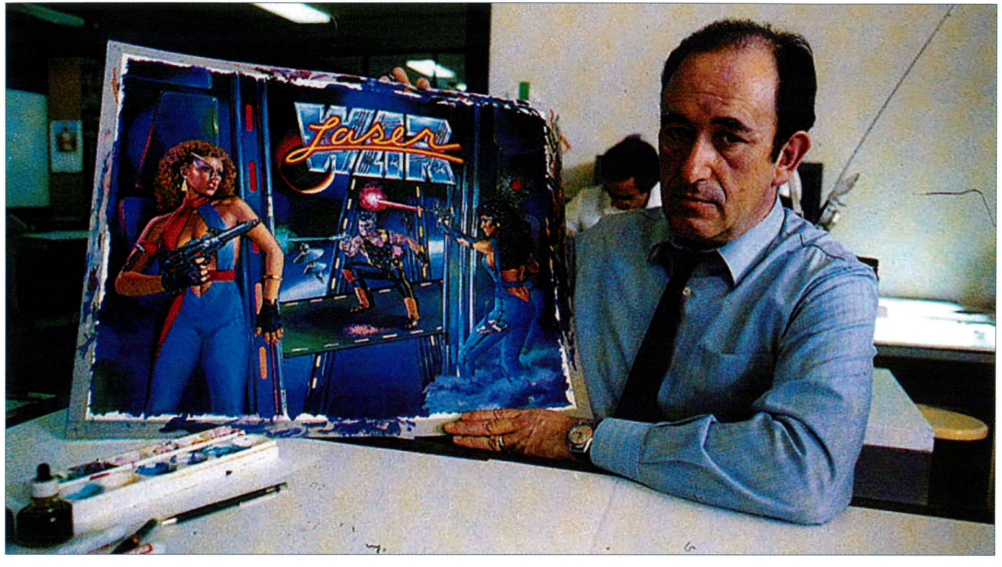

ODISEA
PARIS•DAKAR
EL PINBALL
Sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA


HANG·ON
¡¡¡ EL PIN-BALL !!!
Características
Tablero de Juego con Metacrilato de 6 m/m.
Componentes de máxima calidad.
Marcadores de siete dígitos.
Calidad y garantía "SONIC".
Monedas de 25 y 100 Ptas.
Diseno J. M. Gallego.
LA COMPETICION
Seleccione el Circuito 1-2 ó 3 de salida.
Complete el Circuito para obtener partida.
Complete los 3 Circuitos y podrá obtener 4 partidas.
Las Dianas "ON" aumen tan factor multiplicador de BONUS.
Las Dianas "HANG" pre-paran Bola Extra.
Menor tiempo de carrera para los más hábiles.
"LOOP" en cada uno de los Circuitos.
Especiales por Tanteo.
Especiales por Record.
Sonic
SIEMPRE EN VANGUARDIA

Eso indica que SEGASA imprimía sus propios tableros y cabezales, y para ello prefirió un diseño más claro y contrastado que el que Pinstar le ofrecía.

El cuarto *pinball* de esta tercera época fue Pole Position (1987-febrero) de nuevo diseñado por gente de la casa, José María Gallego y Miguel Ángel Etxavarren, pero con la electrónica y el mueble de PEYPER. Era un *pinball* interesante y llamativo. Fue el gran éxito de SEGASA/SONIC de esta última época.

El 28 de abril de 1987 se presenta en sociedad el *pinball* Star Wars (1987-abril). Diez años después de que se estrenara en España *La guerra de las galaxias* aún tenía mucha popularidad y SEGASA se decidió por comprar la licencia a George Lucas para poder sacar una máquina con esa temática. Años después los diseñadores de SEGASA reconocieron que la Star Wars no se vendió muy bien, sobre todo comparando con la Pole Position, que arrasó el mercado, a pesar de que consideraban que la *Star Wars* tenía un diseño superior. Aparte de la estética *Star Wars*, la música original de John Williams hecha con un Casiotone de la época que sonaba en el modo atracción y algún elemento



un poco original, no era un *pinball* especialmente atractivo. Y el hecho es que no le lograron sacar el rendimiento esperado, teniendo en cuenta que la licencia no debía ser barata.

Existe una leyenda negra que dice que el fabricante que hace un *pinball* con la licencia de la serie de películas Star Wars acaba mal. Hay hasta seis fabricantes internacionales que dejaron de fabricar *pinballs* al poco de fabricar un *pinball* con temática o licencia de Star Wars: Diverama (Brasil) A. Hankin & Company (Australia), Segasa/Sonic (España), Data East (Estados Unidos), SEGA (Estados Unidos) y Williams (Estados Unidos). SEGASA fabricó su último *pinball* ese mismo año. Stern se atrevió con la maldición y la superó ampliamente, fabricando su primera Star Wars en 2017, y a día de hoy no para de sacar modelos nuevos.

El penúltimo *pinball* de SEGASA fue fruto del acuerdo con PEYPER, repitiendo la *join venture* en forma de Odisea (1987-octubre). En este caso en el cristal salían los dos logotipos conjuntamente, el de PEYPER y el de SONIC, pero eso no quita para que cada uno tuviera su folleto y hubiese pequeñas diferencias: cada marca pintaba sus muebles con su marca. Igual pasaba con las setas o los lanzadores, que cada fabricante utilizaba sus elementos típicos.

Este *pinball* tenía una característica que marcó una época, sobre todo en PEYPER, que eran los mandos laterales para mover el tablero (patente de Eulogio Pingarrón). PEYPER también lo puso en otras dos máquinas suyas, Wolfman y Sir Lancelot. Ni PEYPER, ni SEGASA ni nadie ha vuelto a utilizar este sistema. Curiosamente en el folleto de SONIC ni se mencionaba esta novedad.

El 13 de octubre de 1987 en Madrid se hizo la presentación conjunta del *pinball* y se repitió la foto de Eulogio Pingarrón junto a Eduardo Morales con su nueva máquina.

Sin tanto bombo llegó el último *pinball* de SEGASA, Hang-On (1987-octubre), que fue diseñado por José María Gallego Goma, el cual también diseñó y registró en 1987 dos modelos más que no llegaron a ver la luz.

Ninguno de estos dos diseños corresponde al *pinball* cuya fabricación sobre marzo de 1988 SEGASA anunciaba. Este nuevo *pinball* se iba a llamar Laser War y se iba a producir bajo licencia de Data East, en cuanto fuese adaptado a la modalidad de juego español y sustituidos algunos de sus componentes.

En la misma revista donde se realizaba este anuncio, el número 55 de Pin-ball, en un artículo sobre el diseño de máquinas recreativas, Miguel Ángel Etxavarren explicaba que él prefería los *frontones* con técnicas pictóricas en vez de las fotográficas, muy de moda en aquellos tiempos en Estados Unidos: «La fotografía es más problemática para nosotros, mientras que el dibujo nos queda más contrastado». Y para ilustrar el artículo, nos enseña el dibujo realizado por él mismo que iba a sustituir al dibujo de Data East, al igual que hicieron con el modelo de Gamatrón de Pinstar.

¿Por qué SEGASA/SONIC dejó de fabricar *pinballs*? Pues por lo mismo que la mayoría de los fabricantes españoles, que entre 1987 y 1988 habían fabricado cuarenta y cuatro modelos diferentes y dejaron solos a INDER y SLEIC, que apenas sacaron diecinueve modelos en la siguiente década: porque el *pinball* español había dejado de ser rentable. Los *pinballs* habían sido expulsados de los bares por las tragaperras y de los salones recreativos por máquinas de vídeo, más baratas, rentables y llamativas. Y encima los *pinballs* que venían de Estados Unidos eran de mucha más calidad de lo que los fabricantes españoles podían conseguir.



Final de Sega, S. A.

Por supuesto SEGASA-SONIC no acabó en el año 1988. Paralelamente a la fabricación de *pinballs* también siguieron líneas de fabricación de máquinas de arcade, videojuegos y tragaperras, y tuvieron muchos éxitos.

En los 90 SEGASA pasa a dedicarse solo a la fabricación de tragaperras y en 1994 los antiguos accionistas abandonan el accionariado

de SEGASA SONIC, quedándose solo Eduardo Morales-Hermo.

Llegado el siglo XXI, con el cambio al euro y la dura competencia en España, SEGASA entra en suspensión de pagos. Noticia aparecida en *El País*, el 17/04/2002:

> S. HERNÁNDEZ | Madrid
> El euro ya tiene sus víctimas. El fabricante de máquinas recreativas Sega, la tercera del mercado nacional con una cuota del 15% tras las dos grandes firmas del sector (Cirsa y Recreativos Franco), ha presentado suspensión de pagos en los juzgados de Madrid. El director general de Sega, Eduardo Morales-Hermo, señaló ayer que «los efectos que en el sector ha tenido la introducción del euro que afectó negativamente a los resultados de los ejercicios de 2000 y 2001, la fluctuación en la demanda y el tener que asumir parte de los costes de transformación de las máquinas han influido en esta decisión».
> También resaltó como factor determinante la competencia de precios planteada por las dos grandes empresas, Cirsa y Franco, que han provocado una drástica reducción de los márgenes brutos. Por último, la total paralización de la demanda que se ha producido desde enero, que ha paralizado la producción. No obstante, la empresa cuenta con una situación patrimonial positiva y el pasivo neto afectado por la suspensión es de 8,3 millones de euros, por lo que se plantea un pago aplazado de la deuda sin quita. La empresa espera poder pagar la deuda en junio. Sega cuenta con el 15% del mercado de máquinas recreativas con premio en España, que asciende a 240 000 unidades instaladas.

Esta suspensión de pagos se resolvió mediante acuerdo-convenio con los acreedores y fue levantada en 2003, aunque, por falta de capital e incapacidad de competir, fue finalmente liquidada en 2005. Desde esa fecha ha quedado sin actividad, sin ningún movimiento ni asiento, comercial o contable.

Dentro de la historia del *pinball* español se tiene que considerar a SEGASA/SONIC como una empresa de las importantes, quizás en el quinto puesto de las más grandes, por debajo de Playmatic, PETACO, MARESA e INDER, pero una de las más conocidas en el extranjero, y con una trayectoria superior a cualquiera de las cuatro en máquinas de vídeo, donde tenían poca competencia en cuestión de calidad.

En sus más de treinta años de historia, SEGASA fue la compañía española más completa en la fabricación y comercialización de máquinas recreativas en sus distintas vertientes. En máquinas de arcade electromecánicas no tuvo rival. Dentro del videojuego trajo a España los mejores juegos de fabricantes como SEGA, TAITO, NAMCO, NINTENDO, DATA EAST, BALLY, entre otras marcas. Igualmente hizo un gran papel en la introducción y desarrollo de las máquinas tipo B cuando estas se legalizaron hasta 2004, a pesar de los dos gigantes (RF y CIRSA) que dominaban el panorama nacional.

Quizás su trayectoria en el *pinball* tuvo muchos altibajos, pero iban resolviendo de forma brillante las oportunidades que les fueron apareciendo, primero con las excelentes máquinas de Williams; luego aprovechando la apertura al mercado exterior diseñando unas máquinas de una calidad increíble, hechos para durar, muy amenos y con un diseño precioso; y finalmente sirviéndose del resurgimiento del *pinball* en España, que propició Juegos Populares en los 80 y que resolvieron con la *joint venture* con PEYPER y adquiriendo diseños de fabricantes americanos.

Quién es quién en SEGASA/ SONIC

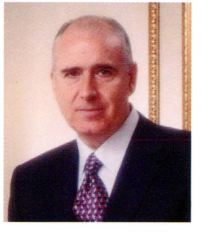
- Martín Jerome Bromberg (1919-2008) se cambia el nombre en 1945 a Martín Bromley. Fundador de la empresa original de SEGA y también de SEGASA. Accionista hasta 1994.
- Bertram Leroy Siegel (Bert Sielge). (1917-1992), norteamericano y padre del que fuera presidente de Atari, Lawrence David Siegel, comenzó en el mundo del automático como socio fundador y CEO de SEGASA hasta 1976.
- Eduardo Morales-Hermo. Por utilizar un término futbolístico, el *one club men* de SEGASA, donde empezó en su primer trabajo en 1968 como administrativo y acabo como director general y accionista. Uno de los grandes del automático en España, sigue en activo como consejero de varias empresas del sector recreativo.
- Miguel Ángel Etxavarren Aramendia: director artístico (fallecido en 2004).
- Federico Baldó López, diseñador industrial. Junto con José Maria Gallego Coma formaban el brillante Departamento de Desarrollo e Investigación, donde diseñaron los mejores *pinballs* de SEGASA/SONIC.
- Carlos Villa Herranz : director de producción (fallecido en 1991).
- Manuel Velázquez Villaverde: director comercial. Se trata del exfutbolista del Real Madrid. (falleció a principios de 2016).
- Fernando Vizcaíno Casas: asesor laboral (aparte de famoso escritor era abogado laboralista) (fallecido en 2003).
- Miguel A. Soto Álvarez: director de ventas. Pasó posteriormente a Recreativos Franco.
- Alfredo Triviño Rosolino: jefe de taller
- Marcelino Álvarez Córdoba: director adjunto
- Tomás Menéndez Ortega: director administrativo
- Ramón Avilés Serrano: director financiero
- Jesús Galiana Ortega: director de personal
- Francisco Martínez y Pedro Martínez, del Departamento de Desarrollo Eléctrico.
- Otros trabajadores: Luis Fernández Bendicho, Julio Fernández, Gregorio García Sánchez, Esperanza Andaluz Soria.



Martín Jerome Bromberg



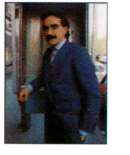
Bertram Leroy Siegel.



Eduardo Morales-Hermo.



Alfredo Triviño Rosolino.



Miguel A. Soto

Pinballs de SEGASA							
Nombre	Nº	Marca	Año	Nombre	Nº	Marca	Año
Super Star	378	SEGA SA	1973/??	Super Straight	994	Sonic	1977/05
Travel Time	393	SEGA SA	1973/??	Mars Trek	993	Sonic	1977/08
Spanish Eyes	408	SEGA SA	1973/??	Butterfly	992	Sonic	1977/11
Gulfstream	417	SEGA SA	1973/??	Joker's Wild	991	Sonic	1977/10
Casbah	427	SEGA SA	1973/??	Cherry Bell	990	Sonic	1978/02
Darling	427	SEGA SA	1973/??	Jai Alai	989	Sonic	1978/01
Jubilee	427	SEGA SA	1973/??	Bird Man	988	Sonic	1978/??
Dealer's Choice	433	*SEGA SA*	1974/??	Chorus Line	NP	Sonic	1978/03
Triple Action	434	SEGA SA	1974/??	Space Queen	986	Sonic	1979/??
Astro Flite	445	SEGA SA	1974/??	Storm	985	Sonic	1979/??
High Ace	448	SEGA SA	1975/??	Night Fever	984	Sonic	1979/??
Big Ben	446	SEGA SA	1975/??	Third World	983	Sonic	1979/??
Lucky Ace	448	SEGA SA	1975/??	Odin De Luxe	982	Sonic	1985/10
Star-Flite	452	SEGA SA	1975/??	Solar Wars	981	Sonic	1986/03
Baby Doll	454	SEGA SA	1975/??	Gamatron	980	Sonic	1986/10
Casino Royale	999	SEGA SA	1976/01	Pole Position	979	Sonic	1987/02
Cannes	998	SEGA SA	1976/06	Star Wars	978	Sonic	1987/05
Monaco	997	SEGA SA	1976/07	Hang-On	977	Sonic	1987/10
Faces	996	Sonic	1976/12	Odisea	976	Sonic	1987/12
Prospector	995	Sonic	1977/03	Laser War	975	Sonic	1988/02



4

LOS AÑOS 70. VIEJOS CONOCIDOS

Martel

Madrid (1970-1973)

MARTEL fue fundada por Miguel Ortega Avilés (con el 45% de las acciones) sobre 1970. Miguel Ortega había sido el director general de ventas de PETACO durante dos años y anteriormente había sido director comercial y accionista de FAER. Buscando nuevos retos, el Sr. Ortega abandona PETACO para pasar a fundar IBERASA, una empresa que hacía máquinas recreativas pero que fracasó en 1970.

Después de aquello, animado por Ernesto Villalobos y Manolo González Comes, funda una empresa de compraventa de máquinas usadas que se llama Comercial Madrileña de Automóviles y finalmente crea su propia empresa, Martel, dedicada a la fabricación de *pinballs*, en franca competencia con las empresas para las que había trabajado.

Y era un momento propicio para ello porque, visto en perspectiva, los grandes fabricantes del momento (PETACO, Playmatic, MARESA e INDER) se habían quedado prácticamente solos y estaba a punto de llegar la mejor época del *pinball* español (el último lustro de la década de los 70).

Para el diseño de los *pinballs* se había fichado a Péter Gájásy, Peter el Húngaro, el que fuera director de prototipos de PETACO, aunque básicamente se dedicaba a las adaptaciones de los *pinballs* de Gottlieb que PETACO replicaba. A priori un profesional con experiencia, sobre todo precisamente en lo que se quería hacer en Martel, la réplica de modelos americanos, esta vez del fabricante Williams.

Copiando no solo diseños, sino también el trabajo artístico y en alguna ocasión también el nombre, es casi seguro que compraban las licencias a Williams para poder sacar sus modelos. No fueron muchos, apenas cuatro, y a pesar de ser copias no llegaron a triunfar.

Contaba Miguel Ortega Avilés en una entrevista años después que era una empresa con buenas ideas, pero con una técnica deplorable y que fue una gran desilusión para él tener que hacer suspensión de pagos, «a la vez que fue mi hundimiento económico, humano e incluso físico».



La empresa se liquida sobre 1973 y Miguel Ortega entra en INDER en 1974, donde remonta como director comercial e incluso con una pequeña participación de acciones. De Péter Gájásy se cree que también acaba en INDER, pero ya como simple montador.

Terry's, que era una réplica de la Klondike de Williams de agosto de 1971.

Jive Time, que fue una copia del *pinball* homónimo de Williams de abril de 1970.

Robi Joker (1972), copia del *pinball* Straight Flush de Williams de octubre de 1970.

Se fabricó un cuarto modelo llamado Super Pop, del que se desconoce el campo de juego y si es original o una nueva copia.


JIVE TIME
3 6 8 0 5 0
MARTEL
(MADRID)
• Máquina 1 jugador
• Ajustable para 3 ó 5 bolas
• Contador con capacidad de cien-miles
• Flecha en el frontal con excitante acción
• 5 rápidos bumpers
• 2 expulsores de bolas con mando sobre la flecha con variables valores
• Bolas extra en el expulsor superior con luz y pasillo central izquierdo con luz
• Barrera central y barrera lateral para duración extra
• Partidas por valores elevados
• Partida por lotería


MARTEL
ROBI JOKER
Distribuido por:
• Máquina para un jugador.
• Nuevo expulsor de bolas con dirección variable.
• Barrera central para prolongación de juego.
• Revolucionario sistema de Flippers.
• Nueva mecánica en el sistema de cierre.
• 3 secuencias para prolongación del juego.

Fábrica de máquinas recreativas, S.A.

Famaresa

Madrid (marzo 1973-agosto 1987)

famaresa

Empresa fundada en Madrid el día 8 de marzo de 1973 con un capital de 5 000 000 pesetas divididas en 200 acciones. Los socios fundadores eran:

- Francisco Arbós Balleste, consejero delegado, que tenía las acciones de la 1 a la 36 por valor de 900 000 pesetas.
- Juan Paredes Hernández, consejero, tenía las acciones de la 37 a la 72 por valor de 900 000 pesetas.
- Julio Marroquín Bartolomé, consejero, tenía las acciones de la 73 a la 108 por valor de 900 000 pesetas.
- Adolfo Morilla Suárez, consejero, tenía las acciones de la 109 a la 144 por valor de 900 000 pesetas.
- Juan Pedro Van der Bergh, presidente, tenía las acciones de la 145 a la 180 por valor de 900 000 pesetas.
- Jose Luis Villeta Amado, tenía las acciones de la 181 a la 200 por valor de 500 000 pesetas.

Los cinco primeros socios eran casi todos los fundadores de PETACO (faltaban los hermanos Zoreda). El último era jefe de producción de FAMARESA y mano derecha de Adolfo Morilla Suárez, quien era el que dirigía la empresa, por eso tenía una participación como socio.

FAMARESA se creó a partir de la empresa que Adolfo Morilla había fundado después de abandonar PETACO por diferencias en la dirección. La empresa se llamaba FARMAR y comenzaron fabricando unas bonitas máquinas electromecánicas.

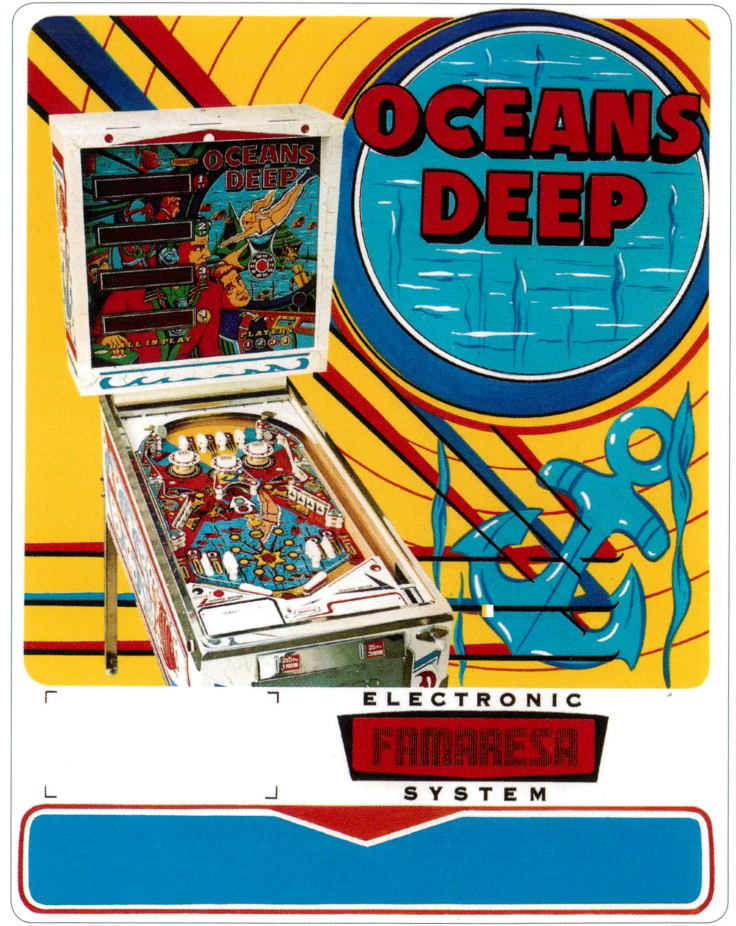


Galerías de tiro como El Fortín, Raid-Aéreo, Submarino, Ataque a Marte, Bombardeo Nocturno Mirage, Tiro al Oso o El Pirata inundaron los recreativos para competir con las que hacían INDER y otros fabricantes extranjeros.

Eran buenas y bonitas máquinas, destinadas a los salones recreativos, y no tanto a los bares y restaurantes. También hicieron máquinas de baloncesto, de *hockey* y de conducción de coches.

Pero el mercado estaba cambiando y la empresa necesitaba un nuevo empuje, que Adolfo Morilla recibió de sus antiguos amigos de PETACO. No queda muy claro por qué los socios de PETACO fundan otra empresa para hacerse competencia a sí mismos. Existe la teoría de que se decidió fundar FAMARESA para sacar otras máquinas recreativas, porque realmente PETACO no tenía ninguna fábrica propia sino que eran las fábricas de Juan Paredes las que hacían los productos de PETACO.

FAMARESA siguió la misma línea de FAMAR pero con más medios, sin llegar a competir directamente con PETACO, que seguía con su línea de *pinballs* y *jukebox* sin explorar las nuevas opciones que estaban apareciendo. Donde quizás se excedieron un poco, pues entraron a competir directamente con Renotte-PETACO, fue al llegar a un acuerdo con la compañía alema-





Hermanos Villeta.



na NSM (Nack, Schulze y Menke) para fabricar en España algunas de sus gramolas. De esta forma hicieron al menos la NSM Prestige E 120 y la NSM Prestige E 160. Llegados los 80 abandonó los modelos de NSM y fabricó el modelo Techna 480 de Rock-Ola.

Igualmente, en los 80, cuando llegaron las máquinas de vídeo, no dudaron en hacer también sus propios muebles dedicados, algunos muy bonitos, con la Attack, Astro Fighter o Missile X.

En el tema de *pinballs*, FAMARESA no llegó a meterse hasta que no empezó la decadencia de PETACO, y como la crisis de PETACO venía precisamente de que los *pinballs* ya no se vendían bien, FAMARESA apenas hizo uno o dos intentos. Se registraron dos modelos a la vez: Post Time y Oceans Deep, pero solo nos costa que uno de ellos llegara a producción.

Oceans Deep es un *pinball* electrónico de cuatro jugadores, de finales de los 70, principios de los 80. El diseño era muy de PETACO, pero del antiguo, del que copiaba a Gottlieb, ya que es una versión del *pinball* Fast Draw de 1975. Y la tecnología era de PETACO, la primera electrónica que PETACO había probado con la Criterium 75 pero que había abandonado para pasarse al SYSTEM III. Así que probablemente Oceans Deep era un proyecto original de PETACO que cedió a FAMARESA.

Como novedad solo aportaba un sistema de lotería, mediante una ruleta electrónica que se activaba cuando se acababa la partida.

FAMARESA acabó fabricando máquinas tipo B justo cuando llegó el *rosonazo*, que les hizo mucho daño. Aguantarían un par de años más, pero no se encuentran máquinas suyas con más antigüedad de 1984. En agosto de 1987 la empresa es disuelta y liquidada oficialmente.

Automave Servicios, S. A.

Madrid (1976-1987)

Legalmente constituida el 13 de octubre de 1976, aunque, de forma efectiva, empezó sus actividades el 3 de octubre de 1964, pues era la empresa que Julio Marroquín Bartolomé utilizaba como distribuidora para productos de todo tipo. Pero es en 1970 cuando, junto con José Martínez Hidalgo, dejaron un poco de lado a PETACO para refundar esta empresa. Empezaron como operadores con unos recreativos muy famosos en la calla Fuencarral, 101, de Madrid. Pronto se convirtieron en distribuidores y fabricantes de máquinas recreativas de distinto tipo: infantiles, electromecánicas, boleras, vídeo, *pinballs*, etc.

Dentro del grupo de empresas secuela de PETACO, y como le ocurrió a FAMARESA, nunca tuvieron la intención de competir con PETACO fabricando *pinballs*, algo realmente complicado por aquellas fechas, cuando los grandes fabricantes arrasaban en calidad, cantidad y precio, e inundaban el mercado nacional y el internacional con *pinballs made in Spain*.

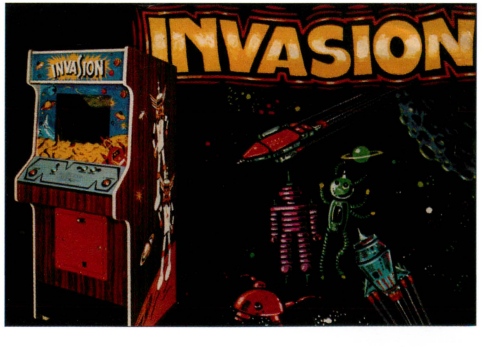
Aunque en ASSA sí que fabricaron una pequeña mesa en 1974 llamada Mini Prix (1974), sin cabezal y marcador luminoso, pero muy distinta a lo que se hacía en PETACO por aquellas fechas. Aparte de unos bonitos colores y un diseño simple pero efectivo, tenía una elíptica salvabolas novedosa y que daba mucho juego.

Pusieron unos talleres en la calle Sierra de Guadarrama, 29, en el polígono industrial de San Fernando de Henares (Madrid), y se dedicaron a la fábrica de máquinas de arcade electromecánicas, infantiles y a las primeras máquinas de vídeo.

Entre sus actividades, también se dedicaba a la distribución de muebles de jardín de la marca italiana Cilli Arrendamenti. Esta empresa abrió una sucursal en Barcelona en 1977, en la calle Séneca, 18.

No fue hasta los 80, tras empezar a liquidar PETACO, cuando se decide a fabricar *pinballs*. Llega a un acuerdo con los italianos de Zaccaria para sacar en España alguna de sus mesas, en concreto dos versiones de *Pinball* Champ.

La verdad es que este acuerdo era bastante extraño por aquella época. Estados Unidos eran los números uno del *pinball* y España le seguía a mucha distancia, pero el resto de los países (Italia, Francia, Japón, Brasil, Alemania) estaban muy muy lejos del poderío español. El porqué Automave puso su mirada en los fabricantes italianos quizás era solo una cuestión económica, ahorrarse los elevados *royalties* que habrían tenido



MINI PRIX



¡RAPIDA!
¡ECONOMICA!
¡MUY RENTABLE!

5 Bolas con
salida original y distinta.

Recorrido de bola
por pasillos distintos y
puntuación variable.

Con ajugero
de recuperación de bola.

2 Expulsores centrales con
puntuación de 300.000 puntos.

1 Partida gratis por jugada
a los 3.000.000 ó 4.000.000
indistintamente.

De gran atracción
para el mundo
infantil

Exito
en salones
recreativos

Distribuido por:

ASSA

Pimball Champ

PIMBALL CHAMP
VUELVE CON MAS FUERZA
ES ELECTRONICO
ES ATRACTIVO
LO FABRICA A.S.S.A.



Peso: 108 Kg.
Largo: 75 cm.
Ancho: 138 cm.
Alto: 174 cm.

SU RENTABILIDAD LA CONOCE EL OPERADOR

C/ Sierra Guadarrama, nº 29 Pg. Industrial 2
Tfns. 656.27.11 656.21.95 Telex: 46131 AUVE E
S. FERNANDO DE HENARES (MADRID)

que pagar a un fabricante americano para que les cedieran sus modelos. Así que llegaron a acuerdos con los fabricantes italianos, en concreto con Zaccaria (el fabricante italiano de *pinballs* más importante) y con Model Racing.

Pinball Champ82 (1982) era una versión calcada del Pinball Champ82 de Zaccaria. En cambio, el modelo Pinball Champ (1984) de ASSA era una versión simplificada de este modelo al que se le había sustituido las dos aletas superiores por dos setas.

Se cuenta que se hizo un cuarto *pinball*, sobre 1984, también copiado de Zaccaria, llamado Farfalla, pero no ha quedado constancia de ello en nuestros días. También se ha encontrado una entrevista con Marroquín en octubre de 1981 en la cual anunciaba que iba a sacar con ASSA (Automave) la Black Knight de Williams, pero desconocemos si se llegó a fabricar.

ASSA también fabricó máquinas tragaperras y cascadas. El 7 de noviembre de 1987 se publica en *ABC* la decisión de la junta de socios de disolver la sociedad a fecha 9 de octubre de 1987.

Posteriormente se volvió a fundar una empresa con el mismo nombre y la misma dirección, pero esta vez reconvertida en un taller mecánico de coches, algo que no parece una coincidencia, a lo mejor era para reutilizar el cartel del edificio.

AUTOMAVE, S.A.



PEYPER

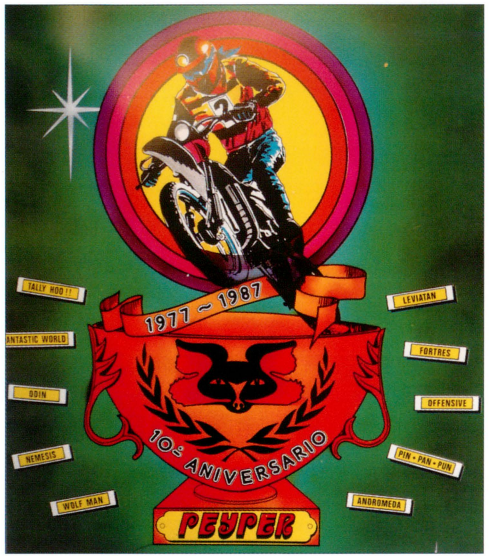
Madrid (1977-1998)

PEYPER se fundó en Madrid en julio de 1977. Los socios fueron, al 50%, Eulogio Pingarrón Fulgencio (Miguel Esteban, Toledo, 1938) y Alfonso Palomares Maroto (Coca, Segovia, 1936-2017). De las iniciales de ambos apellidos provenía el nombre de la empresa: P y P, Recreativos PEYPER. En enero de 1980 Eulogio Pingarrón le compra las acciones a Alfonso Palomares y se queda como único accionista. La empresa duró hasta 1998, si bien los últimos años trabajó como empresa auxiliar para otras.

En abril de 1977 Eulogio abandona PETACO por desavenencias con la dirección de la empresa y a los pocos meses contacta con Alfonso, que le propone fabricar *pinballs*. Alfonso y Eulogio se conocían de mucho antes; de hecho, ya se encontraron en 1959 en la Feria Internacional del Campo, donde se creó el germen de lo que sería una larga relación de amistad y profesional. Ambos se metieron en el mundo del automático a principios de los 60. Eulogio empezó en PETACO como técnico y diseñador, y Alfonso se puso por su cuenta como operador. Durante los siguientes años Eulogio le echaba una mano a Alfonso arreglando algunas de sus máquinas por las tardes y los fines de semana, e incluso Alfonso fue concesionario y distribuidor de PETACO para Segovia por intermediación de Eulogio con sus jefes de PETACO. Así pues, cuando Eulogio dejó PETACO, una salida natural era poner una empresa por su cuenta, y Alfonso era el socio idea por sus conocimientos en la explotación y distribución.

Con la experiencia que Eulogio de PETACO, la primera máquina de PEYPER debía ser un *pinball* y se llamó Tally-Hoo. Como estaban empezado y aún no se había contratado a nadie, el diseño, de arriba abajo (excepto el cristal) tuvo que hacerlo Eulogio: el tablero de juego, las piezas, el cableado, los circuitos, el mueble, las plantillas para el montaje de las piezas, etc. Aprovechando sus contactos, PEYPER se apoyó en otras empresas para apuntalar su escasa plantilla. El mueble fue fabricado y serigrafiado en una carpintería de Illescas (Toledo) con Fernando Abad al frente. Los contadores fueron facilitados por PETACO, los relés fueron suministrados por Corominas de Electro-Relais (Barcelona), las bobinas y transformador eran de Manolo Pedraza (Madrid), la puerta de monederos era de Submatic (Barcelona), los monederos de Azkoyen (Navarra), las patas y algún que otro





material especial de Centromatic (Madrid), la serigrafía del campo de juego y pantalla se confeccionó en los talleres de José Luis Rex, la decoración del mueble era obra de Eulogio y el resto del trabajo artístico (tablero y cristal) fue obra de Pepe Garzón o de Miguel Díaz.

El diseño del campo de juego es, por mérito propio, considerado ya un clásico del *pinball* español, con tres bolas cautivas que funcionan muy bien (de hecho, es un diseño que PEYPER nunca dejó de usar).

Tally-ho es una expresión de origen británico, originalmente utilizada en la caza del zorro, cuando la pieza era avistada por uno de los cazadores y comenzaba la caza. O por las connotaciones de la frase o simplemente porque Eulogio estaba muy satisfecho con el resultado del diseño del *pinball*, se decidió usar la imagen de un zorro como logotipo de PEYPER. El diseño fue del propio Pingarrón.

De este *pinball* existen dos versiones, una con marcador de tambores y otro con marcador de segmentos y tarjeta de sonido, aunque seguía siendo electromecánico en el resto.



Fantastic World (1980) fue una de las últimas electromecánicas fabricadas en España. Con diseño de nuestro admirado Pingarrón, su tablero es una variación de la célebre Tally Hoo, como así atestigua la mención en el cristal. Ya hablando en términos de tecnología, cabe decir que esta, como algunas escasas INDER o PETACO, representa el periodo español de transición entre electromecánicas y electrónicas. Durante ese tiempo se fueron añadiendo elementos electrónicos, en concreto sonido y marcadores, a máquinas con componentes clásicos. En esta encontramos una tarjeta de sonido y un marcador digital conectado al marcador clásico de rodillos, que funcionan pero que permanecen ocultos. Pero no se esconden tras el marcador electrónico, como en la Tally Hoo (en la que el propietario podía dejar el marcador led o eliminarlo y dejar a la vista el marcador de tambor), por lo que de este modelo solo existió con marcador de 7 segmentos.



La crisis que afectó a los *pinballs* a principios de los 80 fue un duro trago para PEYPER. Es cuando Alonso y Eulogio deciden separarse al comprarle su parte Eulogio a Alonso, que se va, junto con algunos trabajadores, para fundar la exitosa Cocamatic.

PEYPER aguantó algún tiempo haciendo bolerines con el apoyo de PETACO mientras que diseñaban una nueva tragaperras. También montó una serie de mil tragaperras para la marca Videodens, pero estos no pudieron pagar el trabajo y se quedó con 100 de esas máquinas. La llegada del *rosonazo* aconsejó no sacar al mercado nuevas máquinas y Eulogio decidió



dejar la fabricación en barbecho para montar un pequeño negocio de operador.

En 1983 Juan Paredes funda Juegos Populares con el objetivo de volver a fabricar *pinballs* e invita a Eulogio Pingarrón a unirse. Eulogio acepta y al poco tiempo entra para colaborar en el diseño y fabricación de *pinballs*. Pero poco después vuelven las desavenencias y Eulogio decide vender su participación en JP y volver a su negocio.

Aprovechando el tremendo tirón que dio JP al mercado del *pinball*, muchos fabricantes vieron la oportunidad de volver a fabricar *pinballs* y PEYPER no podía ser menos. Así llegó su siguiente *pinball*, Odín (1985), del que se vendieron cerca de 2500 unidades entre SEGASA y PEYPER. El diseño es de nuevo de Eulogio Pingarrón, pero, ante la necesidad que tenía SEGASA de modernizar su tecnología para volver a fabricar *pinballs*, Eduardo Morales, director de SEGASA, le propuso a PEYPER comprar los derechos para fabricar la Odín y también la tecnología y las patentes que usaban para fabricar sus propios modelos. PEYPER accedió, pero se reservó el derecho de fabricarla también ellos mismos (y a sacarla unas semanas antes al mercado, en agosto de 1985), por eso nos podemos encontrar la Odín de PEYPER y la Odín de Luxe de SEGASA. Y es exactamente el mismo *pinball* montado en el mismo mueble, solo variaba en el nombre y en el cambio de los logotipos.

La gran novedad de Némesis (1986) era la adaptabilidad de las reglas a la habilidad del jugador: «No importa cuán inexperto sea, la máquina se las pondrá como a Felipe II. No basta con que alguien sea el mejor del barrio, la máquina le conocerá rápidamente y le obligará a superarse en cada jugada...».

El espectacular dibujo del cristal es del famoso artista peruano, afincado en Estados Unidos, Boris Vallejo, aunque parece ser que se usaron sus imágenes sin su autorización. Hablando de esto con otro de los grandes ilustradores hispanos, Esteban Maroto, parece ser que era, y es, bastante habitual que piratearan sus dibujos para diversos usos (mercadotecnia, tatuajes, casetas de feria, páginas web, máquinas y juegos recreativos...) y que a los autores tenían pocas opciones para reclamar sus derechos, solo poner costosas demandas civiles. Solo las grandes multinacionales como Disney, Marvel o DC se dedican a perseguir con ahínco este tipo de usos no autorizados.

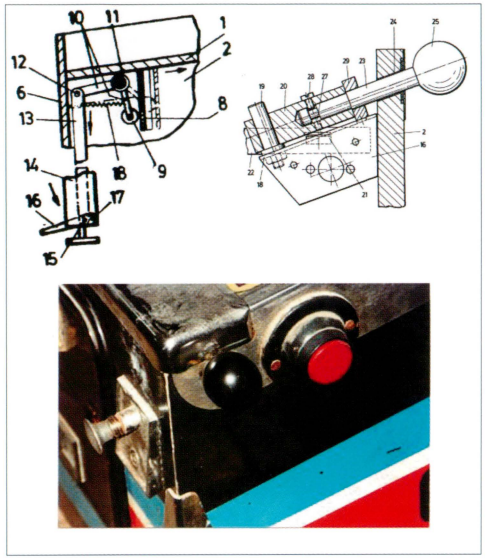
De nuevo con un dibujo de Boris Vallejo, se presentó a principios de 1987 un nuevo *pinball* llamado Wolf-Man (1987) «*Le dejará Alobado*». El diseño del tablero era novedoso respecto a los anteriores, pero lo que más llamaba la atención era los mandos laterales que tenía al lado de los botones de las aletas.

El *movimiento* es como Eulogio bautizó a su nueva tecnología, basada en un principio que siempre ha defendido y que mencionaba en una de sus patentes: «Para cualquier aficionado a este tipo de máquinas, el golpeteo y la movilidad de estas resulta fundamental, constituyendo prácticamente uno de los mayores alicientes que tales máquinas les ofrecen».

Es un hecho indiscutible que, desde los primeros *pinballs* sin aletas a los actuales, los más o menos violentos golpeteos, meneos, palmeos, empujones y tirones que el jugador ejercía sobre el mueble del *pinball* para intentar influir en la trayectoria de la bola eran una habilidad básica que diferenciaba a los buenos jugadores de los mediocres. Para evitar que ese ejercicio físico dañara la maquina-


PEYPER S.A.
PRESENTA
WOLF MAN
EL MOVIMIENTO
NO SE ASOMBRE SI VE QUE ALGUIEN MUEVE UN PIN-BALL SIN PREOCUPARSE DE LA FALTA.
EL MUEBLE NO SE MUEVE
¡¡ SE MUEVE EL TABLERO !!
Y LO MUEVE EL JUGADOR
adelante, atras,
derecha, a izquierda...
UNA Y OTRA VEZ.
cambiando la trayectoria de la bola, imprimiendo al juego una agresividad hasta ahora desconocida
y más cosas
PEYPER S.A.
MAQUINAS AUTOMATICAS RECREATIVAS
JULIAN CAMARILLO, 53 bis-TLF. 754 27 07
MADRID 28037 - SPAIN


SOLO PARA QUIEN DISTINGA LA CALIDAD...
(no apto para filibusteros e iconoclastas)
TODO UN FESTIVAL DE JUEGO EN...
ODISEA
PARIS - DAKAR
3 Bumpers.
2 Bandas impulsoras.
2 Rampas elevadas llevan la bola de nuevo hasta los flippers.
1 Combinación de 3 pasillos doblа el valor de todo el campo de juego y permite obtener UN MILLON.
Bateria de 3 dianas abatibles y 3 dianas fijas permiten obtener Special y Bola Extra en rampas elevadas y pasillos inferiores.
Bonos en aumento progresivo y multiplicables bola a bola.
Y más cosas...
Como siempre, Tablero movible por el jugador y asi convertir un juego en una ODISEA.
Bola de "reclamo" cuando la maquina lleva un tiempo parado.
MECANICA Y TECNOLOGIA PEYPER.
EL MOVIMIENTO
PIN-BALL
PEYPER S.A.
MAQUINAS AUTOMATICAS RECREATIVAS
JULIAN CAMARILLO, 53 bis. Telf. 754 27 07 - 28037 MADRID - SPAIN



ria y así limitar la fuerza que se podía ejercer, se inventó la falta, dispositivos de diferentes tipos que detectaban los movimientos o vibraciones. Si superaban determinados niveles, se activaba el *tilt* y el jugador perdía la bola e incluso la partida.

Lo que Eulogio diseñó fue un sistema para que el jugador pudiera imprimir esa fuerza directamente sobre el tablero sin que afectara al mueble y las partes electrónicas, que eran las más delicadas. Y realmente no fue un sistema, sino varios: tiene hasta cinco patentes de cinco diferentes soluciones para acometer el problema de buscar un sistema cómodo para el jugador. Exploró la posibilidad de poner palancas, tanto en los laterales del mueble como en la parte superior, y también un sistema muy original de pedales en las patas para que el jugador pudiera interactuar también con los pies.

Al final optó por una solución mucho más sencilla de implementar y más natural: unos mangos que atravesaban el mueble y se fijaban al tablero de juego, y que el jugador podía empujar o tirar, con lo que podía mover unos milímetros el tablero adelante o atrás, o a la izquierda o a la derecha, para modificar la trayectoria de la bola. Este sistema fue una exclusiva mundial que nadie, aparte de PEYPER y SEGASA, usó en ningún *pinball* y solo tres modelos lo llevan.

Odisea u Odisea París-Dakar (1988) fue el siguiente modelo de PEYPER, que de nuevo vendió a SEGASA. Fue presentado el 13 de diciembre de 1988 en el hotel Convención en un acto conjunto PEYPER-SEGASA.

Sir Lancelot (1994) fue el último *pinball* fabricado por PEYPER y posiblemente el más desafortunado. Cocamatic encargó uno a PEYPER y, cuando estaba ya listo para iniciar la producción, sobre 1989, viendo que el mercado del *pinball* había bajado bastante, retiró el encargo. Encima se iba a llamar Excalibur, pero VIFICO se les adelantó al fabricar en España el modelo Excalibur bajo licencia de Gottlieb-Premier. Con estos condicionantes se decidió no continuar con el proyecto y dejarlo en la recámara. Pasados un par de años hubo un pequeño intento de volver a poner de moda el *pinball* por los pocos fabricantes que quedaban (INDER, SLEIC, MAC...) y PEYPER sacó del cajón su viejo proyecto, ahora rebautizado como Sir Lancelot, y lo lanzó al mercado. La desgracia para los fabricantes españoles no fue que el *pinball* no tuviera su mercado, sino que los fabricantes americanos lo copaban sacando productos muy superiores. Los *pinballs* de Williams y Bally estaban arrasando. Por aquella época sacaron *pinballs* que hoy en día son leyenda como la Indiana Jones, la Twilight Zone o la The Addams Family. Eran máquinas

con los que los fabricantes españoles no pudieron competir.



Aparte de la fabricación de *pinballs* y del negocio de explotación, PEYPER también sacó al mercado algunas tragaperras propias como la Triple Fox o la Mini Fox, y muebles genéricos o dedicados para juegos de vídeo como Leviatán, Andrómeda, Fortress, Offesive-II, F1 Exhaust Note, Final Lap, Final Lap 2, Gp Rider, Capcom Bowling Video Fox o Video Fox. Los últimos años trabajaban como empresa auxiliar para otras empresas del sector haciendo piezas o montando máquinas. PEYPER cierra sus puertas definitivamente en 1998.

Además de Eulogio y Alfonso, otras personas que trabajaron en PEYPER fueron José Antonio Moreno (director técnico), Modesto Antón (jefe de producción), Manuel María Ripoll (director comercial), María Isabel Mejía, Carlos Alonso del Pilar (fundador posteriormente de IDSA) y Santos Esteban Aranda González (fundador posteriormente de IDSA y SLEIC).







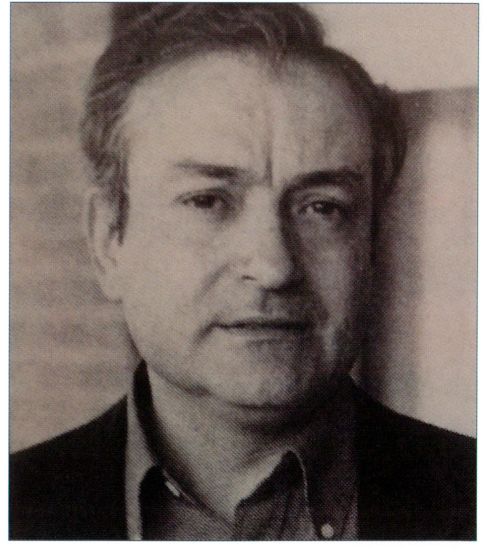
BillPort, S. A.

Madrid (1976-1982)

En la segunda mitad de los años 70 aparece en Madrid un veterano fabricante con camisa nueva: BillPort, S. A.

BillPort era el acrónimo de Billares Portillo, que era un salón recreativo, uno de los que tuvo más solera en Madrid, junto a la glorieta de Embajadores. Este salón era de la familia Martínez Pons, dirigida por Ricardo Martínez Pons, mientras que su hermano Florentino fundaba FAER, junto con Pepe Martín, para la fabricación de máquinas recreativas.





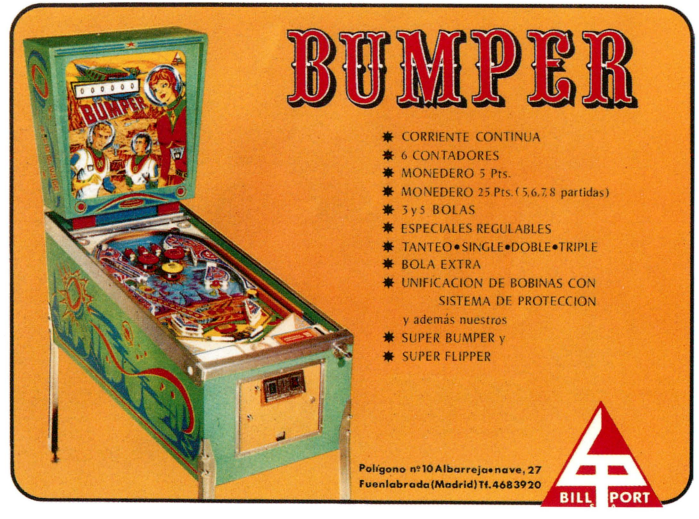
Florentino Martínez.



FAER desaparece alrededor de 1967 para reabrir como Centromatic, que Florentino Martínez vende en 1975 para fundar después BillPort, que recoge que el testigo para continuar hasta 1982, completándose así 20 años dedicados a la fabricación de *pinballs* por parte de Florentino Martínez Pons.

BillPort fabricó máquinas de vídeo como la Impacto y la Ovni, una curiosa máquina de carreras electromecánica de dos jugadores llamada Super Daytona 9000 y bastantes máquinas de tipo B.

Dirigida por Florentino Martínez (en la foto), tenía como director técnico a Arturo Martín, director comercial a Santiago Vallejo. El jefe de contabilidad era Manuel Tornell, Juan A. González era el inge-



niero jefe y Pedro López estaba en el Departamento de Ingeniería. Se sabe que los primeros *pinballs* de BillPort se fabricaban en los sótanos del mismo salón recreativo de Billares Portillo, aunque luego se trasladan a Fuenlabrada, al polígono industrias La Albarreja.

Del tipo *pinball* fabricó un buen puñado de máquinas, sobre todo los primeros años, siguiendo muy claramente el estilo y la línea de FAER y Centromatic, y manteniendo muchos elementos comunes, como los típicos rieles sobredimensionados que servían de protectores del botón de los flippers.

El primero modelo que sacaron, Pop 3000 (1976), del que parece que ser que, en fecha indeterminada, sacó una segunda versión o revisión, llamada Pop 4000.

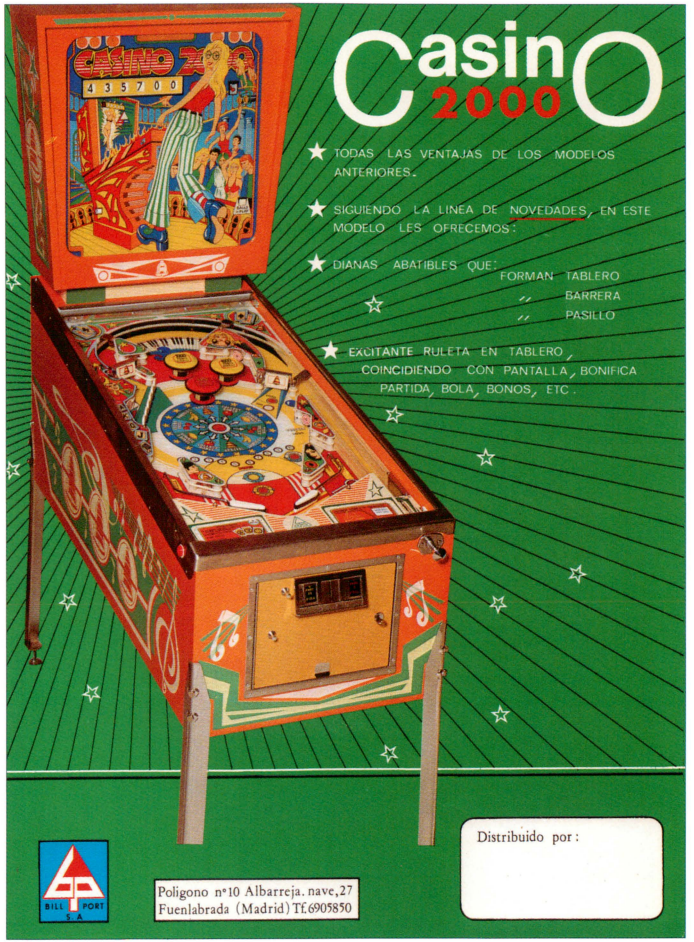
El segundo modelo fue Bumper (1976), de temática de ciencia ficción. Se fabricó desde diciembre de 1976 hasta julio de 1977. Tenía un colorido espectacular, con una estética de cómic de ciencia ficción de los años 50. A partir de este modelo BillPort empieza a utilizar mucho el nailon en paletas, aletas y dianas.

El tercero, Siete y medio up (1977), sobre el conocido juego de cartas español. Fabricado desde julio de 1977 a diciembre del mismo año.

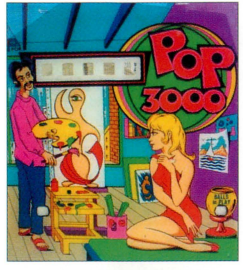
Casino 2000 (1978), el cuarto, era un *pinball* también muy bonito. Con una estética inspirada claramente en el *pinball* Capt. Fantastic and The Brown Dirt Cowboy de Bally de 1976, a su vez estaba basado en la película *Tommy*. En los dibujos del cristal aparecía Elton John y algunas dibujos un poco polémicos y subiditos de tono para su época.

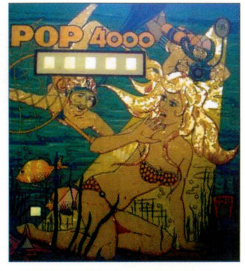
Hole Whack (1979), fue el quinto *pinball* y el primer intento de introducir la electrónica en los que fabricaban. Se usa por primera vez un marcador digital de siete segmentos, aunque era un kit que se conectaba a un clásico marcador de cuatro rodillos electromecánico para mos-

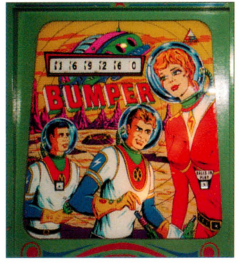



Casino
2000
★ TODAS LAS VENTAJAS DE LOS MODELOS ANTERIORES.
★ SIGUIENDO LA LINEA DE NOVEDADES, EN ESTE MODELO LES OFRECEMOS:
★ DIANAS ABATIBLES QUE: FORMAN TABLERO
" BARRERA
" PASILLO
★ EXCITANTE RULETA EN TABLERO, COINCIDIENDO CON PANTALLA, BONIFICA PARTIDA, BOLA, BONOS, ETC.
Distribuido por:
Polígono nº10 Albarreja. nave,27
Fuenlabrada (Madrid) Tf.6905850
BILL PORT S.A


CONVENTIONAL SISTEM
DISPLAYS
BOTH TARGET FROM EACH
SIDE FOR EXTRA BALL AND
SPECIAL BALL
SISTEMA CONVENCIONAL
CON DISPLAYS
DOBLE TRIO DE DIANAS
ABATIBLES PARA BOLA
EXTRA Y ESPECIAL
HOLE WHACK







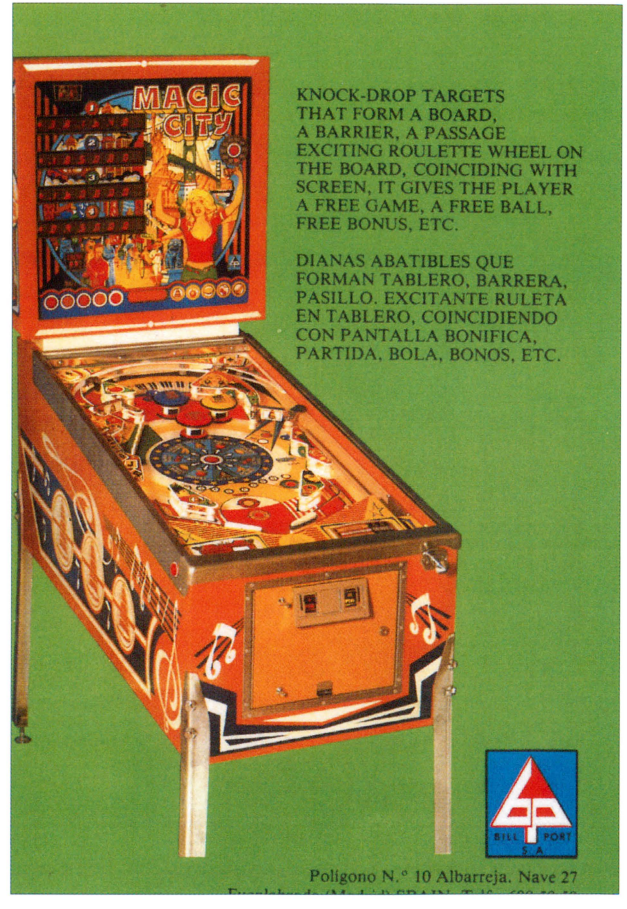


trar la puntuación, así que no era un *pinball* electrónico propiamente dicho.

Magic City (1979) se realizó siguiendo la misma técnica, pero en este caso era para cuatro jugadores, el único de más de un jugador que fabricó nunca Florentino Martínez con una de sus tres marcas. Una máquina de la que se debieron hacer muy pocas unidades, porque no se conoce ninguna que haya llegado hasta nuestros días. Como todas las de este fabricante, muy bonita.

Finalmente llegamos al más polémico de BillPort, Speed Horse (1979), un *pinball* con el que se podía conseguir créditos canjeables. Fue el último de BillPort.

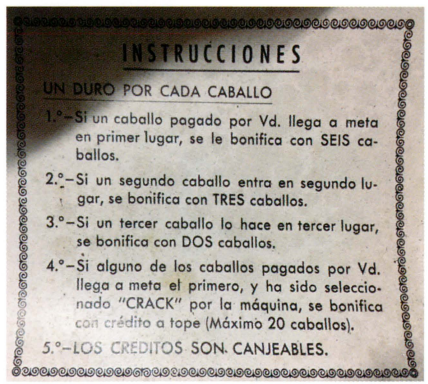
Una vez que se despenaliza el juego en 1977, muchos fabricantes de máquinas de tipo A se pasaron al tipo B. BillPort empezó fabricando este híbrido, que, sin dejar de ser un *pinball* y por tanto una máquina de habilidad, estaba abierto a conseguir premios convirtiendo los créditos conseguidos, apostando por el caballo ganador, en premios en metálico o en especie, algo que estaba prohibido en las máquinas tipo A. Parece ser que, como esta conversión dependía exclusivamente de la voluntad de abonarlas del operador o del dueño del local, no era el fabri-



cante el que cometía la ilegalidad, sino el comprador de la máquina según como la utilizaba.

El *pinball* en sí era bastante peculiar, con un montón de setas, una de ellas delante del sumidero, y una serie de dianas a las que solo se puede alcanzar rebotando la bola en las setas. La idea es elegir un caballo y golpear los objetivos que hacen que el marcador luminoso del caballo elegido alcance la meta antes que los otros. La partida acababa cuando un caballo llega a la meta. Con lo que el juego, sin la emoción del premio en metálico o especies, era bastante aburrido y rápido, aunque, todo hay que decirlo, no era exactamente un juego de azar y la habilidad también tenía algo que ver.

A partir de aquí BillPort deja de fabricar *pinballs* para seguir con las máquinas de vídeo y máquinas de tipo B como bolerines, cataratas, tragaperras o una curiosa máquina de caballos que tuvo mucho éxito y que se llamada Silver Line, que utilizaba exactamente la misma estética de caballos que la Speed Horse, aunque en esta ocasión era una juego puramente de azar que disfrazaban de habilidad.


INSTRUCCIONES

UN DURO POR CADA CABALLO

1.°–Si un caballo pagado por Vd. llega a meta en primer lugar, se le bonifica con SEIS caballos.

2.°–Si un segundo caballo entra en segundo lugar, se bonifica con TRES caballos.

3.°–Si un tercer caballo lo hace en tercer lugar, se bonifica con DOS caballos.

4.°–Si alguno de los caballos pagados por Vd. llega a meta el primero, y ha sido seleccionado "CRACK" por la máquina, se bonifica con crédito a tope (Máximo 20 caballos).

5.°–LOS CREDITOS SON CANJEABLES.



EXPLOMATIC

Madrid (1978-1983)

Se cree que esta empresa madrileña, con sede en la calle Eugenio Selles, 3, de Madrid, y con un administrador único, Francisco Arribas, estaba formada por extrabajadores de MARESA, ya que no tenía actividad previa a 1978 y se quedó con la fábrica de MARESA de la calle Valderribas de Madrid. También se queda con sus explotaciones de Barcelona, Málaga, Palma de Mallorca y Sevilla.

Parece que conservó los derechos de fabricación de los *pinballs*, al menos con los del *pinball* Metrópolis, que se ha fabricado tanto con la marca de MARESA como con la de Explomatic durante varios años, al menos hasta 1981.

Este *pinball* tenía una base electromecánica, pero el marcador era electrónico y controlado con una placa especifica diseñada por MARESA, que en 1979 Explomatic volvió a patentar haciendo una pequeña modificación: integrar el marcador en la placa principal en vez de tener dos diferentes (controlador y marcador) como tenía la Metrópolis de MARESA.



El resto de la máquina es exactamente igual, solo se cambiaban los logotipos de la marca.

Explomatic también fabrica otro *pinball*, esta vez en exclusiva, llamado Sinbad, que es una réplica del *pinball* Sinbad de Gottlieb de febrero de 1978.

Este tiene toda la esencia de las adaptaciones que hacia MARESA de las máquinas de Gottlieb y muy posiblemente se trataba de un proyecto que se le quedó en el tintero en MARESA y que rescató Explomatic.

La adaptación es muy diferente del *pinball* original, que sí que es completamente electrónico (Gottlieb System 1), mientras que la Sinbad de Explomatic es electromecánica, utiliza la placa de marcador digital que había ya utilizado en la Metrópolis. Aparte es de un solo jugador, por los cuatro de la versión americana. Se pierden las cuatro aletas y se deja solo en dos, y se añaden algunos pasillos. También Explomatic hizo dos versiones, una con los letreros en castellano y otra en inglés.

También fabricó una mesa de bingo, bastante burda, que se llamaba Volcán, y una serie de máquinas de vídeo. Entre sus patentes hay una placa de un contador digital que probablemente es el que lleva la Sinbad y la Metrópolis. Igualmente patentó una máquina tragaperras que parece que no llegó a fabricar.





Talleres de Automático, S. A.

TASA

Madrid (1972-1974)



TASA es otro de los pequeños fabricantes que aparecieron a mitad de los 70, tanto en Madrid como en Barcelona. Fabricaban *pinballs* electromecánicos prácticamente artesanales con piezas comunes y buenas intenciones.

Se sabe que la fábrica estaba situada en la calle Nuestra Señora de Gracia, 3, en Carabanchel (Madrid). Allí trabajaban Pepe (José Esteban) Gallardo junto con tres compañeros. El *pinball* que fabricaron se llamada Repoker, con un marcador de cinco dígitos, aunque uno de ellos fijo a cero. La patente de este juego es de 1972 (ES0176983) y está registrada con el nombre de José Esteban Gallardo y Luis Diges Beneit. Otra persona relacionada es Vicente Romero Campoo.

El *pinball* tenía un trabajo artístico muy bonito y una tecnología muy cuidada, pero que tuvo poca tirada.

En 1975 aparece, en la misma dirección, otro fabricante de *pinballs* llamado EMAGAR, y no creemos que fuera casualidad.



EMAGAR

Madrid (1975-1976)

EMAGAR era un pequeño taller situado en el barrio de Carabanchel, en Madrid, en la calle de Nuestra Señora de Gracia, 3. EMAGAR son las siglas de Eusebio Martínez García, el fundador y propietario. En la misma dirección estaba hasta 1974 otro fabricante de *pinball* llamado TASA, con el que suponemos que tenían alguna relación.

En dos años, más o menos, hicieron dos modelos de *pinballs* muy bonitos, Concorde (1976) y El Gran Chaparral (1976).

Poco más se sabe de esta marca. A Eusebio Martínez García se le relaciona poco más tarde con Juan Buenaventura Rodríguez Visedo, con el que patentó un pueble de vídeo que posiblemente fuera usado en la fábrica de Videodens, que fundó Juan Buenaventura. Eusebio Martínez también tiene patente de bolos y bolas de bolera, registrada durante los años 80.

Es muy llamativo el cristal del Concorde, primero por el desnudo de la torre de control, algo bastante escandaloso para ser de 1976; y segundo porque el avión que aparece no es precisamente el Concorde sino el Tupolev TU-144, que compitió con el Concorde por ser el primer avión de pasajeros supersónico. De hecho, se dice que la KGB robó los planos del Concorde para fabricar el Tupolev, y aunque el Tupolev logró volar antes que el Concorde, el Concorde hizo el primer vuelo comercial supersónico y estuvo en servicio hasta el año 2000, mientras que el Tupolev solo estuvo en servicio seis años, desde 1977 hasta 1983.




EMAGAR
CONCORDE
CONCORDE
85432O
Ajustable a 3 y 5 bolas.
DOS MONEDEROS DE 1 y 5 DUROS.
Y LA COMBINACION
DE LA RENTABILIDAD
1 Duro - 1 Partida. 2 Duro - 2 Partidas. 3 Duros - 3 Partidas.
ESPECIAL regulable por Diana. 4 ó 5.
Doble bonos regulable por Diana. 4 ó 5.
Aumento de tanteo en Avión y en Ramplas, regulable por Dianas.
Batería final partida.
Juego de gran rapidez y fuerza, facilitada por la C.C. en Bumper, Expulsores y Flipper.
UNA ELECCION ACERTADA PARA SU EXPLOTACION
NUESTRA SEÑORA DE GRACIA, 3
TELEF. 208 11 38 · MADRID-25


EMAGAR
EL GRAN CHAPARRAL
UNA DIANA ACERTADA PARA SU EXPLOTACION
Ajustable a 3 y 5 bolas.
DOS MONEDEROS DE 1 y 5 DUROS
Y LA COMBINACION
DE LA RENTABILIDAD
1 Duro - 1 Partida. 2 Duros - 3 Partidas. - 5 Duros - 6 Partidas.
ESPECIAL por Dianas
ESPECIAL regulable en Pica Bolas
Juego de gran rapidez y fuerza, facilitada por la C.C. en Bumper, Expulsores y Flipper.
distribuidor

MAIBESA, S. A.

Madrid (1977-1989)

Esta empresa madrileña fue fundada por Félix Hernán Martín sobre 1977. Comenzó fabricando algunas máquinas recreativas como un futbolín, pero pronto se convirtió en importador oficial de Bally. Por aquel entonces Bally-Midway era un gigante mundial de las máquinas recreativas y tenía divisiones de *pinball*, de vídeo y de tragaperras, así que MAIBESA se dedicó a importar sus productos y a fabricar muebles para contener las placas de la división de vídeo Bally Sente.

Sente Technologies fue una empresa que diseñaba juegos de vídeo, fundada por extrabajadores de Atari. Fue adquirida por Bally y convertida en su división de juegos de vídeo. La palabra Sente, como Atari, es un término que se utiliza en el juego milenario GO. Significa «iniciativa» y se refiere a una jugada abrumadora que obliga al contrario a responder.

En 1989 MAIBESA desaparece del mapa y en su lugar aparece Sente, S. A., una empresa que hoy en día sigue situada en la



Félix Hernán Martín.

misma dirección que MAIBESA, la avenida Valladolid, 63-65, de Madrid, y sigue en activo fabricando máquinas tragaperras.

Entre las máquinas que fabricó MAIBESA, y por la que está en este libro, aparecen tres *pinballs* con licencia de Bally.

Fireball (1985), presentada en la SADA85, es una copia de la Fireball Classic de Bally de 1984, que a su vez es un *remake* de la Fireball de Bally de 1972. Se hicieron muy poco unidades.

Spy Hunter (1985), presentada en la SADA8. Es copia del *pinball* homónimo de Bally (1984). También se hicieron pocas unidades.

Eight Ball Champ (1986/XII), presentada en la FER 86. De esta máquina sí que hicieron más unidades y es más frecuente verla. Y aunque con licencia de Bally que sacó su máquina en agosto de 1985, las placas electrónicas fueron fabricadas por EFOSA.

Otra máquina interesante que fabricó MAIBESA fue un mueble específico para juegos de vídeo de *pinball* que llamó Video Pinball, que parece que comercializaban con el habitual juego *Pinball* Action de Tehkan. El mueble simula una máquina de *pinball*, incluyendo la colocación de los botones en los laterales y el lanzador de bola.



Iberomatic

Barcelona (1970-1974)

Esta empresa catalana aparece domiciliada en la ya conocida avenida San Antonio María Claret, 17. La antigua sede de Inter-Automatic y de MAM era la nueva sede de otra empresa del recreativo. Esto no podía ser casualidad. Curiosamente la avenida San Antonio María Claret, 17, también era la sede comercial de Talleres del Llobregat.

Tampoco parece casualidad que en las máquinas de Iberomatic encontráramos el mismo protector de los botones de las aletas con el logotipo de MAM. Se desconoce por qué el cambio de nombre, pero Iberomatic era, en la práctica, la misma empresa MAM. Aunque su primera patente fue para un tocadiscos, se especializaron en *pinballs*, en concreto llegaron a fabricar al menos seis modelos.



Costa Brava (1970) parece ser el primer *pinball* de la marca. En este *pinball* aparece en el cristal por primera vez la marca Satélite. Desconocemos por qué en la mayoría de los *pinballs* de este fabricante aparece «Satélite», pero es muy posible que fuera para utilizar una única ficha técnica registrada en la delegación de industria en vez de hacer una para cada modelo.

En 1972 se trasladan a la calle Cardenal Vives y Tuto, nº 51, en el barrio de Sarrià en Barcelona, donde fabricó 1X2 (1972). En el campo de juego sale dibujado una quiniela



correspondiente a la jornada 25 de la temporada 71-72 de fecha 20 de febrero de 1972, y como domicilio aparece la misma dirección, Cardenal Vives y Tuto. Como vemos en el folleto mantienen los protectores de los botones. En la puerta del monedero, debajo de los dos monederos, viene grabado el nombre IBEROMATIC.



Tiene dos tipos diferentes de setas, unas más pequeñas en la parte de arriba y otras más habituales. De aletas pequeñas y marcador de cinco tambores, tenía siete formas diferentes de conseguir partida.

Otro *pinball* de la misma fecha es Jai Alai (1972). No confundir con otro *pinball* llamado igual que SEGASA fabricó para España con un diseño original de Williams.

En las máquinas de Iberomatic se nota un diseño muy maduro, de buena técnica, jugabilidad, buen diseño técnico y buen trabajo artístico, que parece de la mano de un único artista que juega muy bien con las perspectivas y que suele poner siempre una o dos caras en primer plano y una escena de fondo.

En 1973 se vuelven a trasladar, en esta ocasión a la calle Aragón, 24, del municipio de Moncada y Reixach de Barcelona, donde ya fabrican sus últimos *pinballs*.

En esta dirección se fabrica Capitan Kidd (1973), que tiene gran parecido con la Diamond Jack de Gottlieb de 1967, a excepción de las dianas centrales, que en la americana llevan un carrusel.





Según la bola va pasando por una serie de pasillos o se golpean una serie de dianas, van cayendo las tarjetas, los cañonazos. Si se conseguían todas se lograba una partida.

Gran Dominó (1973) es muy parecido a la Capitan Kidd. Una maravilla técnica con marcador de cinco rodillos, mecanismo de lotería y una bonita animación en el cabezal de fichas de dominó. En el campo de juego, en la isla central, también tiene una animación con un rodillo de fichas de dominó. Está claramente inspirada en la Bank-A-Ball (1965) de Gottlieb, en la cual se han cambiado las bolas de billar por fichas de dominó. El conteo de la bola en juego es luminoso y está en el apron, encima de la tarjeta de instrucciones. En este *pinball* ya se deja de poner «Satélite».



Puzzle (1973) es el último *pinball* de este fabricante, que tiene una animación en el cristal del cabezal, pero que pierde una de sus características más acentuadas: los protectores de los botones de las aletas con el logotipo de MAM.

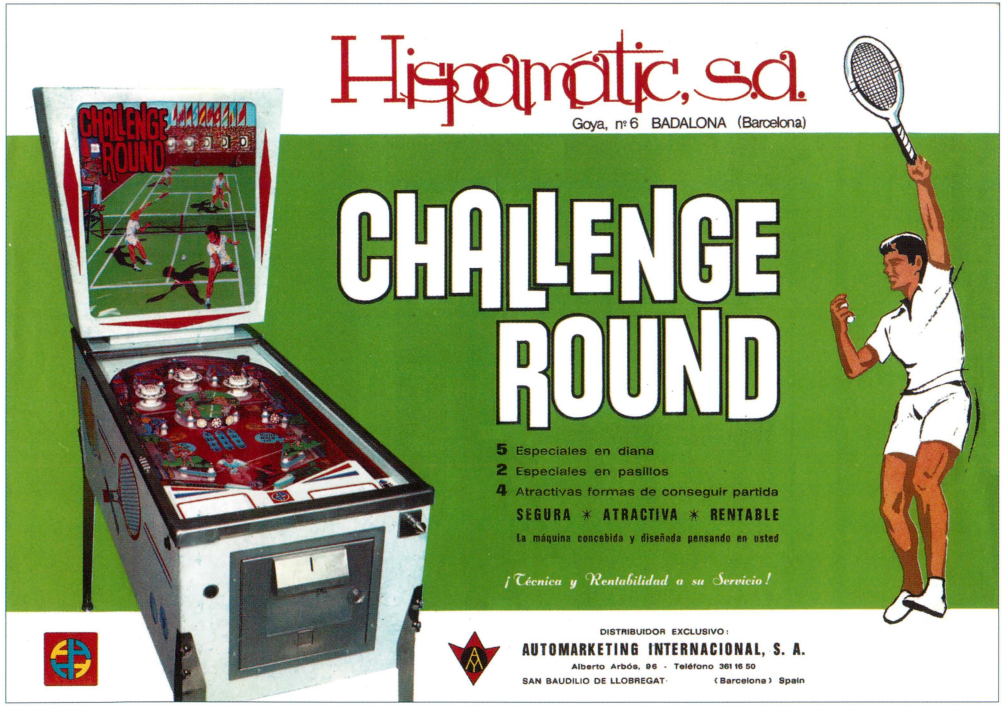


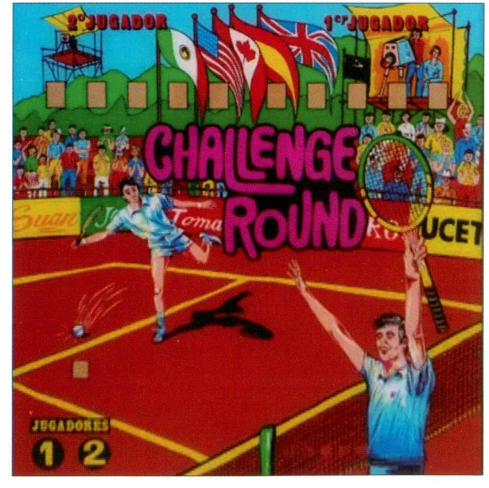
HISPAMATIC, S.A.

Barcelona (1974-197?)

Y, finalmente, después de Inter-Automatic, MAM e Iberomatic, llegamos a la última empresa de la sucesión, Hispamatic, que estaba situada en la calle Goya, 6, de Badalona. De esta marca se han encontrado cuatro modelos diferentes, dos de ellos fabricados con versiones de uno y dos jugadores.

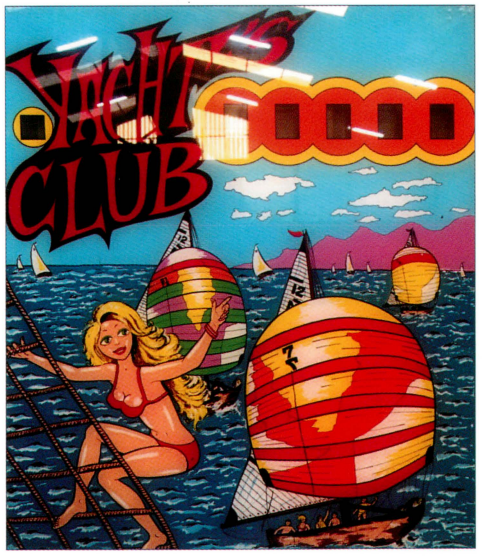
Challenge Round (1972), el primer *pinball* fabricado por esta marca, tenía prácticamente la misma distribución del campo de juego que la Capitan Kidd de Iberomatic; de hecho,











incluso tenían el mismo tamaño del cristal, 1005 x 54 cm, medida que compartían con MAM. De este parecido, y algunos otros en elementos del juego y del mueble, queda demostrada la relación entre las dos empresas, si bien no llega a quedar explicado si una fue la heredera de la otra, o si Hispamatic fue un escisión o la creación de un exempleado o socio de Ibermomatic.

Challenge Round se sacó con versiones de un jugador y de dos, aunque curiosamente el cristal del *pinball* de un jugador era un partido de dobles y el de dos jugadores un partido individual.

No tenía los protectores de los botones al estilo de los *pinballs* MAM (que ya se habían perdido en la última época de Iberomatic), pero sí tenía la misma puerta del monedero que las Iberomatic, aunque ponía en relieve «Hispamatic». Característicos de esta marca eran los grandes plásticos que ponían para cubrir los pasillos laterales.

Gran Hotel fue un *pinball* posterior del que solo tenemos el cristal, donde aparecía una escena de la entrada de un hotel llamado Gran Hotel, situado en Barcelona (aparece la bandera de la ciudad). También podemos ver otra bandera con el logotipo GH, que parecía ser la marca de un nuevo fabricante o las iniciales del propietario. De hecho, en el siguiente *pinball* en el cristal aparece la coletilla «Marca Gran Hotel», a pesar de que el apron y el mueble eran de Hispamatic.

Esquí Alpino, en dos versiones de uno y dos jugadores, es el otro modelo que hemos encontrado de esta marca. En ambos cristales pone la coletilla «Gran Hotel», para poder reutilizar las licencias que se dieron para el *pinball* anterior.

El último *pinball* que hemos encontrado de este fabricante es Yacht's Club.

Si tomamos a Inter-Automatic–MAM– Iberomatic–Hispamatic como un único fabricante (aunque fuera cambiando de nombre y de domicilio habitualmente), y consideramos sus 26 *pinballs*, con la calidad, originalidad y diseño que tenían, está claro que debemos ponerlo en el *top ten* de fabricantes españoles.



NIEMER, S. A.

Barcelona (1977-1984)

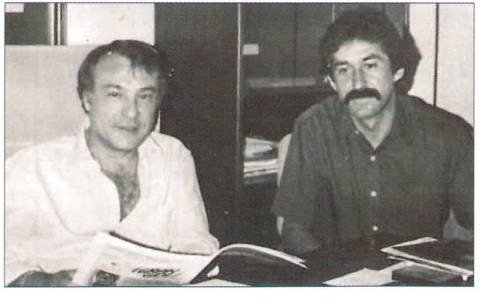
NIEMER, Nuevas Ideas en Máquinas Electrónicas Recreativas, fue una empresa catalana fundada para la fabricación de máquinas recreativas, especialmente las de vídeo. Sus fundadores y gestores eran Enrique Zarco Fa y José María Arribas Gil. Ambos eran buenos ingenieros y poseían varias patentes a su nombre y al de NIEMER.

Aprovechando el *boom* de las máquinas de marcianitos, NIEMER lanzaba muebles dedicados, con grafismo propio, pero con juegos americanos o japoneses, que modificaba para incluir textos traducidos y poner su propia marca.

Prácticamente todo lo que hizo fueron adaptaciones, pero se ha confirmado que diseñaron al menos dos juegos propios: uno se llamaba El Fin del Tiempo y fue presentado en la feria SADA82; otro era 4 en Línea, el típico juego de 4 en raya que se podía jugar contra la máquina o contra otro jugador. También fue presentado en la SADA82, pero no consta que saliera a producción.

NIEMER hizo una incursión en el mundo del *pinball* con Dimensional (1983), que no le haría digno de salir en esta recopilación si NIEMER no fuera el origen de otras dos empresas pinbaleras. Dimensional era un curioso *pinball*, por llamarlo de alguna forma, ya que no tenía aletas. Era copia de una máquina de Williams llamada Hiperball (1981). Más que un *pinball* era una máquina de disparos que lanzaba bolas de acero en un mueble de *pinball* para golpear una serie de objetivos durante un periodo de tiempo limitado. Muy muy original, pero a la postre poco aditivo.

NIEMER se metió en el mundo de las máquinas tipo B, donde la competencia era feroz. Quizás por esto o por el *rosonazo*, o quizás por cuestiones más profundas, José María Arribas decidió abandonar y crear otra empresa: CIC Play. Por su parte Enrique Zarco fundó Barni, liquidando de esta manera NIEMER. También se sabe que BCN Internacional, S. L. fue fundada por cuatro extrabajadores de NIEMER, que se dedicaron a fabricar muebles para vídeo durante algunos años.




NIEMER TIENE
LA NUEVA MAQUINA
PARA EL SECTOR RECREATIVO


4 en LINEA
Niemer s.a.

Compañía Internacional del Recreativo, S. A.

CIRSA

Barcelona (1978-actualidad)



Sociedad de Tarrasa (Barcelona) fundada en 1978 por Manuel Lao Hernández (Almería 1944) con un 56% de acciones, y su hermano Juan Lao Hernández (Tres Villas-Almería, 1947), con un 44%.

Al revés que la mayoría de los fabricantes españoles de *pinballs*, CIRSA comenzó con la explotación y fabricación de máquinas tragaperras y, durante un breve periodo de tres años (1986-1988), también fabricó *pinballs*, en concreto doce modelos.

Hay que aclarar que, en 1983, la Compañía Internacional del Recreativo, S. A. se renombra a CIRSA. Se convierte en un *holding* que abarca varias áreas de negocio y agrupa un conglomerado de empresas filiares con más de 300 socios accionistas. También hay que aclarar que, para el *pinball*, hay que tener en cuenta dos de sus filiares, UNIDESA y Stargame, y que el *pinball* siempre fue un negocio residual para CIRSA.

UNIDESA, Universal de Desarrollos Electrónicos, S. A., es una empresa de Barcelona fundada en 1982 y situada en la carretera Castellar, 298, de Terrassa (Barcelona). Es la principal empresa de fabricación de máquinas recreativas que posee CIRSA. Ha fabricado máquinas de todo tipo: tragaperras, máquinas de vídeo y algunos *pinballs*.



En 1985 CIRSA-UNIDESA llegó a un acuerdo con los americanos de Williams para comprar 500 kits de tres modelos de sus *pinballs* para fabricarlos en España bajo licencia. Estos kits estaban compuestos, entre otros elementos, por el tablero, los marcadores digitales y otros elementos electrónicos. Igualmente, CIRSA-UNIDESA pagó a Williams los derechos para replicar los elementos decorativos y las tarjetas electrónicas. Estos tres modelos fueron: Space Shuttle, que sacaron en diciembre de 1985, aunque el modelo americano era de diciembre de 1984; Comet, que pusieron a la venta en marzo de 1986 cuando Williams lo había sacado en junio de 1985; y High Speed, que originalmente era de enero de 1986 y que UNIDESA sacó al mercado en febrero de 1987.

Por tanto, tenemos que los tres primeros *pinballs* que fabricaron lo hicieron con kits que montó UNIDESA y que eran prácticamente iguales que los americanos. Pero posteriormente también decidieron hacer réplicas, al menos de la Space Shuttle, que tienen pequeñas diferencias con las hechas con kits.

SPACE SHUTTLE

PONE SUS BENEFICIOS EN ORBITA!



EL PIN BALL Nº 1 EN VENTAS MUNDIAL, AHORA EN ESPAÑA DE LA MANO DE UNIDESA CIRSA

Nunca un PIN BALL había reunido tantos atractivos como SPACE SHUTTLE. La atracción que ejerce, desde que la primera bola se pone en movimiento, va en aumento de forma realmente excitante. Su diseño, cuidada fabricación e innovaciones en ingeniería electrónica lo han situado como PIN BALL Nº 1 en el mundo.

SPACE SHUTTLE está ganando la carrera del espacio.

Del espacio en todos los salones y locales donde está instalado.

Invierta y pronto sus beneficios estarán en órbita.

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.

CIRSA. OPTO. PUBLICIDAD Y RELPP.



Stargame, S. A. Barcelona (1985-1988). Está situada en la carretera de Santa Cruz de Calafell, kilómetro 9,3, del polígono industrial Can Fonollar, nº 39, en Sant Boi (Barcelona). Fue una empresa de breve recorrido.

Se fundó en octubre de 1985 sin ninguna relación con CIRSA. El gerente era José María Cortés; Miguel de Pablo era director de materiales; Emilio Álvarez es director de producción, y el director técnico era Josep Barbal.

Su primer proyecto fue Iron Ball, que pusieron a la venta en febrero de 1986. Ya por entonces, en diciembre de 1985, CIRSA se había hecho con parte de las acciones de Stargame y empezó a colaborar con ellos.

Con el segundo proyecto, Space Ship, que se puso a la venta en marzo de 1986, ya aparecía el logotipo de CIRSA junto con el de Stargame en el folleto. En julio de 1986 CIRSA se quedó con todas las acciones de Stargame. Hay un *pinball* de Playmatic, del mismo año, llamado Star Fire, con tremendas similitudes tanto en la temática como en los colores elegidos o en algunos elementos del campo de juego, pero a la vez son completamente diferentes.

El tercero, una vez integrado totalmente en CIRSA, fue White Force (1987-II), diseñado por el francés Louis Bernard. El trabajo artístico corrió a cargo de Esteban Pois.

Mephisto (1987-VI) es quizás el más interesante y popular de los originales de CIRSA.

A pesar de tener la capacidad de sacar al mercado *pinballs* diseñados y fabricados por ellos, CIRSA no dejó de hacer negocios con Williams. En marzo de 1987 volvió a comprar un nuevo modelo, en concreto fueron 750 kits de Pin Bot, aunque esta vez se encargó de manufacturarlos Stargame y los sacó al mercado en octubre de 1987.

El último original que se sacó con la marca Stargame fue Slalom Code 0.3, en febrero de


Usted puede ahora disponer de una máquina PIN-BALL que conjuga a la perfección el atractivo de un juego a gusto del cliente, una llamativa presentación y sólida robustez, con un precio realmente competitivo.
Dispone de:
– Cinco sistemas de consecución de partida.
– Posibilidad de programación de partidas por cada moneda.
– Fácil mantenimiento.
– Sistema electrónico modular de alta fiabilidad y fácilmente accesible.
– Atractiva combinación de bolas cautivas y doble pasillo lateral.
– Sonido atrayente que invita al juego.
Dimensiones 0.765 m x 1.82 m x 1.31 m.
FABRICADO POR
Stargame
de Santa Cruz de Calafell. Km 9.300 Polígono Industrial Can Fonollar. Nº 39
Tel. 654 28 04 Sant Boi – BARCELONA


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.
CIRSA
Stargame
DIVISION ELECTRONICA
Ctra. de Santa Cruz de Calafell, km 9,300
Polígono Industrial Can Fonollar, Nº 39
Tel. 654 28 04 - Sant Boi - Barcelona


WHITE
FORCE
En Misión Super Especial
On a Super Special Mission
Un fantástico helicóptero en misión super especial, le propone aumentar sus beneficios de una forma espectacular, con un juego de irresistible atractivo que cautivará a su clientela. WHITE FORCE de llamativo diseño y cuidada fabricación le ofrece el aliciente del Multiball, los 3 Flippers y la rampa, que dan gran movilidad a la bola y hacen del juego algo realmente excitante. Apúntese ahora, con WHITE FORCE, a una misión super especial que le proporcionará una gran rentabilidad.
A fantastic helicopter that comes on a super special mission with the offer of increasing your benefits in a spectacular way in the form of a game whose irresistible attraction will captivate your clients. WHITE FORCE is a game made with an attractive design and carefully manufactured; it offers the added features of the Multiball, the three flippers and the ramp, giving the ball extra mobility and making the game something truly exciting to play. This is the time to join WHITE FORCE on a super special mission that will give you great benefits.
CIRSA
Stargame sa
Carretera de Santa Cruz de Calafell Km. 9.300
Polígono Industrial Can Fonollar, n.º 39
08830 - SANT BOI DE LLOBREGAT - BARCELONA
Tel. 654 28 04


MEPHISTO
LA RENTABILIDAD MÁS INMEDIATA
MEPHISTO
Escapar de las garras de MEPHISTO es la más excitante de las aventuras que jamás ha presentado un pinball. Incorporando una nueva generación de electrónica, MEPHISTO le hará vibrar con su juego super rápido y su extraordinario sonido.
Con el atractivo del triple multiball, mazmorras, pasadizos y trampas inesperadas le sumergirán en la más excitante de las partidas.
Es preciso desafiar a MEPHISTO para saber hasta qué punto puede ser diabólico un pinball, y dejarse sorprender por su gran rentabilidad.
MEPHISTO, la rentabilidad más inmediata.
NUEVA GENERACIÓN ELECTRÓNICA
CIRSA
Stargame sa


PIN·BOT
DEFINITIVAMENTE ALUCINANTE
Fabricado en exclusiva para España por UNIDESA - CIRSA, PIN·BOT le transportará a una galaxia infinitamente más rentable.
Una carrera desenfrenada a través de los planetas, hasta conseguir llegar al sol y obtener el valor de la energía acumulada, con el atractivo del multiball y su potente sonido robotizado.
PIN·BOT
CIRSA
Stargame sa
Ctra. Sta. Cruz de Calafell, Km 9,300
Polígono Industrial Can Forcllar, n.º 39
Tels. 654 28 04
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT - Barcelona - Spain


SLALOM CODE 0.3
misión especial en la cumbre del vértigo
Desafiar el vértigo en una misión super especial de rescate, es la más espectacular de las aventuras nunca incorporadas a un pin-ball.
SLALOM CODE 0.3, una persecución implacable entre cumbres infranqueables y a través de rampas vertiginosas que dan acceso a un extra ball.
SLALOM CODE 0.3, una excitante aventura de juego super rápido no apta para cardiacos, que le hará vibrar de principio a fin.
SLALOM CODE 0.3, con indicador visual de recorrido y un extraordinario sonido, es la gran experiencia que sus clientes están esperando para poder demostrar su habilidad y rapidez de reflejos.
SLALOM CODE 0.3, ¡No lo olvide! En la cumbre del vértigo está su rentabilidad. Confíesela al más intrépido de nuestros agentes.
CIRSA
Stargame sa
Ctra. de Sta. Cruz de Calafell, Km. 9,3
Polígono Industrial Can Forcllar, nº 39
Tel. 654 28 04
08830 Sant Boi - BARCELONA

1988. A partir de aquí se pierde la pista de esta marca.

Se hicieron dos modelos más con licencia de Williams, en concreto **Big Guns** y **Cyclone**. No queda constancia de que en esta ocasión se compraran kits, aunque no se descarta. También se cree que es posible que usando la licencia de Williams replicaran algunos tableros y piezas. En los modelos que se han encontrado aparecen tanto la marca UNIDESA como Stargame.

El último *pinball* original que sacó al mercado CIRSA (hasta ahora) fue **Sport 2000**, en marzo de 1989, bajo la marca UNIDESA.

Tanto con UNIDESA como con Stargame también sacaron algunas máquinas de vídeo durante los años 80. Pero CIRSA, a través de su propia marca o a través de UNIDESA, tenía en las máquinas tragaperras su principal negocio y fue a lo que se dedicó en exclusiva a partir de los 90.

PINBALL	AÑO	UNIDESA	STARGAME	Nº
Space Shuttle	1985-XII	SÍ	NO	A-01021
Iron Balls	1986-II	NO	SÍ	
Space Ship	1986-III	NO	SÍ	A-01191
Comet	1986-III	SÍ	NO	A-01146
High Speed	1987-II	SI	NO	A-01327
White Force	1987-II	NO	SÍ	
Mephisto	1987-VI	NO	SÍ	A-01222
Pin Bot	1987-X	NO	SÍ	A-01535
Slalom Code 0.3	1988-II	NO	SÍ	
Cyclone	1988-¿?	SÍ	NO	
Big Guns	1988-¿?	SÍ	SÍ	
Sport 2000	1989-III	SÍ	NO	



Industria Reben, S. A.

REBEN SA

Huarte (1979-1988)

Esta empresa navarra fue fundada en 1979 en Huarte (C/Bidetxiki, 5) por Ramón Navarro Lozano. Fabricaron billares, futbolines, tragaperras y máquinas de vídeo.

En el mundo del *pinball* hicieron alguna incursión, colaborando con la madrileña Videodens en su máquina **Break**. Sacaron un *pinball* propio muy poco conocido llamado **Hiperión**, el dios de la observación para los griegos. Este fue presentado en la FER86 (diciembre de 1986).

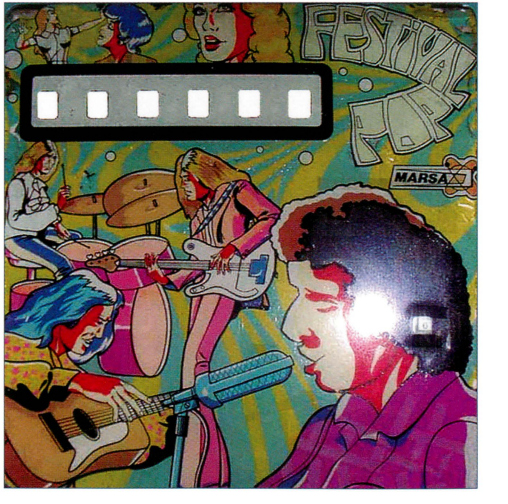




MARSA

(1973)

Poco se sabe de este fabricante, ni siquiera su origen. Probablemente es de Madrid o Barcelona, y solo se le conoce un *pinball*, **Festival Pop** (1973), fabricada en noviembre de 1973.





Juegos Electrónicos, S. A.

JOCTRONIC

Tarragona (1979-actualidad))

Empresa catalana dedicada a la explotación y fabricación de máquinas recreativas. De largo historial, fue fundada en abril de 1979 en Tortosa por José Daniel Cortijo Martínez, director gerente, que ya tenía una experiencia de diez años en otra empresa operadora de recreativos.

Durante los tres primeros años se dedican a la explotación de recreativas, pero en 1982 sacan al mercado su primer mueble genérico para videojuegos, el muy original Mister Jo (200 unidades), toda una declaración de intenciones.

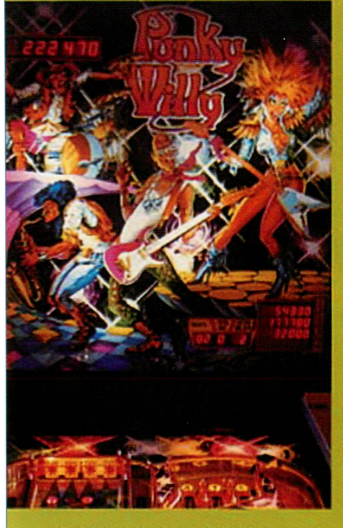
A este le seguirían una serie de muebles genéricos (Only Play, Campeón 2, Black Patrol...) más parecidos a lo que hacían el resto de los fabricantes, hasta volver a dar el campanazo con Blue Bird, un mueble hecho de fibra de vidrio con un diseño espectacular.

Como anécdota hay que decir que se tuvo que hacer una segunda edición de este modelo, sustituyendo el color azul por el gris porque la versión inicial era demasiado culé y no se vendía en Madrid.

Y todo esto a pesar de ser una empresa muy alejada en tamaño de las grandes empresas del recreativo que había por entonces en



Punky Willy





Medidas: Altura 183 cm.
Ancho 68 cm.
Largo 133 cm.

Peso: 125 Kilos.

JOCTRONIC
JUEGOS ELECTRONICOS S.A.

Distribuidor:

LOCATION-VENTE APPAREILS AUTOMATIQUES
Christian DELPLANQUE
10, Faubourg de Nimes
34000 MONTPELLIER
Tél. 67 72 23 38 - 67 92 42 57

LA ATRACCION DEL DISEÑO



JOCTRONIC
JUEGOS ELECTRONICOS S.A.

Rbla. Cataluña, nº 66 TORTOSA (Tarragona) España
Tel. (977) 50 30 11* Telex 53500 joct-e

España. Estamos hablando de una plantilla de unas 35 personas que tenía una producción de 100 máquinas mensuales.

Inicialmente su fábrica estaba situada en la calle Barcelona, 18-20, de Tortosa (Tarragona). En 1986 se trasladan a la Rambla de Cataluña, 66, también en Tortosa. Actualmente su sede está situada en el polígono industrial Baix Ebre, calle D, parcela 44, nave 1, en Campredó (Tarragona).

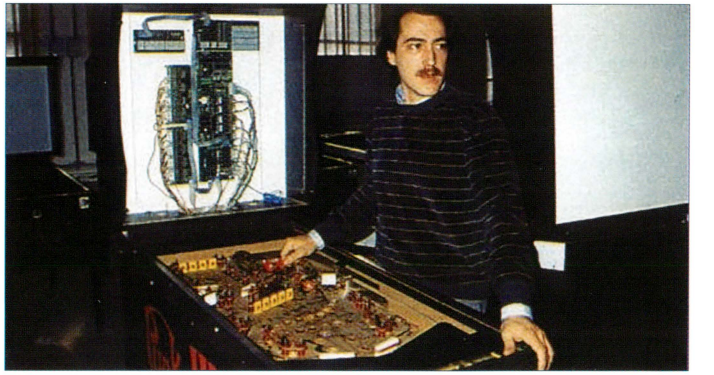
Fabricó muchas máquinas del tipo A, especialmente de vídeo, muebles genéricos sobre todo, pero con cierto estilo.

JOCTRONIC hoy en día (2022) ha dejado la fabricación de máquinas recreativas pero sigue en plena actividad y se ha convertido en un *holding* de empresas que se dedican a diferentes ramas del negocio de servicios de hostelería (venta y reparación de maquinaria de hostelería, *vending*, fábrica de hielo, etc.). Por supuesto, siguen dedicándose al mundo del automático y el juego, y sigue siendo una pequeña empresa familiar, que ha aguantado en el tiempo lo que muchas otras más grandes no pudieron conseguir.

En 1986, con la colaboración de la electrónica de Gaelco, empieza a producir sus propios *pinballs*, empezando con Punky Willy (1987). Algunas fuentes calculan el número de *pinballs* producidos en alrededor de los 1000, aunque parece ser que bastantes acabaron en Francia, por lo que son difíciles de ver. En principio el diseño era de Adrian Lluis Cot, director técnico de JOCTRONIC. Sobre mayo de 1986 aparecen las primeras fotos del prototipo y comienza la fase de producción.

A pesar del aparente esfuerzo de diseño, este *pinball* es un plagio de los *pinballs* Rock (1985) y Rock Encore (1986) de Premier/Gottlieb, una copia arriesgada, sobre todo teniendo en cuenta que por aquellas fechas otra empresa española, VIFICO, estaba reproduciendo con licencia los *pinballs* del fabricante americano para España, aunque resulta que no llegaron a sacar este modelo. O bien tuvieron suerte e o bien VIFICO no se quiso meter en demandas judiciales, porque JOCTRONIC había incluso patentado el diseño copiado.

Sobre abril de 1987 se realiza la presentación junto con el que sería el segundo *pinball* del fabricante, Walkyria (1987), que era de un diseño más limpio, con dos grandes bancadas de dianas. La revista *Azar* (nº 29, de abril/1987) decía lo siguiente: «Punky Willy, al igual que su hermano de fabricación Walkyria, es un *pinball* libre de plaquetas de desconexión de *flippers* que lleva contac-



El diseñador con la whitewood del *pinball* Punky Willy.



tos de pulsador sin chispa, ya que no lleva tensión, sino únicamente señal, igual que si se tratara de un pasillo. Otras características técnicas son la disminución de la tensión de las bombillas al 50%, con lo que se duplica la vida de estas; los contactos sin diodos, la protección de las bobinas mediante control de los sobreconsumos y la presentación de un test completo para la autolocalización inmediata de cualquier avería. Cuenta esta creación de JOCTRONIC también con ocho bandas diferentes de sonido y voz, y ajustadores mediante microinterruptores para los porcentajes de lotería, niveles de dificultad, partidas gratuitas, monederos, etc. Por último, señalaremos que todas las placas son ajustables a la totalidad de los modelos producidos por esta empresa, lo que representa una posibilidad de intercambio y ahorro muy considerable desde el punto de vista del operador. »

Pin-Ball (1987) fue el último *pinball* de JOCTRONIC, presentado en la FER87. Como mejoras presenta una entrada para auriculares con los *pinballs* de Juegos Populares y una ruleta como de tragaperras en mitad del campo de juego.

Trabajadores de JOCTRONIC

- José Daniel Cortijo Martínez, fundador y CEO
- Paquita Pagés Margález, directora financiera, esposa de Daniel Cortijo
- Eugenia Cortijo Pagés, actual directora
- Adrián Lluis Cot, director técnico
- Antonio Palomo, director comercial
- José Romeu Dattoli, director de Ventas
- Joaquín Salvia, departamento técnico
- Luis Jonama, ingeniero técnico



Valenciana de Productos Electrónicos, S. A.

VAPREL

Valencia (1972-actualidad)

VAPREL fue creada en 1972 por Manuel González y su yerno Ramón Aznar. Se dedican desde 1977, cuando se reguló el bingo en España, a la fabricación y comercialización de maquinaria para salas de bingo. Hoy en día copan el 60% del mercado nacional y exporta el 50% de su producción.

Pero en 1972 el juego no estaba despenalizado, así que desde su fábrica, que estaba situada en Ingeniero Joaquin Benlloc, 15, de Valencia, empezaron con la fabricación de billares y futbolines.



En seguida también fabricaron un modelo especial llamado **The War** (1972). Se trata de un *pinball* con pistola, un tipo muy especial y muy poco común, pues se basa en el disparo de bolas dirigidas con una pistola situada en el frontal de la máquina. Las bolas tenían que golpear una serie de objetivos para ir puntuando y al final conseguir partida gratis si se conseguía determinada puntuación. Era un modelo tan singular que pronto consiguió su sitio en los salones recreativos. Es muy recordado por lo diferente que era. Posteriormente VAPREL renovó la máquina sacando un nuevo modelo llamado **T-S** (1977), que tenía la misma mecánica, aunque un campo de juego y unos dibujos diferentes.

En 1977 llega la despenalización de los juegos de azar y muchas empresas empezaron a sacar máquinas tragaperras de



diferentes tipos, desde las cataratas o bolerines hasta las típicas tragaperras de rodillos.

VAPREL, aprovechando el limbo legal, mezcló el *pinball* con las tragaperras. Este híbrido antinatural, una abominación para los más puristas aficionados al *pinball*, consistía en hacer un *pinball* normal al que se le adjuntaba o añadía un mecanismo de azar que podía dar premios en metálico. Este mecanismo se activaba cuando se lograban determinados objetivos en el juego, mezclando así el juego de habilidad con el juego de azar.

Esto, obviamente, estaba prohibido y podía ocasionar que al local se le retirase el permiso para tener la máquina, así que VAPREL sorteó la ley vendiendo el *pinball* sin el mecanismo de azar, que el cliente debía montar posteriormente (después de comprárselo a otra empresa, que realmente eran ellos mismos), o desmontar si peligraba la licencia.

Con esta filosofía, en 1976 sacaron el modelo Mad Game, fabricado en octubre de 1976, y que podemos encontrar en tonos verdes o rojos. El mecanismo de premio se activaba con una palanca lateral un poco aparatosa. El mueble era muy pequeño.

Bingo (1977), ya de un tamaño más habitual, también mantenía la palanca lateral. Estamos hablando de un *pinball* mucho más elaborado y bonito. Está pintado en un llamativo color naranja y con una agraciada iluminación. Como este tipo de máquinas no conseguían permisos para ponerlos en explotación, muchas acabaron destruidas o guardadas en trasteros, o les quitaban los mecanismos que servían para actuar de tragaperras.

VAPREL, poco después de fabricar el T-S, dejó las máquinas recreativas y se pasó al negocio de los bingos de forma muy exitosa. Hoy en día es una empresa puntera en este sector.





Recreativos Invermatic

Pontevedra (1977-actualidad)

Fue fundada como operador de recreativos en Pontevedra (Vigo) en 1971 por Enrique Ferriz Valentín, empresario valenciano con domicilio en Barcelona. Siendo distribuidor de Talleres Car, ficha a uno de sus empleados, el también gallego Tomás Fernández Rodríguez, que había sido trabajador en Talleres Car desde 1968, prácticamente el principio de la empresa, además de participar en el diseño y la fabricación de sus *pinballs* y el resto de las máquinas recreativas de la empresa. Tomás trabajó en Invermatic desde 1971 hasta 1978 y, cuando en 1975 se deciden a fabricar sus propios *pinballs*, es él encargado de diseño y fabricación de dos *pinballs*, que se hicieron en tiradas pequeñas, unas 200 unidades, para el mercado portugués.

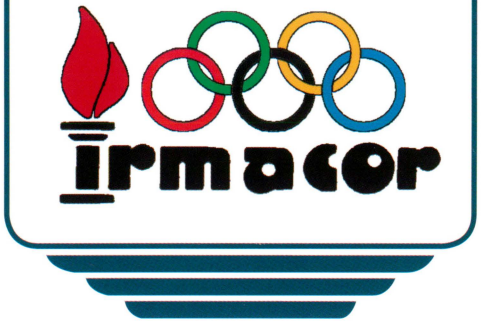


El primer *pinball* que fabricaron fue Siremar (1975), en cuyo cristal aparece una sugerente sirena pelirroja. El cabezal era redondeado y estaba pintando, como el resto del mueble, en un colorido color naranja. Tormenta (1976) fue el segundo y último *pinball*, y no se ha encontrado ninguna unidad. Solo tenemos el tablero proporcionado por el propio diseñador, Tomás Fernández. Esta máquina contaba con un curioso electroimán situado debajo del tablero, que se activaba cuando la bola llegaba a la diana del conteo de bonos. De esa forma, en vez de tener el típico picabolas, la bola quedaba suspendida de forma mágica y elegante en el tablero mientras se hacia el conteo de bonos. Este invento se patentó en 1977.



IRMACOR

Oporto (Portugal)



Aunque obviamente no es un fabricante español, no podemos dejar en este libro de hablar de esta empresa, ya mencionada anteriormente.

Al separarse los hermanos Correia, que tenían la empresa MACORAL en Oporto, Joaquim Correia se queda con las instalaciones y funda MACOFIL, mientras que Almerindo Correia funda IRMACOR en otra dirección. A la postre IRMACOR fue líder en Portugal en la fabricación y venta de máquinas recreativas hasta finales de los 80.

Las altas tasas para la importaciones de máquinas recreativas y que, además, la legislación portuguesa llegó a considerar los *pinballs* como tragaperras, aconsejaba crear una industria el automático *made in Portugal*, tal y como se hizo en España en los años 50. Pero sortearon los posibles inconvenientes de falta de tecnología propia importando kits que compraban a fabricantes españoles como PETACO, INDER y, sobre todo, Playmatic, y los montaba en muebles hechos en Portugal que decoraban de forma diferente (y en ocasiones con mejor gusto), cambiando la decoración del cristal y, a veces, el nombre.

Quizás era una pequeña trampa, como poner en el logotipo los aros olímpicos invertidos, pero pudieron así llevar las máquinas de *pinball* hasta Portugal, donde siempre han sido muy populares.

De esta forma, la Don Quijote (1979) de PETACO se convirtió en **Conquistador**, la Screech (1978) de INDER en **Magia** y la Hot&Cold (1976) en **Sol do Algarve**.

Pero quien se aprovechó más de este negocio fue Playmatic, que llegó a vender al menos hasta siete modelos:

- Play Time (1973) -> **Play Time**
- Carnival (1977) -> **S. João**
- Space Gambler (1978) -> **Flash-Baseball**
- Chance (1978) -> **Feitiço** (hechizo)
- Party (1979) -> **Doña Elvira**
- Antar (1979) -> **Antar K**
- Zira (1981) -> **Zira**

Pero IRMACOR no eran los únicos que hacían estas pequeñas trampas, había muchos operadores portugueses y españoles que llevaban hasta allí máquinas españolas y adaptaban el cristal de *pinball* a las licencias que tuvieran en ese momento. Se han visto verdaderos trabajos de artesanía, muy pulcros y casi indetectables, en los que se ha rascado el cristal del cabezal por la parte trasera y se ha repintado con nuevo título a pulso.

Algunas máquinas de SEGASA o de otros fabricantes menores han aparecido a lo largo de los años con títulos extraños, que siempre correspondían a otros nombres de *pinball* existentes, nunca eran nombres inventados. Lo curioso del tema es que algunas de estas máquinas modificadas retornaban a España rescatadas por coleccionistas.





5

LOS 80 Y 90. HUNDIMIENTO, RESURGIMIENTO Y DEFINITIVA CAÍDA DEL PINBALL

Juegos Populares

Madrid (1983-1988)



Juan Paredes Hernández.

La crisis económica que sufrió España entre los años 1975 y 1985, la llegada de la electrónica y de las máquinas de videojuego, el reglamento del juego de 1981 y el *rosonazo* removió toda la industria del automático. A principios de los 80, PETACO, S. A. pasaba por muy mal momento. Por baja demanda habían dejado de fabricar *pinballs* (sus grandes éxitos) y su entrada en el mundo de las tragaperras y de las máquinas de vídeo había sido desastrosa. Con una plantilla sobredimensiona y poco preparada para los nuevos retos del mercado, entró en fase terminal y todos los socios y empleados se buscaron las habichuelas en otros sitios (ASSA, FAMARESA, MAC, PEYPER...). Juan Paredes, como principal pilar de PETACO, aguantó un poco más, pero al final también tuvo que pensar en su futuro y el de su familia, y la respuesta fue Juegos Populares, S. A.

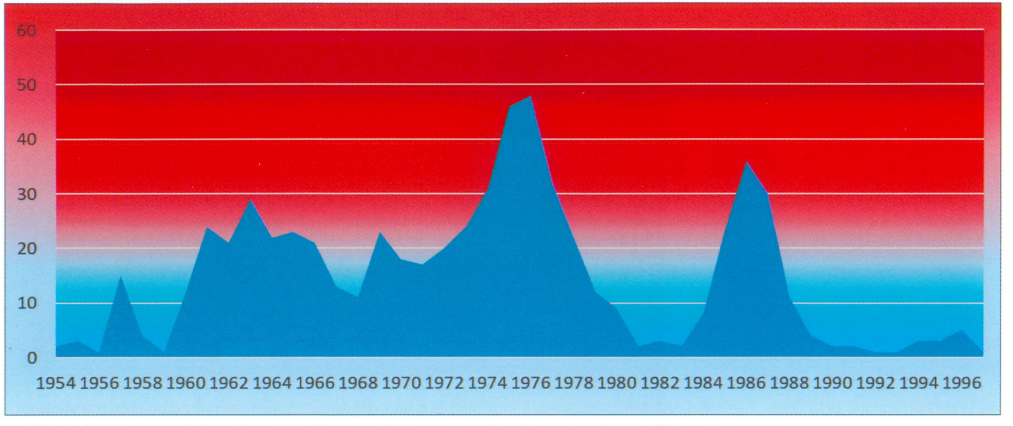
Juegos Populares, S. A. se fundó en Madrid el 5 de septiembre de 1983 y fue inscrita el 7 de febrero de 1984. El capital social se fijó en 10 millones de pesetas (60 000€) y estaba representado por 200 acciones ordinarias de 50 000 pesetas. Estas acciones se repartieron entre los fundadores de la siguiente forma:

- Regino Paredes Hernández, (1 a 68) presidente y consejero delegado
- Manuel Pedraza Paredes, (69 a 134) vocal
- José Ginés López Muñoz, (135 a 200) secretario

Esto fue en los papeles, porque realmente JP fue fundada, dirigida y enterrada junto con su máximo exponente, el muy grande del recreativo español, Juan Paredes Hernández (no comparten las iniciales por casualidad).

Si esto no se reflejó en las escrituras era porque no era interesante, desde el punto de vista estrictamente legal, que el presidente de una sociedad que se disolvía fuera el fundador de otra del mismo ramo, mientras se negociaba con acreedores y empleados.

Una vez disuelta PETACO y todas las empresas del grupo, Juan Paredes entró en el accionariado de JP e invitó a otros exsocios de PETACO a formar parte de la empresa. Como socios de referencia de JP quedaron el propio Juan Paredes, los antiguos socios de PETACO (Francisco Arbos Balleste y Juan Pedro Van der Bergh) y finalmente Antonio



Estadística modelos de *pinballs* españoles por año. Fuente: *Pinball*España.es.

Ponce, operador sevillano muy ligado a PETACO y que tenía la empresa Ponce & Rivas junto con Diego Rivas. El resto de las acciones, una tercera parte, se las quedaron los accionistas iniciales junto con Miguel Paredes Hernández, Juan Paredes Jr. y José Antonio Bosch. Otro de los accionistas minoritarios fue Eulogio Pingarrón, al que se le invitó a participar en la empresa para aportar sus conocimientos sobre *pinballs*. Este al poco tiempo abandonó la sociedad para volver a su empresa, PEYPER.

La sociedad tenía por objeto la fabricación de todo tipo de máquinas recreativas, especialmente las de tipo A y B, y la venta, distribución e instalación en público de dichos aparatos en toda clase de establecimientos autorizados. El domicilio social quedó establecido en Madrid, en la calle Boltaña, 40, aunque el domicilio real estaba en la calle Albalá.

Si por algo pasó a la historia JP es por sus *pinballs*, pero también tuvo sus incursiones en el mundo de las tipo B (tragaperras), en el que empezaron con una máquina llamada DAMA 2000. También se empezaron con unos balancines infantiles. Eran máquinas de fácil fabricación, lo ideal para empezar.

La línea de *pinballs* se inició solo porque Juan Paredes, al revés que casi toda la industria del recreativo en España, creía que aún tenían demanda. Para hacernos una idea, en los tres años entre 1978 y 1980 se habían producido cincuenta y un modelos diferentes de *pinball*, pero entre 1981 y 1983 solo salieron cinco españoles: Playmatic (tres) y ASSA (dos, que replicaban *pinballs* italianos).

Lo de Juan Paredes era fe. Su visión tuvo como resultado una nueva época dorada del *pinball* en España, a la que se intentaron enganchar un montón de empresas. También es cierto que con el reglamento del juego de 1981 se liberalizaba la instalación de máquinas tipo A, y eso ayudó a dar el impulso necesario, pues ya no competían con las tragaperras. En los años entre diciembre de 1984 y diciembre de 1987 Juegos Populares sacó al mercado nueve modelos de *pinballs*.


PIN-BALL
PETACO
Con cada generación surge de nuevo "más renovado", "más musical" y siempre "clásico".
¡Es el "PIN-BALL!
MEJOR MAQUINA TIPO A
FER 84
PIN-BALL PETACO
JUEGOS POPULARES
JUEGOS POPULARES
C/ ALBALA, 5 - 28037 MADRID
Teléfono 754 34 15 (5 líneas y
contestador automático)


FAETON
"Tenemos los mejores Pin-Ball del momento"
JUEGOS POPULARES
PREPARATE!
C/ ALBALA, 5 - 28037 MADRID Teléfono 754 34 15

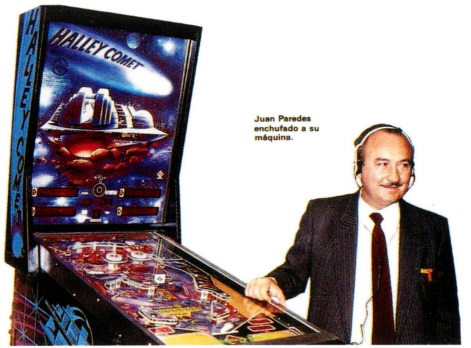
El primer *pinball* tenía un nombre que era toda una declaración de intenciones: Petaco (1984), una forma de recordar a los jugadores qué era un *pinball*. Lo decía el propio Juan Paredes decía en una entrevista: «Un *pinball* que haga recordar a los treintañeros las máquinas de su juventud y a los que no han conocido el *pinball* descubrir el placer de jugar con una máquina que exige habilidad y reflejos».

Con dos bancadas de dianas abatibles y dos bolas cautivas, Petaco era un *pinball* sencillo pero muy divertido. Destacable es el tema de la bola cautiva que JP llevo a cada uno de los *pinballs* que fabricó, y que se quedó como un signo distintivo de la marca. Fue presentado en la Fer84 y fue un rotundo éxito, sin duda una de las máquinas más significativas de la historia del *pinball* español. Se hizo un concurso durante la feria y el que tuviera mejor puntuación se llevaría una Petaco (PVP 220 000 pesetas) y un llavero de oro (+ 90 000 pesetas); el resto, como consolación se llevaría una PETACO de juguete. Andrés Arquelladas ganó, entre 800 jugadores, el *pinball* y el llavero con 1 668 000 puntos.

Se calcula que se vendieron entre 7500 y 10 000 unidades de este modelo, uno de los *pinballs* españoles más vendidos de la historia. Con él se establecieron los estándares de JP: la bola cautiva, el campo de juego de metacrilato, la lotería en forma de rueda (heredada del System III de PETACO). Los tableros de madera y los de metacrilato se mecanizaron en Parema, S. A. y la serigrafía se hizo en Seritex, taller de serigrafía del que era propietario José Luis Rex Palacios, que ya había trabajado con PETACO, S. A.

El diseño tanto de este *pinball* como del siguiente corrieron a cargo de gente de la casa, con Juan Paredes al frente (recordemos que el mismo había diseñado los primeros *pinballs* de PETACO). En el mismo equipo estaba José Antonio Alonso y Paco Rojas. De la parte de pro-





gramación se ocupaba un técnico llamado Pedro (de apellido desconocido).

Antes del cambio de rumbo que iba a llegar, JP sacó un nuevo *pinball*, pero con muchos puntos técnicos en común con el modelo anterior. Con nombre de dios griego, Faetón (1985) fue presentada en octubre de 1985.

Sin ser un diseño original (el campo de juego estaba copiado de uno de los últimos *pinballs* de PETACO, Don Quijote), sí que continuó con el éxito de la Petaco, pues vendió casi tanto como él. De hecho su producción se alargó durante mucho tiempo y se hicieron al menos dos versiones, una con marcadores de seis dígitos y otra posterior de siete, que se convirtió en el estándar de JP.

No se había invertido mucho en el diseño, ni había evolución técnica alguna desde el modelo Petaco, pero aun así hicieron un producto muy resultón que tenía grandes recaudaciones. El mundo del *pinball* tiene estas cosas.

Otra característica que la Faetón aportó al resto de los *pinballs* de JP fue la forma del cristal del cabezal, completamente de plástico, con los marcadores abajo y el dibujo encima separado por la cerradura justo en la mitad.

Haley Comet (1986) llegó en enero de 1986 y fue uno de los mejores *pinballs* de JP, pero también su gran fracaso.

Se invirtió mucho en hacer un buen producto, se contrató a diseñadores, ilustradores y músicos para hacer una máquina exitosa, y también se invirtió mucho en publicidad y en la cadena de montaje para sacar más de 100 máquinas diarias. ¿Por qué fracasó? Nunca se sabe, quizás porque en el *pinball* no todo es habilidad, ni práctica, ni talento, siempre hay un factor suerte que, de vez en cuando, hace que las tres bolas caigan por el sumidero sin que puedas tener ni una sola oportunidad para golpearlas.

Fue el primer *pinball* español que en folleto aparecía con el *staff* al completo: Diseñador: José Montero Carrizosa // Dibujo y decoración: Fermín Hernández Garbayo (1929-1992), un conocido pintor e ilustrador // Música y efectos: Víctor Manuel Martín Rubio (del grupo musical Víctor y Diego) // Electrónica: Miguel Ángel Queglas // Dirección: José Antonio Cortés.

Llevaba dos micros Z81. Fue el primero en poner una salida de sonido para conectar unos auriculares. Grandes presentaciones con máquinas de humo, un globo aerostático, un tráiler lleno de *pinballs* para que la gente lo pudiera probar, hasta cuñas publicitarias en la radio, ¡nada más y nada menos que en el programa de deportes del famoso José María García! Nada valió para darle el empujón que necesitaba la fábrica. Se intentó una segunda versión, en la que se hicieron modificaciones de dudoso gusto: se le cambio la tipografía del título en el cristal con una horrible pegatina en colores chillones que ni tapaba el logotipo original. También se incorporó un nuevo


AQUALAND
¡ENCHUFATE A LA MAQUINA!
Divertida, Refrescante...!
JUEGOS POPULARES


MERCURY 492
JUEGOS POPULARES
Un gràn Descubrimiento...
un nuevo PIN-BALL


PESO BRUTO: 121 KG.; PESO NETO: 117 KG.
GROSS WEIGHT: 121 KG.; NET WEIGHT: 117 KG.
JUEGOS POPULARES
A la medida de sus necesidades.
According to your needs.
AMERICA 1492 un pin-ball pensado en todos sus detalles, para 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 por Víctor Manuel Martín Rubio.
■ Frontal diseñado por Fermín Hernández Garbayo.
■ Marcador para 4 jugadores con 7 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 embalaje y facilita el transporte.
AMERICA 1492 a pin-ball designed with all the details, for a new generation.
■ Sound unit that reproduces through the synthesizer the music of high fidelity with 2 jacks to connect the headphones.
■ It also has one switch to put on the call syntony.
■ Original music composed by Víctor Manuel Martín Rubio.
■ Head designed by Fermín Hernández Garbayo.
■ 4 players with 7 digits.
■ Regulations of Extra Ball and plays/Games.
■ Metacrilato Playfield practically ever. Lasting and of great speed for the ball slipping.
■ Segurity glass.
■ Folding head to reduce the packing and facilitates transport.
ALBALA N.º 5. 28037 MADRID - SPAIN. TELS.: 204 49 13 - 754 34 15 (8 LINEAS). TELEX 42327 - JP JP E


OLYMPUS
CREDIT
FREE PLAYS
EXTRA BALLS

sistema de decoración del campo de juego: en vez de tener los plásticos decorativos impresos, cortados y atornillados en su lugar, se imprimieron en una plancha de plástico trasparente del mismo tamaño del campo de juego que se colocaba entre este y el cristal. Esto, a priori, podría ser considerado una buena idea, y seguro que en la línea de montaje se agradecía no tener que troquelar e instalar plástico a plástico, pero no suponía un ahorro de material, dificultaba la visibilidad del juego, influía en el juego mismo: por ejemplo, en la *Haley Comet* se tuvo que eliminar el *spinner* (en España se llama molinete, molinillo o banderola) del centro porque golpeaba el plástico y, por último, si el plástico se rompía (que al ser tan grande pasaba a veces) había que cambiarlo por completo porque si no parecía que el cristal estaba fracturado. Cuando en marzo de 1987 se anunció la suspensión de pagos de JP, se enumeraron una serie de motivos y uno de ellos fue que la *Haley Comet* no había tenido la demanda esperada, que se estimaba en unas 130 unidades diarias, y de la que al final no vendían ninguna, ni en España ni en el mercado exterior.

Aqualand (1986) fue el siguiente proyecto de JP, aunque básicamente fue la continuación de la Haley Comet, ya que contó con el mismo equipo de diseño, incluso con Víctor Manuel Martín Rubio y Fermín Hernández Garbayo, y usaba la misma tecnología. Además llevaba también la salida de sonido (aunque se eliminó el tema de los plásticos). El mismo equipo diseñó también la máquina siguiente. La temática del *pinball* es sobre un parque acuático y tiene una de las decoraciones de mueble más bonitas que he visto en el *pinball* español. De nuevo un producto sobresaliente, divertido y bonito, de lo mejorcito de JP, pero tampoco tuvo el éxito esperado.

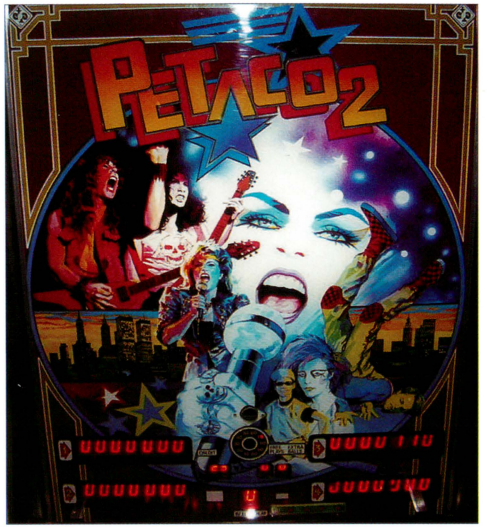
América 1492 (1986) se presentó en verano del 86 en Sevilla a 40 grados. En ese momento ya se sabía que se celebraría la Expo del 92, coincidiendo con el quinto centenario del descubriendo de América. Supongo que se pensó que sería ideal para presentar un *pinball* sobre el descubrimiento.

Aprovechando la bienal del flamenco se hizo una gran fiesta donde actuó Juan Peña el Lebrijano (¡casi *na*!), a la cual asistió lo más granado del sector. Era el tercer producto de la línea *light* como la llamó JP y también contaba con el mismo equipo que Haley Comet y Aqualand.

Llegados a este punto, incluso en el propio JP se dieron cuenta de que el problema no era el producto, era la demanda. Los *pinballs* ya no tenían cabida en los bares, que preferían las máquinas de vídeo, menos grandes y menos ruidosas, y solo los salones recreativos admitían *pinballs*, y por supuesto el número de unidades que podían absorber era limitado.

Unas semanas después de la presentación de Sevilla se anunció otro nuevo modelo, Olympus (1986), basado en la mitología griega, en la que ya se habían inspirado con Faetón. Es una máquina de la que se sabe muy poco; de hecho no se cree que la tirada fuera muy grande, apenas han llegado hasta nuestros días algunos ejemplares.

No estaba al alcance de muchas fábricas españolas sacar cinco modelos de *pinball* en un año, pero JP andaba desbocada en una carrera para crecer (¿quizás demasiado?) o simplemente para sobrevivir. Petaco 2 (1986) fue presentada en diciembre de 1986, en la Fer86,



justo dos años después de su hermana mayor Petaco, buscando reeditar el éxito de esta. De la que copiaba todo el campo de juego. Básicamente se trataba de hacer una nueva versión con la tecnología de la serie *light* que usaba ya JP en todas sus máquinas. Ni mucho menos tuvo el éxito que se esperaba, aunque con cinco modelos por año se supone que no buscaban tiradas más allá de 3000 o 4000 ejemplares. En el cristal había una imagen de unos guitarristas de rock, pero realmente era una foto sacada de la revista *Rolling Stone* de 1984 de los componentes de Metallica, James Hetfield y Kirk Hammett.

Lortium (1987) se anunció justo cuando se comunicaba la suspensión de pagos de JP, en marzo de 1987, lo que era una forma de intentar dar confianza a sus proveedores. El problema que tenía la empresa era simplemente que no vendía todo lo esperado, y eso que se calculaba que en 1986 en España había 35 000 *pinballs* en activo y que la mitad de ellos eran de JP, que había vendido 19 000 en dos años. Cuando vendían sus *pinballs* lo tenía que hacer a plazos de hasta 180 días. Esto aumentó el estocaje y los dejaba sin efectivo para afrontar una deuda de 2000 millones de pesetas.



Por vuestra solidaridad con nuestro dolor
GRACIAS

El mejor homenaje
a JUAN PAREDES
es la firme convicción de nuestra continuidad.

CONTINUAREMOS TU OBRA

JUEGOS POPULARES

Lortium fue una máquina un pelín más grande que las anteriores de JL. El dibujo del cristal estaba diseñado por Pepe Montalbán (que ya había hecho diseños para PETACO), y aportaba una rampa elevada y tres aletas. Lo más reseñable es que fue el primero que fabricaron dos empresas españolas distintas (posteriormente también SEGASA y PEYPER compartieron modelos). Y es que, cuando llegó la crisis importante de JP, se cedió este modelo y el siguiente a Automáticos Montecarlo para que los manufacturaran ellos.

Juan Paredes Hernández falleció en un accidente de tráfico el 11 de septiembre de 1987, de madrugada, en una carretera entre Cádiz y Sevilla. En el coche accidentado, que chocó con un camión a solo ocho kilómetros de su destino, iban tres personas más, que sobrevivieron, una de ellas el socio de JP, Antonio Ponce, que conducía. Juan Paredes era tan pero que tan grande que el hueco que dejó nunca nadie lo pudo llenar ni en el mundo del automático, donde era muy querido y admirado, ni en JP. Pero se intentó, o al menos poco después José Antonio Bosch anunció que la empresa continuaría con la producción.

Quijote (1987) fue el último producto de JP. Es un *pinball* difícil de encontrar con la marca JP ya que sacó muy pocas unidades. También fue cedido a Automáticos Montecarlo, que lo sacó con su marca y lo rebautizó con el absurdo nombre de *Pimball 3000*, que, aparte



de la errata, no pegaba en absoluto con el bonito cristal con la imagen de Don Quijote. Y es una pena, porque es el mejor *pinball* de JP con diferencia, con un trabajo artístico espectacular, varias rampas, multibola, y una bola cautiva elevada (¡cómo no!) de lo más innovadora. Una curiosidad es que fue diseñado por el mismo equipo de Halley Comet, Aqualand y América 1492. Incluso se registraron las cuatro a la vez, pero por alguna razón este modelo se quedó en el cajón durante algún tiempo.

Quijote fue llevado a la FER87 por Juegos Populares del Mediterráneo. Una cosa intere-

sante de Juegos Populares es que tenían distribuidores exclusivos regionales, que a veces eran completamente independientes, o a veces JP formaba parte del accionariado de esa empresa. Un claro ejemplo es esto último era Juegos Populares del Mediterráneo, que con sede en Barcelona distribuía para toda Cataluña y Levante, y estaba dirigida por Luis Miguel Cabeza de Vaca. Incluso cuando JP estaba en suspensión de pagos, a esta empresa le iba bastante mejor y se encargaban de representar a JP en las ferias.

Juegos Populares fue una de las pocas empresas españolas que registraba en la oficina de patentes y marcas sus *pinballs*, tanto los dibujos de los cabezales como los tableros (aunque por separado). Por eso sabemos que se quedó al menos un *pinball* en el tintero, aunque podría haber sido dos o tres.

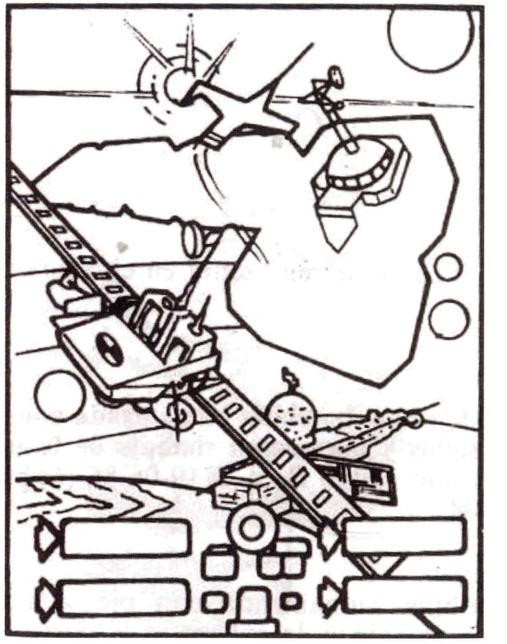
	Nombre	Nº Interno	Fecha	Nº Registro
1	PETACO	1101	1984-12	A-00700
2	Faetón	1103	1985-10	A-01105
3	Halley Comet	1104	1986-01	A-01231
4	Aqualand	1105	1986-05	A-01223
5	América 1492	1107	1986-08	A-01210
6	Olympus	1108	1986-10	A-01348
7	PETACO 2	1109	1986-12	A-01518
8	Lortium	1110	1987-03	A-01592
9	Quijote	1111	1987-12	A-01230

Si nos fijamos en la lista de los *pinballs* de JP, en los números internos con los que JP numeraba cada uno de sus *pinballs*, hay un salto entre el 1101 y el 1103, y entre el 1105 y el 1007. Teniendo en cuenta que la primera patente fue de tres tableros y que dos de ellos son el de Petaco y el de la Faetón, es muy posible que el *pinball* 1102 fuera el tablero que se patentó pero nunca se fabricó.

Se trataba de un campo de juego que se registró en el primer año de JP, y que es una es una versión de la Tally Hoo (1977) de PEYPER que posiblemente Eulogio Pingarrón llevó a JP.

Igualmente se registró el siguiente dibujo de cabezal después de registrar conjuntamente los dibujos de Quijote, Aqualand, América 1492 y antes de registrar la Lortium.

¿Este podría corresponder al *pinball* 1106? Es posible. También es posible que el 1106 se



reservara para la Quijote, que iba a salir por esas fechas, pero que al final salió más tarde.

En 1986 JP registró una máquina llamada Nivel 8. Se trataba de una recreativa que JP nunca llegó a poner en producción, aunque sí llego a montar un prototipo que se llevó a una feria en Londres. La máquina no podemos decir que fuera exactamente un *pinball* al uso, pero sí se montaba en un mueble de *pinball*, y se denominaban *pinball* de pistola. Era similar a Hyperball de Williams o SuperMisil de PETACO, un campo limpio y muchas bolas, pero, en vez de dispararlas con un cañón como en los modelos mencionados, estas salían de diferentes puntos y con una especie de aleta gigante de metacrilato, que se suponía que era una espada láser de 60 cm (supongo que simulando StarWars). Se tenían que parar o desviar las bolas hacia los objetivos. La espada se manejaba con una palanca exterior. Por lo visto la máquina era muy llamativa, con una serie de luces y sonidos muy espectaculares, pero luego el juego era muy monótono y con poco recorrido, y nunca se llegó a fabricar. No hemos encontrado imágenes, pero está claro que el dibujo anterior corresponde al cristal de la máquina. Se ve que su título encaja perfectamente en el hueco que deja el dibujante en esa zona en blanco.

Sobre marzo de 1986 se registró un modelo de máquina tipo A llamada Mediterráneo, que iba a ser un nuevo *pinball* de JP, pero tampoco se llegó a producir.

Aunque especialistas en *pinballs*, también sacaban otro tipo de máquinas recreativas, pero nada especialmente llamativo o que marcara tendencia. La incursión en las máquinas de vídeo se trató en crear una serie de muebles genéricos con decoraciones estándar. Podemos hablar de tres series: Chieftain, Video Show y Panoramic, con un gran monitor de 26 con posición invertida contra espejo al que le incluyeron la opción de enchufar los auriculares. Otro mundo donde JP tuvo un éxito relativo es el de los coches balancines, de los que hizo un motón de modelos: Safari, París-Dakar, Nave Espacial, Lancha, Fórmula 1 y Rally.

Dentro del mundo de las tragaperras empezó con Dama 2000 y siguió con la Kali, de las que hizo una serie Kali 1, Kali 3 y Kali Up. Otras máquinas de JP fueron Taota, The Fire y Tres Bares. Fuera de las clásicas tragaperras hizo un bingo-*pinball* llamado Orbit Game.

El 28 de junio de 1988 José Antonio Bosch anunciaba la liquidación de JP, a pesar de que había logrado reducir su deuda un 75%, a unos 500 millones de pesetas. Con unos activos de 1600 millones de pesetas podría haber sido viable, pero las muertes de Juan Paredes y de Antonio Ponce, y un estocaje de 3000 máquinas tipo B que no había forma de sacar, hicieron que se creara un ambiente de dolor y tensiones que la empresa no pudo soportar.

Nunca sabremos qué hubiera pasado si Juan Paredes no hubiera fallecido. Posiblemente hubieran salido de la suspensión de pagos; quizás hubieran fabricado algún que otro modelo más de *pinball*; incluso puede que hubiera llegado a los años 90, donde habrían tenido que dejar los *pinballs* y dedicarse a fabricar únicamente tragaperras o balancines infantiles; o hubieran desaparecido...



Quién es quién en Juegos Populares

Juan Paredes Hernández (Alicante 1928-Sevilla 1987)

Juan Paredes nació en Alicante, pero muy pronto se fue a vivir a Madrid, donde residió hasta su muerte (excepto durante la Guerra Civil, que la pasó en Alicante con unos familiares). De familia humilde tuvo la oportunidad de cursar estudios de Ingeniería Electrónica, que compaginaba con un trabajo en un laboratorio de medidas eléctricas.

Trabajando desde 1957 en un pequeño taller de aparatos electromecánicos junto sus hermanos (Miguel y Regino), le ficha GEDASA, donde desarrolla una carrera meteórica y llega a ser directivo en poco tiempo.

Finalmente, junto con Adolfo Morilla y Julio Marroquín, fundaron el embrión de lo que fue luego, en 1962, PETACO, S. A. Juan Paredes era inicialmente el director técnico, encargado del diseño y fabricación de los *pinballs*, hasta que pasó a dirigir la empresa y dejó esa tarea en otras manos. Aunque sin confirmar, posiblemente de su mesa de diseño salieron los primeros *pinballs* de PETACO: Diana, Colorín, Penalti, Tour, Competición, Primera División, Auto-stop, Mus, Barrera Aérea y Tú y yo.

Cuando PETACO desapareció Juan Paredes lanzó la nueva empresa, Juegos Populares, S. A., buscando una empresa más moderna y ágil, preparada para las nuevas tecnologías que estaban llegando. Cuando le preguntaron por qué iba a volver a intentarlo después de la amarga experiencia del cierre de PETACO, dijo que lo había pensado mucho y había llegado a dos conclusiones: una que, salvo estrenar automóviles, lo que más le divertía era el trabajo; y la segunda, que era muy joven para jubilarse y muy mayor para cambiar de oficio.

Cuando Juan Paredes se quedó en aquella carretera de Sevilla el 11 de septiembre de 1987, no solo se perdió una persona muy querida en el sector, también uno de los grandes motores de la industria del recreativo. Siempre fue un empresario en el sentido más amplio de la palabra. Pensaba no solo en su futuro y en el de los suyos, a los que arrastraba a todas sus aventuras, sino también trabajó por el bien del todo el sector y todos los grandes del automático se lo reconocieron siempre. Sin duda fue una pérdida irreparable, que supuso la desaparición de Juegos Populares y que influyó negativamente en la industria española.

Pero la saga Paredes no eran solo los tres hermanos. Otros Paredes que trabajaron junto con Juan Paredes fueron: el patriarca de la familia, Juan Paredes, el abuelo PETACO, y el primo Manuel Pedraza Paredes, que tenía una



empresa de suministro de componentes para el automático. También sus hijas, Maite y Ana Paredes, y su hijo Juan Paredes Jr., trabajaron para Juegos Populares.



José Antonio Bosch Valero (Madrid, 1953), licenciado en Derecho por la Universidad de Sevilla. Comenzó en Matinsa representando a esta empresa en Facomare. Allí conoció a Juan Paredes, que lo ficha para PETACO para renovar su red comercial. Antes del verano del año 1981 se traslada de Sevilla a Madrid para cumplir con su encargo, pero el *rosonazo* de 1982 sacudió toda la industria y recibe un nuevo encargo: reestructurar PETACO para desmembrarla en varias empresas y adaptarlas a la nueva normativa. Cuando poco más tarde se decide acabar con PETACO, forma parte del equipo que negocia los despidos y se queda como administrador único para realizar la liquidación. Juan Paredes se lo lleva a Juegos Populares como su mano derecha y allí ejerce de director gerente hasta también su liquidación en verano de 1988 después del fallecimiento de Juan Paredes. En septiembre de 1988 pasa a Recreativos Franco Andalucía, donde finalizó en abril de 1992. Entonces pasó a ejercer de abogado en Sevilla hasta la actualidad.

Antonio Castillo Gerena, director comercial. Comenzó en JP el 2 de mayo de 1984, sin experiencia en el mundo del automático, para trabajar en el Departamento de Ventas. Se inició en Juegos Populares de La Coruña, una distribuidora de JP en Galicia. A finales de 1988 abandona JP para pasar el sector del trasporte.

Luis Miguel Cabeza de Vaca, director del Departamento Comercial, de Relaciones públicas y Exteriores. También fue consejero delegado de la distribuidora Juegos Populares del Mediterráneo. Fichado en 1985, venía de organizar ferias del sector. Luego pasó por Recreativos Franco y actualmente (2016) es un alto directivo de CODERE, S. A.

José María Vidal Bravo (Madrid 1935-1986), director del Departamento de Relaciones Públicas. Fichado en 1984, había sido jugador de fútbol del Real Madrid.

Regino Paredes Hernández, socio fundador, primer presidente y consejero delegado. Es uno de los tres hermanos Paredes Hernández (Juan, Miguel y Regino). Una vez que Juan Paredes pasó a dirigir la empresa, Regino pasó a ser director de compras.

Antonio Ponce, uno de los socios principales de Juegos Populares, también tenía otra empresa junto con Diego Rivas en Sevilla, Ponce & Rivas. Eran clientes preferentes de JP. Conducía el Mercedes cuyo accidente causó la muerte de su amigo Juan Paredes. Aunque él sobrevivió con algunos traumatismos al accidente, al poco tiempo le detectaron un tumor cerebral y, tras una breve enfermedad, también falleció.



Francisco Arbós Balleste (Melilla-1918). Uno de los socios principales de PETACO, y más tarde de FAMARESA y Juegos Populares.

Juan Pedro Van der Bergh. Belga afincado en Madrid, fue socio, presidente y director general de PETACO. Posteriormente fue también fundador de FAMARESA y socio de Juegos Populares.

Eulogio Pingarrón, diseñador de *pinballs* y socio fundador de PEYPER. Durante un tiempo fue socio de Juegos Populares para aportar sus conocimientos en el diseño de *pinballs*. Poco después dejó el accionariado de JP y siguió dirigiendo su empresa PEYPER.

José Pepe Gines López Muñoz, socio fundador, fue jefe de ventas de PETACO, de Juegos Populares y de PEYPER.

Miguel Ángel Quetglas Ariño, ingeniero e inventor catalán, fue el que diseño la electrónica de los *pinballs* Halley Comet, Aqualand, América 1492 y Quijote. También fue el suministrador de las placas para el montaje de estas máquinas. Cuando JP entró en suspensión de pagos montó Automáticos Montecarlo con Francisco Roses García para manufacturar *pinballs* con licencia de JP y así poder aprovechar todo el estocaje de placas que tenía. Después de esta aventura montó la empresa COMPUMATIC, y luego otras, donde se diseñaban y producían placas electrónicas para máquinas de vídeo, máquinas de dardos, etc.

Fermín Hernández Garbayo (Madrid 1929-1992), cartelista y diseñador gráfico de renombre. Ilustrador con un estilo creativo y poderoso, realizó el trabajo artístico de los *pinballs* de JP: Halley Comet, Aqualand, América 1492 y Quijote.

Víctor Manuel Martín Rubio (Madrid). Fue componente del grupo musical los 70 y 80 Víctor y Diego. Se encargó de la música y de los efectos de sonido de los *pinballs* Halley Comet, Aqualand, América 1492 y Quijote.

Otros trabajadores de JP: Ignacio Franco (asesor jurídico), María Dolores López (directora de exportación), Francisco Rojas (director técnico), Trinidad Vera (directora de administración), Miguel Ibáñez (jefe de compras), José Montero Carrizosa (diseñador) y José Antonio Cortes.



Automáticos Montecarlo

Madrid (1987-1989)

Durante algún tiempo se decía que Automáticos Montecarlo era la empresa heredera de Juegos Populares, porque manufacturaba *pinballs* con licencia de estos, pero realmente Automáticos Montecarlo era una empresa que se fundó antes de la quiebra de JP.

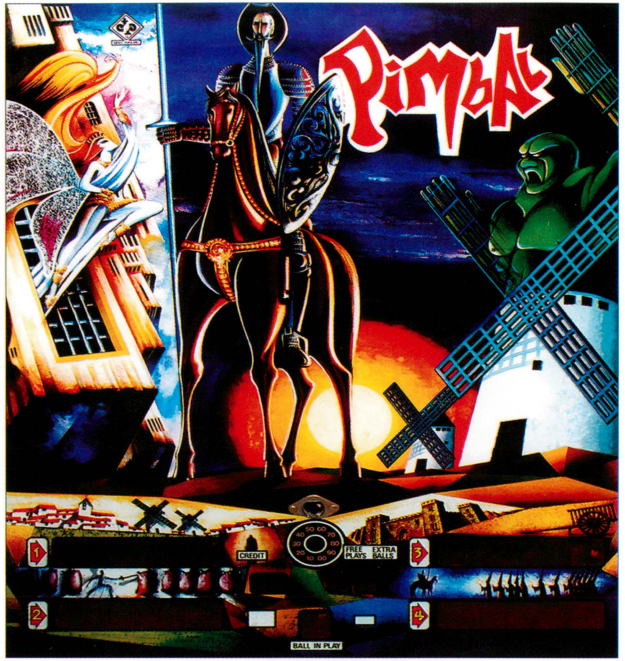
Fue fundada en 1987 con Francisco Roses García como presidente y consejero delegado y con Miguel Ángel Quetglas Ariño como director técnico. Ambos ya colaboraban como externos con JP en el diseño y producción de placas y componentes electrónicos, y cuando en JP cayeron las ventas y entró en suspensión de pagos, se quedaron con un importante stock de material. Para solucionar este tema JP les cedió las licencias para manufacturar los *pinballs* Lortium y Quijote, y así se convirtieron en fabricantes de *pinballs*. Automáticos Montecarlo no tuvo más recorrido que sacar los dos *pinballs* de Juegos Populares, pues cerró en 1989.

El primero de ellos fue Lortium, al que apenas hizo un pequeño lavado de cara poniendo su logotipo en algunas piezas como el mueble, las setas, las dianas, etc. Anunciaron una producción de 300 máquinas al mes y que sacarían dos *pinballs* más y una tragaperras llamada Super Splash.

Solo consta que sacaron el *pinball* Quijote de JP, pero con el horrible nombre de Pim-ball 3000, que, como se puede observar,



El equipo original de Automáticos Montecarlo.



no pega nada con el bonito dibujo que hizo para este *pinball* JP (probablemente Fermín Hernández Garbayo).

Aparte de Francisco Roses y Miguel Ángel Quetglas Ariño, el equipo de Automáticos Montecarlo estaba compuesto también por el Sr. Arriaga (administrador), Sr. Alonso (director de fabricación, que llegaba de PETACO), Carmen Elez (jefa de compras, que también venía de JP) y Moltaban (creativo de CRETA), entre otros.

VECOAT, S.A.

Madrid (1984-1994)



Hablar de VECOAT es hablar de Bernardino *Nino* Carbonero Abad, que empezó en MARESA, donde se formó como técnico electromecánico. Esto le sirvió para convertirse en uno de los más conocidos mecánicos de *pinballs* de la capital. De ahí se montó por su cuenta un servicio de reparaciones y venta de repuestos que llevó junto con su mujer, María del Carmen Martínez. Empezó con un pequeño local en el barrio de Elipa y pasó luego a Vallecas y Santa María de la Cabezas (en 1984). Finalmente, VECOAT se convirtió en MSC Company (María Sira Carbonero, el nombre de su hija de Nino), la cual, en la actualidad, sigue vendiendo repuestos desde la calle Sallaberry, 65, de Madrid.

VECOAT también fue fabricante de, sobre todo, futbolines y billares, y también fabricó muebles genéricos de vídeo (Super Cosmos y Super Word). Otra máquina era la Sprint (1991), que funcionaba con monedas de 25 pesetas. La propia moneda era enganchada por un coche, que la lleva por un circuito circular con numerosos agujeros. El jugador, con un volante, debía intentar esquivar hasta llegar a la meta donde la máquina le devolvía la moneda.

VECOAT también fabricó al menos un *pinball* llamado Dream, que presentó en abril de 1987. Lo que hizo VECOAT fue reciclar *pinballs* de Juegos Populares, a los que cambiaba el cristal y el tablero por unos diseñados por ellos mismos.

Tarjetas electrónicas, circuitería, etc. no se cambiaban y se usaban las de, probablemente, una Halley Comet de JP que VECOAT recompraba por 40 000 pesetas a los operadores, a cambio de que a su vez le compraran su modelo Dream por 270 000 pesetas. Se sabe que al menos se llegaron a vender 500 ejemplares, aunque no sabemos si a ese precio, y reconocían que el tablero de juego estaba inspirado en el *pinball* King Ball de MARESA de 1965.

El controvertido dibujo de la pantalla era diseño de Orlando Carbonero Martínez, hijo de Nino, que trabajaba en VECOAT y que llego a montar otra empresa junto con otro empleado, Antonio Pantoja, llamada Expansión Recreativa.

Julián Matías Jiménez

J.M.

Madrid (1985-1985)

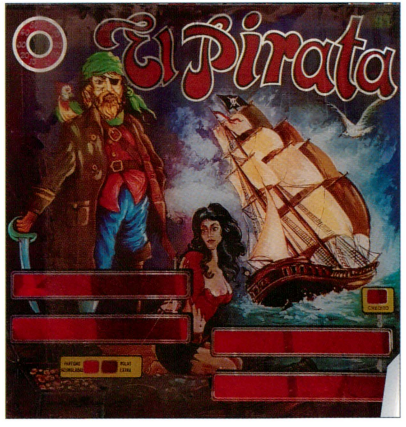
Se sabe muy poco de esta empresa. Sabemos que el fundador y propietario era Julián Matías Jiménez y que fabricó dos máquinas alrededor de 1985.

Una máquina era llamada Turbo 1000 y posiblemente era un mueble genérico de vídeo con volante.

La otra máquina se llamaba El Pirata (198?) y era un *pinball*.

Este *pinball* era un kit de plásticos, tablero y decoraciones que se montaba sobre una Petaco de Juegos Populares. Lo que venía a ser un lavado de cara.

JM escogió la Petaco de Juegos Populares porque fue uno de los *pinballs* más vendidos de la historia del *pinball* español y era fácil hacerse con varios. En cualquier caso, JM no sacaron muchas unidades de su El Pirata y es difícil encontrar uno de ellos.







Máquinas Automáticas Computarizadas, S. A.

MAC

Madrid (1982-actualidad)

MAC fue fundada en Madrid en 1982 por Rafael Domínguez Hernández (Cáceres-18/01/1945).

Rafael Domínguez llega a Madrid con 16 años y realiza estudios industriales, de telecomunicaciones y de montes. A los 20 años empieza a trabajar de técnico de radar en la base de Torrejón de Madrid. De ahí pasa a tener su propia empresa de aparatos de sonido. Finalmente es contratado como director técnico de PETACO, S. A., desde enero de 1975 a febrero de 1982. Incluso tuvo una pequeña participación de un 5% de acciones. Llegó a la empresa con la función de modernizar la obsoleta tecnología electromecánica que tenían y subirla al carro de la electrónica, para lo que diseñó el discutido System III. Este sistema de placas electrónicas, que permitían la gestión del juego y la utilización de marcadores de siete segmentos, tenía importantes carencias y defectos; aun así, era de lo mejor que se hacía en España y se empezó a utilizar en 1978 para unos cuantos *pinballs* de PETACO, pero también fue usado en máquinas de INDER, Recreativos Franco e IRMACOR.



Con la larga caída a los infiernos de PETACO a finales de los 80, muchos empezaron a abandonar el barco. Uno de ellos fue Rafael Domínguez, que no estaba de acuerdo con el rumbo que había tomado la empresa. Hubo cierta polémica pública entre Rafael Domínguez y José Antonio Bosch, el que fuera encargado de la liquidación de PETACO y luego trabajara para Juegos Populares. Mientras Rafael Domínguez contaba que se fue de PETACO porque una serie de personas estaban interesadas en hundirla, José Antonio Bosch le acusaba de llevarse a numerosos técnicos de la empresa y haber dejado 57 millones de pesetas de deuda por la compra una serie de máquinas de las que nunca se obtuvo permiso y que tuvieron que ser vendidas como chatarra.

El hecho es que PETACO no soportó la crisis económica junto con la baja demanda de *pinballs* y, a pesar de buscar otras posibilidades, la verdad es que ni la rígida estructura de la empresa ni la alta especialización de los empleados permitían un cambio de rumbo tan radical. No creemos que la marcha de Rafael Domínguez provocara o acelerara la quiebra de la empresa.

En febrero de 1982 Rafael Domínguez, junto con otros empleados de PETACO, se fue para constituir la empresa MAC, S.A, que se dedicó a la manufactura de aparatos electrónicos. Se establecen en Alcobendas. Inmediatamente


MAC JUNGLE
DISTRIBUTED BY
MAQUINAS AUTOMATICAS COMPUTERIZADAS, S.A.


New
Space Train
2 Level Playfield
Tablero de 2 niveles
Features:
• 2 level playfield
• MultiBall.
• 2 shooter holes to upper level.
• Up to 39 Bonuses.
• Space Train Bonus
• Space Ship Bonus.
• Double & Triple bonus multiplier.
• 3 captive balls.
• M - A - C lanes.
Características:
• Juego en 2 pisos.
• Juego Multibola.
• 2 agujeros lanzan bolas a nivel superior.
• Hasta 39 Bonus.
• Space Train Bonus.
• Space Ship Bonus.
• Doble y Triple Bonus.
• 3 bolas cautivas.
• Combinación pasillos M - A - C.
• Combinación bancada de luces.
at all MacPinBall:
en todos los modelos:
• Automatic percentaging.
- Ajuste automático de Bolas y Partidas Extras.
• 2 Extra Plays at High Score.
- 2 partidas al batir Record
• Info-Speach Feature.
- Animador parlante.
• 1 to 4 players.
- 1 a 4 jugadores.
MacPinBall
MULTIGAME
• With MacPinBall MULTIGAME® you save nearly 60% renovating your model, because you only need to change the Playfield, BackGlass and GameEPROM Memory.
• Con el sistema MacPinBall MULTIGAME® ahorrará aproximadamente el 60% al renovar el modelo, pues solo es necesario cambiar el Tablero, Pantalla y la EPROM del programa de juego.


Space Panther
Caracteristicas:
• Juego en dos pisos
• Juego multibola.
• 2 rampas lanzan bolas a nivel superior
• Hasta 38 bonos.
• 2 cataratas de bonos.
• Doble y triple bonos independientes por catarata.
• 2 bolas cautivas.
• Combinación bancada de luces.
Features:
• 2 level playfiel.
• Multiball.
• 2 shooter ramps to upper level.
• Up to 38 bonuses.
• 2 bonus waterfalls.
• Double and triple independent bonuses for each waterfall.
• 2 captive balls.
• Bed scheme of lights.
At all mac pinbal:
En todos los modelos:
• Automatic percentaging.
- Ajuste automático de bolas y partidas extras.
• 2 extra plays at High Score.
- 2 partidas al batir Record.
• Info-speach feature.
- Animador parlante.
• 1 to 4 players.
- 1 a 4 jugadores.
Space Panther
MacPinBall
MULTIGAME
• With MacPinBall MULTIGAME® you save nearly 60% renovating your model, because you only need to change the Playfield, BackGlass and Game EPROM Memory.
• Con el sistema MacPinBall MULTIGAME® ahorrará aproximadamente el 60% al renovar el modelo, pues solo es necesario cambiar el Tablero, Pantalla y la EPROM del programa de juego.


Multi Game
SYSTEM IV
NEW
Ajustes automaticos
Juegos multibola
Animador parlante
Musica digital
Automatic percentaging
Multiball system
Speach feature
Digital music
Otros Tableros
(Another Games)
SPACE TRAIN
SPACE PANTER
MAC JUNGLE
MAC GALAXY
MAC JUNGLE
NBA MAC

diseña y produce una tragaperras pequeña llamada Mac Play, de la que apenas le dio tiempo a vender nada por la llegada del *rosonazo*. Sin poder fabricar nada, se dedicaron a diseñar prototipos, y cuando se abrió de nuevo el mercado de las máquinas tipo B, a mitad de 1983, empezaron a fabricar la Mac Play II y Mac Play III, a las que siguieron otros modelos Mini Mac, Little Mac, Pocket Mac, Mac I, Mac II, Mac III... Así unos veinte modelos diferentes hasta 1985.

Paralelamente inició una línea de ordenadores personales, de los conocidos en aquella época como clónicos, llamados COMPUTEC (aunque hábilmente en la publicidad usaban el nombre de MAC Computer, se podría ser confundido con los Macintosh que Appel). Estos se vendían por 450 000 pesetas, más de 10 000€ calculados con la inflación en 2021. Parece una barbaridad, pero eran los comienzos de la informática doméstica en España y estaba al alcance de muy pocos.

Es en la feria ATEI de Londres, de principios de 1986, donde MAC presenta su primer *pinball*, el Mac Galaxy (1986).

Poco después presenta su segundo modelo, Mac Jungle (1986). Para estas dos máquinas, y las que vendrían, se desarrolló el System IV, una evolución del System III de PETACO, que permitía la actualización de las máquinas con el simple cambio del cristal del cabeza, el tablero y las *roms* del juego.

El tercer modelo de MAC se presentó en octubre de 1987 y se llamaba Space Train (1987).

Space Panther (1989) fue el cuarto *pinball* de MAC, que mantenía el System IV. Este *pinball* fue presentado en la ATE89 de Londres a principios de 1989.

A principios de los 90 se había introducido en el mundo del *pinball* los *displays* de matriz de puntos. Los pocos fabricantes españoles que quedaron (INDER-*Spinball* y SLEIC) tuvieron que usarlos para poder (intentar) competir con los *pinballs* americanos. Fue extraño que MAC, que llevaba un lustro sin sacar ningún *pinball* nuevo, retomara la cuestión sacando al mercado dos modelos nuevos con los obsoletos marcadores de segmentos: el System IV y el modelo de sustitución de tablero-cabezal, Mac Jungle (1995) (repitiendo un nombre sin razón aparente, porque la temática del *pinball* no tenía nada que ver con la selva), y NBA Mac (1996). MAC dejó la fabricación de *pinballs* y se dedicó a sus otras líneas de máquinas tragaperras, ordenadores y diferentes sistemas digitales. En 1997 crea la empresa Máquinas Computerizadas de Bingo, S. A. McB, S. A. En la actualizada la empresa MAC sigue existiendo, pero sin actividad aparente, parece toda la actividad la tiene actualmente McB.



No podemos decir que MAC marcara época ni que aportara gran cosa a la industria del *pinball* español. Sí que destaca el papel de Rafael Domínguez como diseñador del System III, que, sin ser un sistema especialmente redondo, sí que marcó una época y un camino que seguir. Pero en general MAC fue más una empresa de máquinas tragaperras que apenas tocó el mundo del *pinball* y del recreativo de ocio.

Aparte de Domínguez, el alma máter de MAC, también trabajaron en esta empresa: Jesús Losa Menéndez (director comercial), José Luis Rojas Felipe (director de exportación) y Avelino Rodríguez Fernández-Campoamor (director de ventas).



Spinball, S. A. L.

Madrid (1995-1996)

Empresa con domicilio en el polígono industrial Matagallegos, sito en la calle Gavilán, 22, de Fuenlabrada (Madrid). Uno de los últimos fabricantes de *pinballs* españoles. Solo hizo tres, entre 1995 y 1996.

Los orígenes de esta empresa están en otra de Fuenlabrada, la mítica INDER. Cuando esta empresa quebró, ofreció a sus trabajadores quedarse con el material, maquinaria, diseños y patentes como pago por sus salarios atrasados. Algunos trabajadores aceptaron y se unieron para crear una cooperativa de trabajo asociado que fundó la sociedad anónima limitada *Spinball*.

Los nombres que aparecen relacionados con esta fábrica son Emilio Castello Delgado (inventor y director) y Javier Villa Fernández (inventor y el que fuera el director técnico de INDER).

La empresa, como no podía ser de otra forma, continuó el trabajo que hacían en INDER y siguieron fabricando *pinballs*, hasta tres modelos.

Aparte del *pinball*, solo se le conoce otra máquina llamada Gun Shot, un híbrido entre un bolerín y una expendedora. Es un bolerín que, en vez de dar premios en metálico, los daba en especie, y podían dar premios de hasta cuatro clases diferentes.

El primer *pinball* que fabricaron fue Mach 2, en 1995, que realmente había sido el último proyecto de INDER. No llegó a salir a la luz.


DESPEGAMOS CON
MACH 2
Tomo los mandos y cambio de rumbo en la rampa central.
Pongo en marcha los motores de la multibola.
Spinball
La nueva empresa con más experiencia en pinball
Pol. Ind. Matagallegos. c/ Gavilán, 22. 28945 Fuenlabrada (Madrid).
Tels. 605 53 50 - 49. Fax.: 605 53 45


Verne's World
EMOCION ASEGURADA
Spinball

Le siguió la Vernes Word en 1996 con un bonito trabajo artístico.

El último fue el más conocido Jolly Park en 1996, con el juego de setas más original de la historia del *pinball*.

En cuestión de diseño es de lo mejorcito que se ha hecho en España, con *display* digital de matriz de puntos, juguetes (algunos hechos en goma para aguantar bolazos), muchas y buenas rampas, buen trabajo artístico. Pero al final era un flojito intento de imitar los grandes *pinballs* americanos del momento, que por aquella época estaban en su máximo esplendor.

Por muy atractivas que fueran las máquinas de *Spinball* no podían competir con las Twilight Zone, The Adamms Family o la Indiana Jones, con las que tenía que compartir sitio en los recreativos.





Videodens

Madrid (1981-1987)
Carretera de Toledo,
kilómetro 17,450, Fuenlabrada

Pequeña empresa madrileña de los años 80 que empezó fabricando muebles para máquinas de vídeo y placas con clónicos de los juegos más conocidos de aquella época como Pacman, Scramble y Frogger.

La fábrica de Videodens estaba en Fuenlabrada, en la carretera de Toledo, kilómetro 17,450, a unos 5 km en la misma carretera de la fábrica de SEGASA/SONIC, y también muy cerca de Bill Port, S. A. que también estaba situado en Fuenlabrada.

La empresa fue fundada por el salmantino Juan Buenaventura Rodríguez Visedo, que empezó colaborando con PEYPER como experto en electrónica (aunque sin ninguna experiencia en la industria del recreativo) en la fabricación de muebles para incorporar placas de juegos de vídeo que PEYPER compraban a fabricantes extranjeros.



Juan Ventura, a partir de esta colaboración, fundó la empresa Videodens para meterse por su cuenta en el mundo del automático y hacer él mismo este tipo de adaptaciones de máquinas de vídeo, aunque con el mérito de que hacia sus propias placas (copiadas, eso sí).

También diseño una tragaperras llamada Regina que montaron para él en PEYPER. Fueron más de 1000 unidades, 100 de las cuales se las quedó PEYPER como pago porque Videodens no podía abonarles el trabajo. A partir de aquí parece ser que Juan Buenaventura Rodríguez Visedo se retira de mundo del automático y la empresa se queda sin actividad.



En 1984 aparece Juegos Populares para volver a poner de moda los *pinballs* y varios fueron los fabricantes que vieron un nicho de mercado menos explotado que el de las máquinas de vídeo o las tragaperras, y se volvieron a fabricar *pinballs* en España de forma masiva.

Videodens reaparece con una nueva dirección y gerencia para subirse a la ola y fabricarlos, a pesar de que nunca había hecho ninguno. En esta nueva época la empresa estaba presidida por Carlos Sastre Sancho y el gerente era José Antonio Sedeño Fuente. El director de fabricación era Salvador García Leal, el director comercial, Ángel Vicente Salicio, y el jefe de administración, Rafael Foguer Serrano.

En dos años hizo tres modelos, que, posiblemente por utilizar los mismos proveedores o simplemente por inspirarse en otros fabricantes, tenían muchos parecidos con otros *pinballs* que se fabricaban en Madrid por aquella época.

- Ator, presentado en septiembre de 1985. Con una estética oscura (si nos olvidamos del folleto más ñoño del *pinball* español), parecida a la Faetón de JP. Con elementos parecidos a JP o a Inder.
- Break se anunció por primera vez en diciembre de 1985 como Break86, pero no se puso a la venta hasta mayo de 1986. Era fruto de una colaboración con la empresa navarra Reben.
- Papillon fue el último *pinball* de Videodens presentado en la Fer86, en diciembre de 1986. El cristal es una copia de un *pinball* francés llamado también Papillon, de Jeutel (1984)

A partir de aquí no se le conoce a esta empresa trabajo alguno.

Máquinas de Juego y Recreo G.R., S. A.

GR, S.A.

Madrid (1981-2001)

Esta pequeña empresa familiar, situada en el polígono industrial de San Fernando, nave 45, en Madrid, se fundó en 1981. Se dedicó, básicamente, a hacer pequeñas tiradas de muebles de máquina de vídeo.

La empresa llegó a tener 27 empleados. Algunos de sus miembros eran Antonio García Retuerta (director general y fundador), Maite García Edreira (departamento administrativo), Joaquín Benito Bravo (departamento técnico) y Ascensión del Río Galán (departamento comercial). En 2001 fue absorbida por GONMATIC, S. L.

En las FER87 y FER88 se comercializaba un *pinball* llamado Start Light (1987), del que tenemos una imagen, pero de la que no que se ha encontrado ninguna unidad. Este *pinball* fue registrado con el número A-01489 sobre noviembre de 1986.



***RECREATIVOS GR** en FER 88. El presidente de la veterana empresa madrileña, **Antonio García Retuerta** aparece en la fotografía junto a su*





Esta empresa familiar de salones recreativos fundada en junio de 1981 también fabricó *pinballs*, muebles de vídeos genéricos, tragaperras, etc. La mayoría de su producción tenía como destino sus propios salones recreativos, al menos un 80%. REGAMA hoy en día gestiona varios salones recreativos de máquinas tragaperras en la comunidad de Madrid. El fundador y máximo responsable es Andrés García Martín.

Dentro del tema de los *pinballs* el más llamativo que fabricaron fue Trébol (1985), presentado en diciembre de 1985. Fue un homenaje a los *pinballs* Ametrallador de Torres Macarron-Jumaci, con los que les unía una gran amistad.

Recreativos García Martín, S. A.

REGAMA, S.A.

Madrid (1981-actualidad)

También sacaron una serie de *pinballs* llamados genéricamente Pinball REGAMA, con diferentes tableros y una versión electrónica de Fast Draw de Gottlieb (1975). Todos estos *pinballs* eran muy sencillos y tenían la misma estructura de dos bancadas de dianas y tres setas. Son *pinballs* bastante bajitos para lo habitual de 1985 y difíciles de encontrar, ya que, como hemos contado, pocos acabaron en manos ajenas a la empresa.

REMA, S. A.

Madrid (1982-1988)

Pequeña empresa madrileña situada en Leganés, en la calle Electricidad, 38, del polígono industrial San José de Valderas. También tuvo un taller en la calle de García Morato, 17, de Madrid.

El director general era José Luis Esteban Nadal y el director comercial, Miguel Aranda Anguita.

Fabricó algunos muebles genéricos de vídeo como el Star Tres, Multi-Star, Multi-Star 2 y Multi-Star 3. También máquinas B (Bells-Rolls, Bells-Player y Gold-Bells).

Nos constan dos *pinballs* fabricados por Remasa: Yacaré (1986) y Casino (1987).





Play 21, S. A.

Madrid (1983-1994)

Play 21 era una empresa dedicada a la fabricación y venta de máquinas recreativas constituida en Madrid el 16/05/1983. Cesó su actividad sobre 1994. Estaba situada en la calle Abolengo, 12.

En marzo de 1986 presenta un *pinball* llamado Gorth (1986), que era bastante simple y que fue su única incursión en el mundo de las bolas de plata. Este *pinball* utilizaba piezas que eran típicas de otros fabricantes madrileños, como las setas de BillPort o los carriles de retorno de plástico que usaban en Videodens.

Aparte de este *pinball* hicieron varios muebles de vídeo genéricos. Pedro Hurtado y Eduardo Domínguez son las dos personas que hemos logrado relacionar con esta empresa.



PLAY - 21 S.A.
RECREATIVOS

Ideas y Diseños, S. A.

IDSA

Madrid (1984-1991)

Empresa fundada por Carlos Alonso del Pilar y Santos Esteban Aranda González en Madrid en 1984. Fue constituida el 11 de julio de 1984 y su actividad era la de «fabricación de otra maquinaria de uso general n.c.o.p.». Estaba situada en la avenida de la Constitución, 146, de Torrejón De Ardoz (Madrid).

Carlos y Santos se conocieron trabajando en PEYPER, donde se introdujeron en el mundo del automático. Cuando Eulogio Pingarrón y Alfonso Palomares Maroto, los dos socios de PEYPER, se separan en 1981, ambos se van a la nueva empresa de Alfonso Palomares, Cocamatic.

Es en 1984 cuando abandonan Cocamatic y se instalan por su cuenta, empezando a fabricar muebles genéricos para juegos de vídeo. Es su serie Super Video IDSA (1,2, y 3). De sus inicios también es la máquina tipo B Mini IDSA.

Una vez que Juegos Populares abre de nuevo el mercado a máquinas de *pinball*, IDSA se apunta al carro como tantos otros y llega a fabricar tres modelos diferentes. Aparte de los



Carlos Alonso y Luis Gonsalbez


VINIERON DE LEJOS PARA
IMPONER UN ESTILO PROPIO...
IDSA
Un nuevo pinball de IDSA
está a punto de ver la luz
V1 el pinball que
juega y habla
Sin RESISTENCIA
en el mercado
Miguel Yuste, 16, 1.º A
Teléfs. 754 46 13 - 754 49 98
28037 MADRID


IDSA
PRESENTA
FANTASTIC CAR
• DISEÑO ELEGANTE Y FUNCIONAL
ALTA TECNOLOGÍA QUE ASEGURA
UN MAYOR RENDIMIENTO.
• SISTEMA PARA REGISTRAR CON
NOMBRE LAS CUATRO MAXIMAS
PUNTUACIONES CON PULSADOR
DE BORRADO.
• CONTROL DE AVERIAS.
• TEST DE LUCES.
• TEST DE CONTACTOS.
• ESPECIAL SISTEMA DE FLIPPERS.
• SONIDO ESTEREO.
• ETC...
ADMINISTRACION Y VENTA
C/ MIGUEL YUSTE 16 MADRID 28037 TELEF. 754 46 13 - 754 49 98
FABRICA
AVD DE LA CONSTITUCION 146 TORREJON DE ARDOZ



pinballs, algún mueble de vídeo genérico y al menos una tragaperras, apenas hace nada reseñable.

V-1 (1985-09). Con casi total seguridad sin tener la licencia pertinente para ello. El *pinball* está basado en *V*, la serie CiFi de los 80.

Fantastic Car (1986-03). De nuevo un *pinball* basado en una serie *El coche fantástico*, aunque otra vez sin tener la licencia pertinente.

Basket Ball (1986-07)



Creaciones e Investigaciones Electrónicas, S. L.

SLEIC

Madrid (1992-2016)

SLEIC son las iniciales, al revés, de Creaciones e Investigaciones Electrónicas, Sociedad Limitada. Es una empresa creada en Madrid por Santos Esteban Aranda González una vez que abandona IDSA.

Empezaron fabricando una serie de muebles para vídeo, Máquina Total 4 y Fighters History. Luego fabricaron cuatro máquinas de *pinball*.

Sleic Pin Ball (1994) parece que fue el primer *pinball* de este fabricante. Inicialmente se iba a llamar Super Pang, copiando el nombre del famoso videojuego. Lo peor, toda su estética, que usa figuras de niños que recordaban mucho a los que salían en el videojuego.

Posiblemente en el último momento debieron recapacitar, o les denunciaron o les amenazaron, el hecho es que cambiaron el nombre del juego y algunos detalles como el dibujo del cristal,



transformando así el concepto de burbujas cayendo por niños aterrorizados por meteoritos. Esto quedaba raro porque en el mueble dejaron a los niños sonrientes de la versión anterior. Tenía marcador de matriz de puntos y efectos de voces en castellano un poco cargantes. Podemos ver las dos versiones en los dos siguientes folletos publicitarios.

El siguiente *pinball* fue Bike Race (1995), también con pantalla de matriz de puntos. De este *pinball* se hizo una segunda versión para incluir una segunda bola y poder hacer así un *multiball*. Parece ser que es sencillo modificar


Sleic Pin-BALL
¿Buscas diversión?
Sleic te ofrece
la más atrevida
combinación de la
"pin-ball" clásica
y los mejores
avances
tecnológicos.
COMPRUEBALO


HERE IS THE EUROPEAN
PIN BALL
EMOTION
AMUSEMENT
AND SPECTACLE
BIKE RACE
IS A JOIN OF
EMOTION OF
GRAND PRIX
AND THE
PIN BALL
PASSION
BIKE RACE
PETACO®
Sleic
CREACIONES E INVESTIGACIONES ELECTRONICAS, S.L.
Tel.: 34 - 1 - 661 97 96 - Fax: 34 - 1 - 661 69 74 -
Avd. Valdelaparra - Pol. Ind. de Alcobendas - 28100 Alcobendas (Madrid) SPAIN


DOÑA
ELVIRA 2
Viaje connosco até
ao Fantastico Mundo
da D. Elvira 2
Nova versão
Som Stereo
Sistema Eletronico
totalmente novo
Alta Rentabilidade
Moedeiro Eletronico
Garantia Sovideo/Sleic
PETACO
Sleic
SOVIDEO
FÁBRICA DE MÁQUINAS DE DIVERSÃO - IMPORTAÇÃO
Tels. (02) 52 00 99 - 52 30 63 - Fax (92) 52 30 63
Rua Costa Cabral 1779 - PORTO - Portugal


IO MOON
¿QUÉ NOS
ENCONTRAREMOS
EN EL VIAJE A IO?
WHAT WILL WE FIND
IN THE SPACE TRIP
TO IO MOON?
IO MOON
PETACO

una Bike Race antigua a la nueva versión cambiando el chip con la *ROM* del juego. El *pinball* tenía un minicampo de juego elevado que lo había bastante más complejo que Sleic Pin Ball. Fue un gran avance.

SLEIC, aprovechando la caducidad, registra la marca PETACO y empieza a ponerla en sus *pinballs*, aunque en ningún caso SLEIC y Santos Aranda tuvieron relación directa alguna en el pasado con el legendario fabricante. El logotipo y el nombre de PETACO se utilizan en todas las máquinas que fabrica SLEIC, tanto en los folletos como en la decoración de los propios *pinballs*. Esta cuestión es algo que no gustó mucho en el mundo del automático, sobre todo a aquella infinidad de profesionales que trabajaron y se formaron en PETACO, y que aún trabajaban en la industria.

Doña Elvira II (1996) es un *pinball* copia de Party de Playmatic. Es una historia muy curiosa, porque probablemente SLEIC no sabía de quién copiaba. Existió un *pinball* llamado Doña Elvira y era de un fabricante portugués llamado IRMACOR, que comercializaba en Portugal *pinballs* españoles cambiando el nombre. Doña Elvira era realmente el modelo Party que había comprado a Playmatic y tuvo mucho éxito en Portugal.

Así que, aprovechando el tirón, SLEIC volvió a sacar el modelo con una pequeña modernización, aunque no le pusieron *display* de matriz de puntos. También esta vez el modelo fue en exclusiva para el mercado portugués y de forma conjunta con los portugueses de SOVIDEO que llegaron a poner su logotipo junto al de PETACO y SLEIC.

El cuarto y último *pinball* de SLEIC fue Io Moon (1996), más parecido a lo que había hecho con Bike Race y con una clara referencia a la película *2001: Una odisea del espacio* (1968). El problema es que el concepto *pinball* estaba literalmente muerto en España. 1996 fue el último año que fabricaron *pinballs* MAC, *Spinball* y SLEIC, que eran los tres últimos fabricantes que los estaban haciendo.

Y fue una pena, porque SLEIC había patentado un *pinball* muy curioso que permitía que dos personas jugaran a la vez. Objetivamente era una máquina difícil de realizar, difícil de comercializar (tenía que ser un *pinball* muy ancho para poder tener dos jugadores a la vez) y probablemente no hubiera tenido éxito, pero nos hubiera gustado verla.

A partir de ahí SLEIC pasó a fabricar máquinas de dardos y máquinas tragaperras.

En 2012 Santos Esteban Aranda González se embarcó en un proyecto llamado la Lototrot, que era una quiniela a través de máquinas expendedoras de apuestas sobre las carreras de caballos trotones que se celebran en las islas Baleares. Este proyecto fue promocionado inicialmente por María Antonia Munar, política, que fue presidenta Consejo Insular de Mallorca y presidenta del Parlamento Balear, la cual acabó en la cárcel por varios casos de corrupción. Al final el proyecto que propuso SLEIC para relanzar la lototrot fue rechazado por el Gobierno balear y poco después, en 2016, entró en suspensión de pagos la empresa.



DEPORTIVAS

"Asistimos a un espectacular descubrimiento"

Su mejor partido

"¡¡Excluida del vigente Reglamento!!"

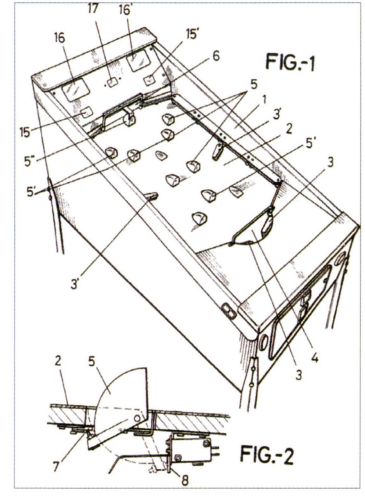
"Vaya encuentro: ¡Así se juega!"

BASES DEL JUEGO

DIMENSIONES:
Ancho: 565 mm.
Largo: 1100 mm.
Altura delantera: 950 mm.
Altura trasera: 1270 mm.
Altura trasera con cabecera: 1860 mm.

Tipo DEPORTIVA excluida del vigente Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Cresmatic es una empresa familiar creada para la fabricación y comercialización de máquinas recreativas. Fundada por la familia Crespo el 7 de julio de 1992, se le conocen algunas máquinas de bingo, tragaperras, futbolines y un *pinball*.



Este *pinball*, diseñado y patentado por Antonio Serrano Espinosa, se llama Fútbol (1997) y durante trece años fue el último *pinball* en España. Por suerte se han fabricado posteriormente otros modelos más interesantes, porque no tiene la suficiente calidad para representar el culmen de la industria pinbalera española.

Muy sencillo y poco original, tiene el sistema de juego de una portería al fondo de campo de juego que ya hizo Anfra-Gol con

CMC Cresmatic

Madrid (1992-2017)

Marcador en 1967. Repartidas por el campo de juego hay dianas abatibles, que diseñó Recreativos Franco para sus modelos Dragon (1976) y Full (1977). Tiene cuatro aletas y el juego se desarrolla por tiempo entre dos jugadores que compiten por hacer más goles. El cabezal solo es decorativo y los marcadores están encima del campo de juego.

Cresmatic fue absorbida en 2017 por otra empresa de los hermanos Enrique Crespo Rubio y Siderico Crespo Rubio, Automáticos Crespo.



Automáticos ARFYC, S. L.

ARFYC, S.L.

Barcelona 1981-2001

Empresa fabricante de máquinas recreativas, accesorios electromecánicos y demás componentes. Fue fundada por Ramón Jovani i Sans, que posteriormente dirigió las empresas ARFYC y Dismon. Como director de fabricación estaba Manuel Bueno. Francisco Rodríguez era el director de operaciones, Luis Casanova el director comercial y Nicolás López era director técnico posventa.

Ramón Jovani provenía de una empresa de reguladores de intensidad eléctrica, hasta que fue a una feria del recreativo de Londres. De allí volvió con una licencia de fabricación y empezó en España a hacer máquinas de marcianitos. Fundó Automáticos ARFYC y se metió de lleno en fabricar cualquier tipo de máquina recreativa, desde vídeos hasta tragaperras. Y también fabricó un *pinball*, uno muy pequeñito que no tuvo mucho éxito y que presentó en la SADA85, llamado **Mini Pinball** (1985), de temática futbolera. Desconocemos si llegó a entrar en producción.



Sin duda lo más llamativo del *pinball* era el mueble compacto y pequeño, que buscaba diferenciarse de los demás fabricantes buscando un nicho de mercado de pequeñas máquinas destinada a bares, donde las grandes máquinas no gustaban. El mueble fue patentado, pero no se ha vuelto a ver nada parecido.

CIC Play

Barcelona (1984-2008)





Finalizada la feria SADA84, José María Arribas decide abandonar NIEMER porque no se seguía el sistema que debía y fundó CIC Play. Con él se fue Manuel Jiménez, que pasó a ser el jefe de ventas de CIC Play. Telesforo Delgado Gallego era el jefe de producción.

La empresa se localizó en Mataró, en la ronda Alfonso X El Sabio, 151, y comenzaron haciendo muebles genéricos de vídeo, como por ejemplo su serie Play Land, y alguna máquina tragaperras. Fue una empresa sin grandes pretensiones, salvo la de hacerlo todo bien y crecer muy poco a poco. Sobrevivieron a todas las crisis durante 25 años.



CIC Play hizo sus incursiones en el mundo del *pinball*, en concreto fabricó tres modelos.

El primero salió al mercado en octubre de 1985 y se llama Galaxy Play (1985). Estaba basado en la serie de TV *V*, que se había estrenado en España en febrero de 1985. Obviamente sin licencia.

El segundo modelo fue presentado en el SADA86 y se llamaba Kidnap (1986). Era una máquina bastante atractiva: rampas, órbitas, setas, dianas, bola cautiva y unos bonitos dibujos muy comiqueros.

En este segundo modelo se hace evidente la influencia de MAC, la empresa madrileña de Rafael Domínguez, que había diseñado el System IV y que había vendido a CIC Play para que lo utilizara en sus *pinballs*. Aparte de la electrónica, se nota también mucho en el cabezal, la situación de los marcadores y la cerradura central.

El último modelo fue también presentado en la feria de SADA87 y fue el segundo la serie Galaxy, Galaxy Play 2 (1987). En mi opinión, el mejor de la fábrica.

CIC Play ya no volvería a fabricar *pinballs*, aunque sí sobrevivió hasta 2008 haciendo todo tipo de máquinas recreativas y de tipo B. También se especializó en dianas electrónicas para juegos de dardos.

BARNI

Barcelona (1985-1987)

Barni fue un proyecto que comenzó Enrique Zarco Fa cuando NIEMER desapareció. Enrique era un ingeniero que, aparte de lo de NIEMER, había hecho otras cosas relacionadas con la industria del ocio. Por ejemplo, había adaptado para MB España el juego electrónico Mi amigo Simón, que fue el éxito de unas navidades de los 80.



Con Barni, Enrique Zarco retomó la fabricación de máquinas recreativas tipo A, empezando con las máquinas de vídeo.

Fue en 1986 cuando se metió de lleno en el mundo de las máquinas de *pinball*. En los primeros meses sacaron hasta tres modelos. Los tres primeros fueron Shield, Champion y Red Baron.

De Shield (1986) llamaba la atención el marcador digital que tenía en el apron para visualizar la puntuación de jugador activo y para realizar la lotería. También es curioso el trabajo artístico y sobre todo el dibujo de extraterrestre (verde, cabeza grande y cuatro brazos) que tanto se parece a un *pinball*, muy famoso y muy posterior, Attack from Mars, de Bally de 1995. Claramente se le añadió la V roja en la publicidad del *pinball* por el éxito que estaba teniendo la serie de televisión.

Champion (1986), o Champion 85 como ponía en el cristal, tenía un tablero elevado con dos aletas extras que estaba muy bien. También tenía un tablero muy colorido.



Red Baron (1986) respecto al juego no aportaba nada, pero tenía un buen trabajo artístico ambientado en la primera guerra mundial.

En 1987, poco antes de desaparecer como empresa, sacaron tres modelos más: Commando, Fighter y Saturno. Sin confirmar, podria existir un cuarto pinball del mismo año llamado Simbad.

Saturno (1987) es un *pinball* muy raro y desconocemos si se llegó a producir. Las otras dos tampoco fueron muy producidas, pero al menos sabemos que alguna unidad llegó a salir al mercado.



Una curiosidad que une a las otras dos máquinas son los dibujos de los cristales, pues ambos son copias de los carteles de películas de los años 80 dirigidas por el mismo director: Enzo Castellari.

El frontal de **Fighter** (1987) es una copia invertida del cartel de *Los nuevos bárbaros* de 1984 con una estrella de la muerte para enlazar con *Star Wars*. Y el frontal de **Commando** (1987) es de otra película anterior, *La fuga del Bronx*, de 1983. Alguien debió llamarles la atención sobre este último cristal a los de Barni porque poco después de la presentación, en la FER87 de final de año, en la publicidad el *pinball* **Commando** aparecía con otro cartel.

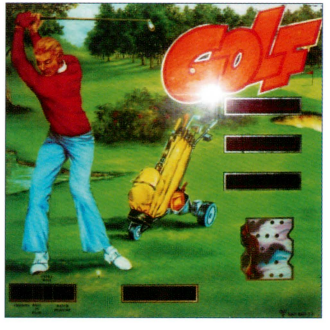
Sport Matic, S. A.

Barcelona
(28/5/1984-actualidad)

Empresa catalana constituida el 25 de mayo de 1984 por Carlos Romero Lladó. En el logotipo se pueden observar las iniciales C.R. escondidas en la antorcha, correspondientes al nombre del fundador.

Esta empresa sacó al mercado dos *pinballs*. El primero se llamaba Flash Man (1986) y fue presentada en la FER de ese año, con un precio de 195 000 pesetas y un diseño muy comiquero.







El segundo *pinball* fue presentado un año más tarde y se llamaba Terrific Lake (1987), con un diseño muy aterrador basado en cómics y pelis de terror.

Hubo un tercer *pinball* llamado Golf, que tenía unas dimensiones muy reducidas, probablemente para competir con las máquinas de vídeo por un sitio en los bares. No llegó a entrar en producción.





Jocmatic, S. A.

Terrassa (1986-1996)

La empresa Jocmatic probablemente es otra de las satélite que aparecieron cuando se disolvió Playmatic. No tuvo mucho recorrido. Se sabe que estaba situada en Terrassa (Barcelona) y que fue disuelta oficialmente en 1996, pero no se le conoce actividad más allá de los 80.

Aparte del *pinball* fabricó algunos muebles genéricos de *pinball* como la serie Jocmatic Video (I,II,III y IV), Géminis o Nick Hanner.

De este fabricante solo se conoce un *pinball* llamado Rider's Surf (1986). Hay fuentes que dicen que sacó otro en 1987, llamado *Pinball*, pero no se han encontrado datos al respecto.





Nondum, S. A. L.

Barcelona (1986-1989)

Esta empresa, que estaba situada en la calla Potosí, 2, de Barcelona, nació con la idea de fabricar *pinballs*, tanto en formato máquina completa como en formato kit, que se pudieran implantar en máquinas antiguas. Aunque, al final, que nos conste solo hizo un *pinball* llamado Come Back (1988), que presentó formalmente en la FER88 (la fecha de diseño es de 1986). Era electrónico, de cuatro jugadores, y para el diseño de las placas electrónicas contaron con la colaboración de la empresa catalana EFO.

Parece ser que esta empresa estaba formada por exempleados de la desaparecida Playmatic, que acababa de cerrar sus puertas. *Nondum* es una palabra latina. Estaba muy bien traída, pues significa «todavía no».

Una curiosidad: la empresa francesa CIFA (*Comptoir Industriel de Fabrication pour L'Automatique*) lo publicitó en Francia como suyo cuando incluso en el mismo folleto aparecía el *pinball* con la propia marca de Nondum. Según se dice se llegaron a producir 735 máquinas y la mayoría acabaron en Francia.

Oficialmente la empresa fue disuelta en 1996, aunque en 1989 cesó su actividad y no se le conoce ningún otro producto aparte del *pinball* mencionado. Personas relacionadas con la empresa: Francisco Cote como director gerente y José María García como director comercial.

Playbar, S. A.

Hospitalet del Llobregat, Barcelona (1987-1989)

Fabricantes catalanes de máquinas recreativas de todo tipo: tipo B, deportivas, *pinball* y vídeo. Estaba situada en la calle Crono, 99 (nave H) de Hospitalet del Llobregat.

La empresa aparece en 1987 al fabricar un *pinball* llamado Cobra (1987), que era una copia licenciada del *pinball* homónima de los italianos de Nuova Bell Games. Estaba basado en la película de Sylvester Stallone.

Se cuenta que los trabajadores de esta empresa provenían de Playmatic y no parece infundado, ya que Playmatic acababa de cerrar fabricando otro *pinball* llamado Skill Flight (1987), que también era un diseño que compró a la italiana Nuova Bell Games (la única vez que Playmatic compró diseños o tecnología a alguien).

El siguiente *pinball* que fabricaron se llamaba Bloody Roller (1988), basado en una película llamada *Roller Ball* (1975). Era un producto original de la casa, aunque tenía una animación en el cabezal muy parecido al de míticas máquinas como Pin o 300 de MARESA.

La electrónica que usaba esta empresa era de la empresa EFOSA (Electrónica Funcional Operativa, S. A.). Eran las mismas que montaban en las últimas máquinas de Playmatic y que luego usaron otras empresas de la época como Nondum o Maibesa, donde, aparte de la propia Playbar, pudieron acabar mucho del talento que había en la extinta Playmatic.

También fabricaron otras máquinas tragaperras, de bingo, de vídeo y hasta de dardos.



La empresa llegó a tener una plantilla de 30 trabajadores, de los que conocemos a Ramón Mejías Inglés (director general), Martín López (servicio técnico), José Luis López Cubel (delegado comercial), Jorge Dolera Enríquez (delegado comercial) y Mª del Carmen Mejías (secretaría).





VIFICO, S. A.

Málaga 1985-1989

VIFICO, S. A. era una empresa malagueña fundada el día 4 de marzo de 1985 con un capital de 250 millones de pesetas. A finales de 1988 se anuncia la fusión/



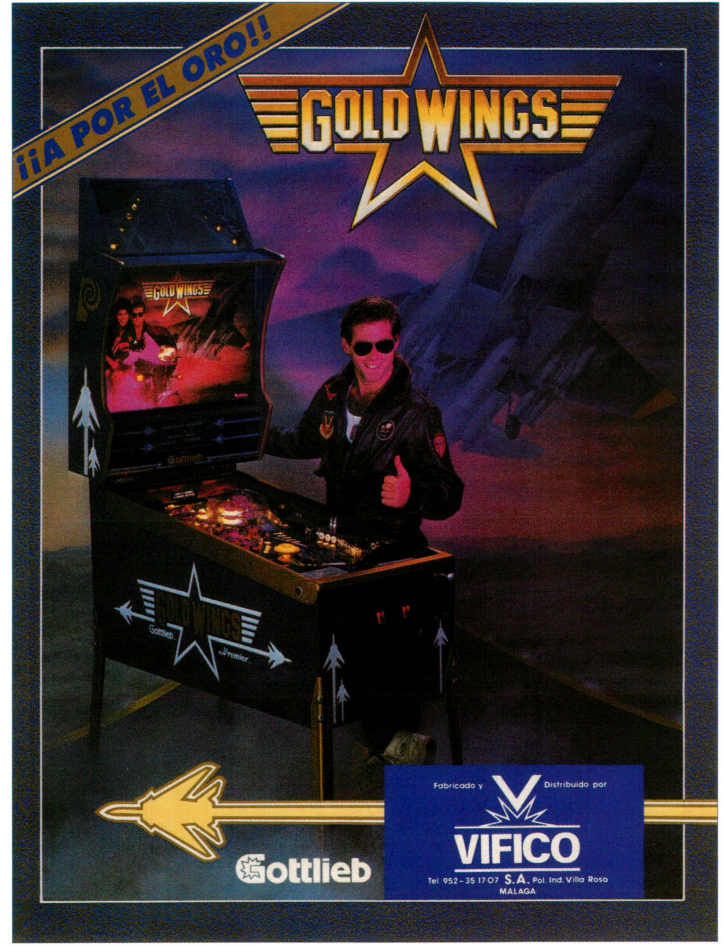
Los socios de Vifico y su delegado en Valencia durante una presentación.

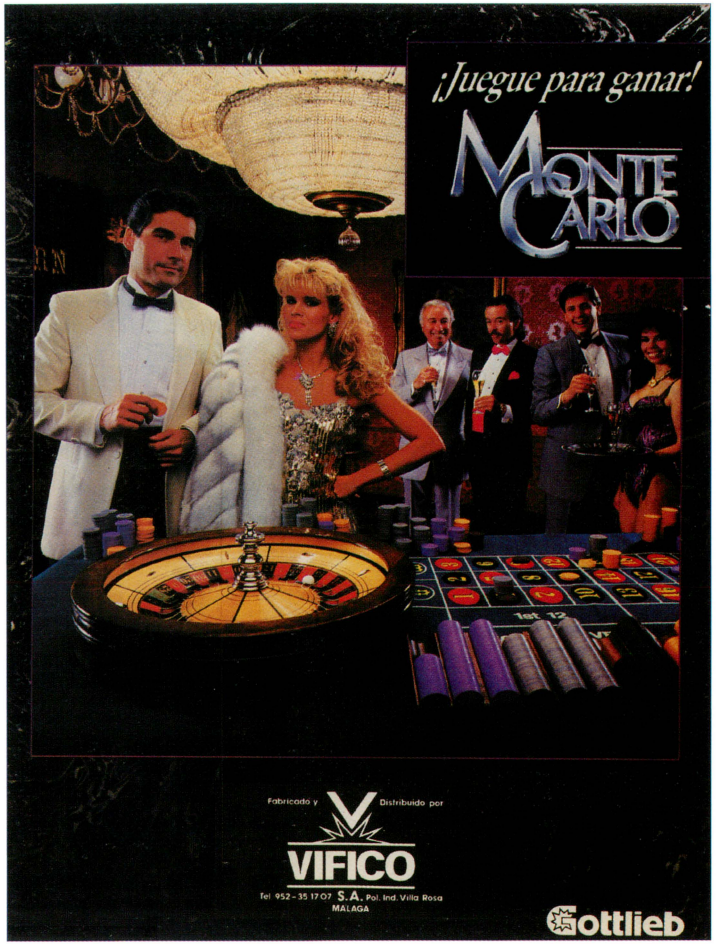
asociación con la catalana Andra, S. A., que se dedicaba a la fabricación de tragaperras. Durante un tiempo sacan productos con la doble marca, pero finalmente parece que esta asociación es disuelta y VIFICO entra a formar parte de un *holding* de empresas controlado por los dos socios de VIFICO: Tomás Cardeñas Blasco y Víctor Leopold Bosquin. Es difícil desenmarañar y averiguar si en la actualidad siguen o no con actividad. Los dos, junto con José Luis Jiménez, parece ser que eran los tres socios fundadores de VIFICO.

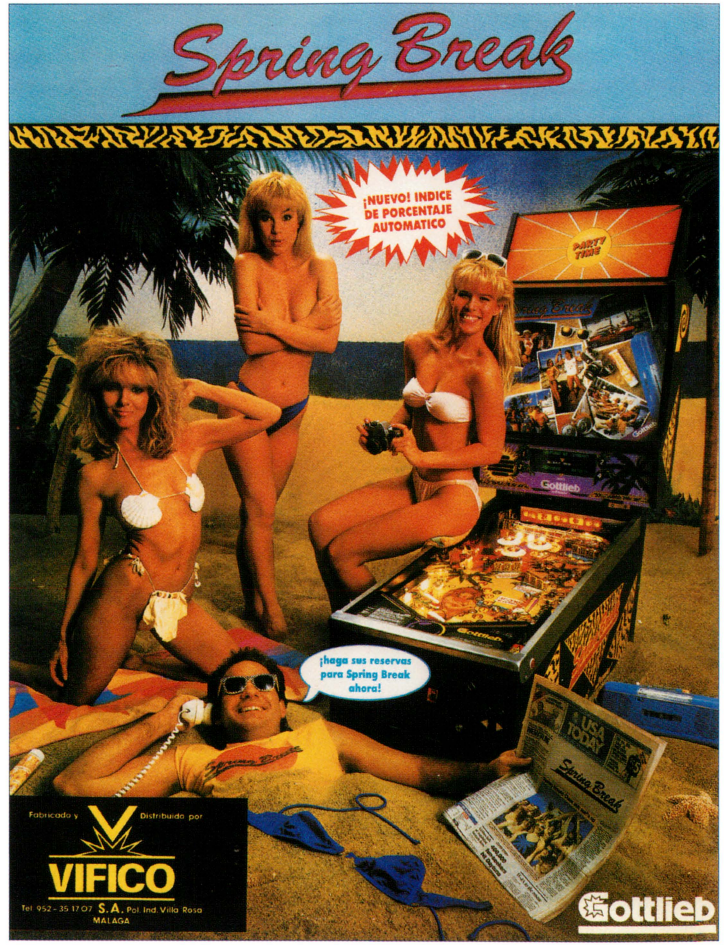
Tomás Cardeñas Blasco era el director gerente y consejero delegado. Comenzó en el automático




Hollywood
HEAT
¡¡CONTACTO.....!!
Fabricado y
Distribuido por
VIFICO
Tel. 952-35 17 07 S.A. Pol. Ind. Villa Rosa
MALAGA
Premier
Is The Look!
Gottlieb


¡¡A POR EL ORO!!
GOLD WINGS
Fabricado y
Distribuido por
VIFICO
Tel. 952-35 17 07 S.A. Pol. Ind. Villa Rosa
MALAGA
Gottlieb


¡Juegue para ganar!
MONTE CARLO
Fabricado y Distribuido por
VIFICO
Tel. 952 - 35 17 07 S.A. Pol. Ind. Villa Rosa
MALAGA
Gottlieb


Spring Break
¡NUEVO! INDICE DE PORCENTAJE AUTOMATICO
¡haga sus reservas para Spring Break ahora!
USA TODAY
Fabricado y Distribuido por
VIFICO
Tel. 952 - 35 17 07 S.A. Pol. Ind. Villa Rosa
MALAGA
Gottlieb

en Marruecos en la época del protectorado, luego pasó a Sevilla y finalmente a Málaga. Ha continuado relacionado con empresas del mundo del automático durante toda su carrera. Víctor Leopold Bosquin por su parte era consejero delegado y director comercial de VIFICO. Este empresario belga ha creado más de 100 empresas, de las cuales 80 siguen activas. Actualmente dirige el grupo Unibox, con más de 1000 empleados, que se dedica a la explotación y fabricación de máquinas recreativas y casinos. Otras personas relacionadas con VIFICO son Laly Armijo Aranda (comercial), Ginés Cardeñas (comercial), José Blanco (encargado de la administración), Miguel Estrada (comercial) y Pilar Cobos (publicidad).

La época que nos interesa de este fabricante es desde su fundación en 1985 hasta 1989, cuando dejan de producir *pinballs*. VIFICO, S. A. comienza sus operaciones en 1985, pero hasta enero de 1986 no empezó a comercializar máquinas. Nunca produjo diseños propios, sino que fabricaba bajo licencia de Gottlieb-Premier, Exidy y Tatsumi. Aun así, llegó a tener 68 empleados y una producción diaria de 10 máquinas.

Su sede inicialmente estaba situada en la carretera de Guadalmar, polígono Villa Rosa, de Málaga. Posteriormente se trasladaron a la calle Rosa de los Vientos, 27, del polígono industral El Viso, 3, de Málaga.

VIFICO, S. A. llegó a un acuerdo con Gottlieb para fabricar desde España sus modelos de la época, que se comercializaban bajo la marca PREMIER. Gottlieb les vendía las placas electrónicas, los tableros del campo de juego y los cristales del cabezal; el resto (mueble, circuitería, transformador, montaje) los hacía VIFICO. Parece ser que las calidades de estos *pinballs* eran un poco inferiores a los manufacturados por la propia Gottlieb. De todas formas, todas las piezas eran intercambiables y



se podían usar repuestos de Gottlieb para las máquinas de VIFICO.

Informaciones encontradas en internet (www.flippers.be) dicen que se llegaron a fabricar trece modelos licenciados por Gottlieb. Empezaron con Chicago Cubs y el segundo fue Raven, con una tirada de 500 máquinas, presentado antes de la FER86. La idea era realizar tiradas muy cortas entre 300 y 500 unidades, pero variando muchos los modelos, principalmente para el mercado español y europeo. Su último *pinball* fue teóricamente Hot Shots, sobre 1989, y ya nunca volvieron a fabricar *pinballs*, aunque sí que distribuyeron los originales de Gottlieb durante algunos años más y siguieron fabricando otros recreativos y tragaperras.

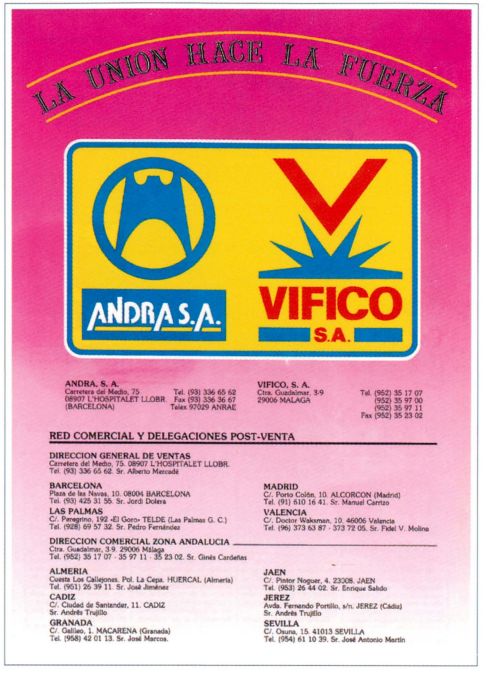
Los trece modelos construidos son Chicago Cubs (1986-02), Raven (1986-12), Hollywood Heat (1986-12), Genesis (1987), Gold Wings (1987), Monte Carlo (1987-12), Spring Break (1988-01), Arena (1988-03), Victory (1988), Diamond Lady (1988), Bad Girls (1989), Excalibur (1989) y Hot Shots (1989).



Víctor Leopol Bosquín.



Tomás Cardeñas Blasco.





6

SIGLO XXI. OTROS TIEMPOS, NUEVOS TIEMPOS

Marsaplay

Almería (2010-actualidad)

Esta empresa, situada en la calle Ciprés, 2, de Viator (Almería), apareció por sorpresa para fabricar un nuevo *pinball* español 13 años después del último modelo *made in Spain*.

New Canasta (2010) es una revisión del pinball clásico español Canasta 86 de INDER de 1986. El proyecto iniciado en 2007, que pasó por Bifuca (fabricantes del *pinball* virtual Pinball Tronic), pero al cancelarlo, Antonio Cruz, el diseñador, lo continuó en la empresa Marsaplay de Antonio Salinas López. Con el apoyo de la empresa Orenes, lo llevó hasta su fase de producción y explotación. Las últimas noticias hablaban de una tirada de 200 máquinas.

Lo más llamativo fue la tecnología que usaba, abandonando completamente los viejas métodos para usar lo más moderno del mercado, con monitor TFT, iluminación LED, sistema de protección de las bobinas, se sustituyen los interruptores de pasillos por sensores magnéticos, cámara de vídeo... Todos los aficionados viendo el despliegue utilizado estábamos esperanzados con el siguiente producto de Marsaplay, pero ahí se quedaron.

La Canasta 86 fue un bombazo en su momento y la tecnología que usó Marsaplay era estupenda, pero el precio de venta en 2012 estaba en unos 3600€ más IVA y parece ser que no era muy competitivo, se dudó que fuera amortizable. Otro inconveniente es que era el primer diseño de *pinball* de Antonio Cruz y, francamente, hasta a los mejores diseñadores de este país les costó sacar sus primeras mesas, había cosas que se podían mejorar.



Quetzal Pinball

Murcia (2012-actualidad)



Empresa fundada por Antonio Ortuño (Cartagena, 1980) en 2012 para el diseño y manufactura de *pinballs* de forma prácticamente artesanal, pero con calidad profesional. A cierre de esta edición, es la única empresa en España y probablemente en Europa que fabrica *pinballs*.

Lo que empezó en 2009 como un proyecto personal para construir su propio *pinball* acabó siendo un ambicioso proyecto comercial para sacar al mercado una serie de 30 máquinas de su primero modelo: Captain Nemo (2015).

El proyecto y el primer prototipo fue presentado en exposiciones y torneos durante el año 2012 como en la Pinball Expo de Chicago de 2012 o en la TMAP 2012 de Madrid. El precio original estaba entre 4000€ y 4500€, y tendría versiones con y sin monedero. Antes de comenzar la fase fabricación a finales de 2012 ya estaba toda la producción vendida a coleccionistas privados extranjeros.

El trabajo artístico del tablero (fabricado por Mirco en Alemania), mueble y plásticos fueron diseñados por Gustavo Díaz (conocido como Lord Hiryu, diseñador gráfico que ha participado en el diseño de varias mesas de *pinball* virtual) y el dibujo del cristal del cabezal por Rubén Lavado. La música integrada originalmente en el juego (se puede modificar) es de Kevin MacLeod y de Hitten, un grupo musical de Murcia (España).

El resto de las piezas (mueble, rampas, rieles, etc.), el diseño del juego y el *software* fue realizado por el propio Antonio Ortuño. Los elementos y mecanismos comunes (bobinas, interruptores, portabombillas, aletas, etc.) son los habituales que se usaban en las máquinas de Bally/Williams y se pueden encontrar fácilmente en el mercado de repuestos.

La parte electrónica está compuesta de un ordenador personal con un disco duro SSD junto con una placa de control llamada QPC (*Quetzal Pinball Controller*), también de diseño de Antonio Ortuño, y que facilita la comunicación y control de los diferentes elementos y luces.

Integrado en el tablero tiene una pantalla LCD que sirve como marcador y que puede interactuar con el propio juego. Todo el *software* controlador del *hardware*, las reglas del juego y los minijuegos de vídeo, que se pueden jugar en la pantalla integrada, está implementado en Java y a disposición de los propietarios del juego para poder modificar reglas, añadir imágenes, cambiar la música, etc.

La tirada de 30 máquinas se dividió en dos lotes. La primera serie de 14 fueron entregados a partir de junio de 2015. Los juegos comprados por coleccionistas americanos fueron montados en Estados Unidos.

Pero Quetzal Pinball no era una empresa de *one-hit wonder* y cuatro años después, en 2019, inició su siguiente proyecto, Tokyo Perfect Drift, esta vez en colaboración con la empresa alicantina STR Pinball de Orlando González Fernández, dedicada a la repara-


CAPTAIN
Avemo
La mayor aventura
del Pinball Español
* Pantalla LCD 9,7" integrado en el playfield
* Mini-juegos que integran la experiencia
del pinball con los videojuegos
* Multiball de hasta 5 bolas
* Rampas y loopings de acero
* Railes de acero con un nuevo sistema de construcción.
* Conexión wi-fi para subir puntuaciones a internet
y descargar nuevas reglas.
* Código fuente disponible para modificar o crear tus propias reglas.
* Iluminación LED
* 2 altavoces y 1 subwofer de 6,5"
* Banda sonora hevay metal instrumental
* Conector jack en el frontal del mueble
* 1 banco de 4 dianas abatibles
* 1 bola cautiva
* Pasillo inferior transparente (Corriente del golfo)
* Nuevo placa controladora Quetzal Pinball Controller (QPC)
* PC con sistema operativo embebido
QUETZAL
PINBALL


Tokyo
PERFECT
Drift
Fast game with 4 flippers.
Full RGB lighting.
Simple rules for novice.
Hard to achieve for expert player.
Amazing art package.
Custom electronic music.
PVP 4595€
(Tax & shipping not included).
FREE PLAY
No one will
beat me
QUETZAL
PINBALL
For more info go to www.tpdpinball.com - Sales: aortuno@quetzalpinball.com

ción y venta de *pinballs* de segunda mano, la más prestigiosa y fiable de las existentes en España. Al proyecto se ha unido Gustavo Díaz para el diseño gráfico y Cristóbal Ortuño para la música.

El prototipo fue presentado en Arcade Museum de Petrer (Alicante) a finales de 2018. Se trata de una mesa muy plana, sin rampas, con cuatro aletas muy al estilo de los primeros *pinballs* electrónicos españoles de finales de los 70, con un juego muy rápido y frenético. Con un precio inicial en euros de 4395 ($5000 / £3940) más impuestos y envío, abrió el periodo de pedidos, dando prioridad a los coleccionistas que compraron la Captain Nemo, pero sin límite de tirada.

Y siendo un juego tan rápido, atractivo y económico (respecto a las máquinas americanas), hay grandes posibilidades de que trascienda más allá del mercado de coleccionista.



Sin apenas dejar respirar, Quetzal Pinball presentó en Pinball Expo 2019 el último proyecto hasta la fecha, Super Canasta (Super Hoop para el mercado anglosajón). Se trata de un diseño encargado por la empresa Bitronic, empresa española dedicada a la fabricación de máquinas recreativas, accesorios, proyectos de casinos, salones recreativos y de bingo, etc.

La intención de este proyecto es diseñar una máquina orientada al mercado de explotación. En este caso será la propia empresa, Bitronic, la que monte los *pinballs* en sus instalaciones.



ÍNDICES

Índice de fabricantes

Anfra Gol 76-78
Automáticos ARFYC 426-426
Automáticos CMC 30-36
Automáticos Montecarlo 401-402
Automáticos VAHER 71-74
Automave Servicios, S. A 337-339
Barni 428-429
Bill Port 347-352
Billares Córdoba 51-53
Billares Quevedo 67-70
Casa Escardíbul 54-60
CEDES, S. A. 91-94
Centro Matic 131-141
Cerfo 82-82
Cic Play 427-427
CIRSA/UNIDESA/Stargame 367-373
Coapin 121-121
Cresmatic 425-425
EMAGAR 356-357
Explomatic 353-354
F. Abadín 18-18
FAER 125-130
FAMARESA 334-336
Hispamatic 363-364
Iberomatic 360-362
IDSA 418-420
INDER 230-257
Industrias Laguna 43-45
Industrias Reben 374-374
Inter-Automatic 83-83
IRMACOR 383-383
JAICAR 111-114

JM 404-404
Joc Matic 432-432
Joctronic 375-378
Juegos Populares 384-400
Jumaci 122-124
Kromson 37-41
MAC 405-408
MAIBESA 358-359
MAM 84-90
Máquinas de juego y recreo García Retuerta 414-414
MARESA/GEDASA/AMUSA 192-229
MARSA 374-374
MarsaPlay 442-442
Martel 332-333
Masay 42-42
NIEMER 365-366
Nondum 433-433
Orús/Atracciones Caspolino 61-64
PETACO/RECEL 154-191
PEYPER 340-346
Play 21 417-417
Playbar 434-435
Playmatic 258-300
Producciones Eléctricas Beta 79-79
Quetzal Pinball 443-445
Recreativos Franco/Interflip 142-152
Recreativos Invermatic 382-382
REGAMA 415-415
REMASA 416-416
SALOR 46-50
SEGASA/Sonic 301-329
SLEIC 421-424
Spinball 409-411
Sport Matic 430-431
Talleres CAR/Big Fair 115-120
Talleres Llobregat 95-110
Talleres Reflex 81-81
Talleres Stuart 80-80
Talleres Tetuán 18-18
Tasa 355-355
Torres-Macarrón 65-66
VAPREL 379-381
Vecoat, S. A. 403-403
Videodens 412-413
VIFICO 436-440

Índice de *pinballs*

1-2-3 (Talleres Llobregat, S. A.-1973) 110
1X2 (Iberomatic, S. A.-1972) 360
2002 (MARESA-1971) 209
24 heures du Mans (Billares Cordoba-1957) 53
250 cc (INDER-1989) 253
300 (MARESA-1976) 220
4 x 4 (MARESA-1972) 209
7 1/2 Up (Bill Port-1977) 349
7 UP (Talleres Llobregat, S. A.-1970) 110
Academia (Talleres Car-0) 118
Acuario (Automáticos CMC-0) 32
Airways (Automáticos CMC-1964) 35
Alarm (Billares Cordoba-1958) 52
Alaska (Recreativos Franco - Interflip-1977) 146
América 1492 (Juegos Populares-1986) 393
Ametrallador 2002 (Jumaci-0) 124
Ametrallador Atómico 1 (Jumaci-1966) 122
Ametrallador Atómico 1 (Torres-Macarron-1957) 65
Ametrallador Atómico 1 (Torres-Macarron-1958) 66
Ametrallador Atómico 1 (Torres-Macarron-195x) 66
Ametrallador Atómico 1 (Torres-Macarron-1964) 66
Ana Bond (Talleres Llobregat, S. A.-1966) 101
Antar (Playmatic-1979) 284
Apache (Playmatic-1975) 268
Apollo 9 (Talleres Llobregat, S. A.-1970) 105
Apolo 2001 (MAM-1969) 87
Aqualand (Juegos Populares-1986) 393
Aquarius (PETACO/Recel-1971) 161
Arcoiris (Masay) 42

Arena (VIFICO-1987) 440
Asalto (Masay-0) 42
Astro Flite (SEGA, S. A.-1974) 305
Atleta (INDER-1991) 254
Ator (Videodens-1985) 413
Attack (Playmatic-1980) 284
Autobol (Inter-Automatic-1961) 83
Autódromo (Talleres Car-1974) 120
Auto-stop (PETACO/Recel-1963) 158
Baby Doll (SEGA, S. A.-1975) 305
Bad Girls (VIFICO-1988) 440
Bang! Bang! (PETACO/Recel-1974) 172
Bank-A-Mam (MAM-1969) 87
Barbarella (Talleres Llobregat, S. A.-1967) 107
Barrera Aérea (PETACO/Recel-1965) 158
Basket Ball (IDSA-1986) 420
Basket Ball (MAM-1966) 87
Béisbol (MARESA-1971) 208
Béisbol (Salor, S. A.-0) 49
Ben-Hur (Automáticos VAHER-1963) 74
Big Ben (SEGA, S. A.-1975) 305
Big Brave (MARESA-1975) 214
Big Fair (JAICAR-1966) 113
Big Fair (Talleres Llobregat, S. A.-0) 105
Big full (MAM-1966) 87
Big Guns (Cirsa Unidesa Stargame-1988) 373
Big Horse (MARESA-1975) 218
Big Town (Playmatic-1978) 284
Bike Race (Sleic-1995) 421
Bikini Beach (Talleres Llobregat, S. A.-0) 105
Bingo (VAPREL-1977) 381
Bird Man (Sonic-1978) 312
Black & Reed (INDER-1975) 236
Black Fever (Playmatic-1980) 284
Black Flag (Playmatic-1974) 268
Black Hawk (Centro Matic-1976) 141
Black Knight (Automave Servicios S.A-1981) 339
Black Magic (PETACO/Recel-1980) 179
Black Magic 4 (PETACO/Recel-1980) 179
Blaugrana (MAM-1966) 84
Bloody Roller (Playbar-1988) 434
Boing Boing (Talleres Llobregat, S. A.-1971) 110
Bolera (Automáticos CMC-1963) 35
Bolin Ball (MAM-1969) 87
Bombers (AMUSA-1963) 195
Bongor (MARESA-1974) 213

Bowling (FAER-1966) 128
Boxing (MARESA-1967) 201
Brave Team (INDER-1985) 248
Break (Videodens-1985) 413
Bumper (Bill Port-1976) 349
Bumper BL 108 (Industrias Laguna-0) 45
Bumper BL 110 (Industrias Laguna-0) 45
Bumper BL 112 (Industrias Laguna-0) 45
Bumper BL 114 (Industrias Laguna-0) 45
Bumper BL 116 (Industrias Laguna-1963) 45
Bus Stop (MARESA-1970) 215
Bushido (INDER-1993) 254
Butterfly (Sonic-1977) 312
Cabaret (Recreativos Franco - Interflip-1975) 144
Caddie (Playmatic-1972) 264
Calamity (Talleres Car-0) 118
Can Can (MARESA-1964) 198
Canasta 86 (INDER-1986) 248
Cannes (SEGA, S. A.-1976) 312
Capri (FAER-1965) 126
Captain Kidd (Iberomatic, S. A.-1973) 361
Captain Nemo (Quetzal Pinball-2015) 443
Caravan (Playmatic-1969) 264
Carnaval (Automáticos CMC-1962) 35
Carnival (Playmatic-1977) 280
Carrera de Caballos (Talleres Stuart-1962) 80
Carreras de Caballos (Billares Quevedo-1963) 69
Carreras de coches Superson (B. Quevedo-1962) 69
Carrusel (MARESA-1967) 202
Casbah (SEGA, S. A.-1973) 305
Casino (REMASA) 416
Casino 2000 (Bill Port-1977) 349
Casino Royale (SEGASA-1976) 310
Cavalier (PETACO/Recel-1979) 179
Centaur (INDER-1979) 244
Centigrade 37 (MARESA-1978) 223
Cerberus (Playmatic-1982) 288
Challenge Round (Hispamatic-1974) 363
Chamonix (MARESA-1971) 208
Champion (Barni-1985) 428
Chance (Playmatic-1970) 264
Chance (Playmatic-1978) 284
Check (PETACO/Recel-1975) 172
Check Mate (PETACO/Recel-1975) 172
Cherokee (Recreativos Franco-Interflip-1976) 144
Cherokis (Recreativos Franco-Interflip-1976) 144

Cherry Bell (Sonic-1978) 312
Chicago Cubs (VIFICO-1985) 440
Chorus Line (Sonic-1978) 317
Circus (Cedes, S. A.-1965) 91
Clown (INDER-1988) 251
Clown (Playmatic-1971) 264
Club 70 (Automáticos CMC-1962) 35
Club Florida (Talleres Llobregat, S. A.-1965) 100
Cobra (Playbar-1987) 434
Colorín (Orus / Atracciones Caspolino-1958) 63
Colorín (PETACO/Recel-1958) 158
Comando (Barni-1987) 428
Come Back (Nondum-1988) 433
Comet (Cirsa Unidesa Stargame-1986) 367
Comodín (PETACO/Recel-1972) 169
Competición (PETACO/Recel-1962) 158
Concorde (Emagar-1976) 356
Conquest 200 (Playmatic-1976) 280
Copa Willie (MAM-1966) 84
Coral (MARESA-1964) 198
Corsario (INDER-1991) 254
Costa Brava (Iberomatic, S. A.-1972) 360
Crazy Race (PETACO/Recel-1978) 179
Crescendo (MARESA-1971) 207
Criterium 2000 (PETACO/Recel-1975) 172
Criterium 4 (PETACO/Recel-1975) 172
Criterium 75 (PETACO/Recel-1975) 172
Criterium 75 (PETACO/Recel-1978) 178
Criterium 80 (PETACO/Recel-1975) 172
Crystal Ball (Talleres Llobregat, S. A.-1970) 106
Cyclone (Cirsa Unidesa Stargame-1988) 373
Dakota (MARESA-1972) 210
Dakota II (MARESA-1972) 210
Dancing (Centro Matic-1969) 131
Dardos (MARESA-1970) 217
Darling (SEGASA-1973) 305
De Excursión (Automáticos CMC-1955) 32
Dealer's Choice (SEGA SA-1974) 305
Derby (Centro Matic-1969) 132
Diagonal (Salor, S. A.-0) 49
Diamond Lady (VIFICO-1988) 440
Diana (PETACO/Recel-1958) 158
Dig a Star (Talleres Llobregat, S. A.-1966) 101
Dimensional (Niemer-1983) 365
Ding Dong (MAM-1970) 88
Dominó (MARESA-1970) 204

Don Quijote (PETACO/Recel-1980) 179
Doña Elvira 2 (Sleic-1996) 424
Dracula Girl (Talleres Car-0) 118
Dragón (Recreativos Franco-Interflip-1977) 144
Dragoon (Recreativos Franco-Interflip-1976) 144
Dream (VECOAT-1987) 403
Drop a Card (PETACO/Recel-1972) 161
Ducks (Playmatic-1969) 264
Eight Ball Champ (Maibesa-1986) 359
El Circo (Automáticos CMC-0) 33
El Dorado (MARESA-1976) 218
El Especial (Salor, S. A.-0) 49
El Gran Chaparral (Emagar-1976) 356
El Millón (Automáticos CMC-1954) 33
El Pirata (JM-0) 404
El Pirata (Salor, S. A.-0) 49
El Reloj (FAER-1965) 126
El Valiente (Salor, S. A.-1961) 49
Escalera de Color (PETACO/Recel-1965) 161
Esmeralda Ball (PETACO/Recel-1968) 161
Espacio (Salor, S. A.-1963) 49
Esquí (Salor, S. A.-0) 49
Esquí Alpino (Hispamatic-1974) 364
Everest (Centro Matic-1975) 136
Evil Fight (Playmatic-1980) 284
Excalibur (VIFICO-1988) 440
Fabe (Francisco Abadín Berjano-1931) 18
Faces (Sonic-1976) 312
FAER 64 (FAER-1964) 126
Faetón (Juegos Populares-1985) 390
Fair City (Talleres Car-0) 118
Fair Fight (PETACO/Recel-1978) 179
Fairy (Playmatic-1975) 268
Fandango (Playmatic-1976) 280
Fans (MARESA-1971) 215
Fantastic Car (IDSA-1986) 420
Fantastic World (PEYPER-1985) 341
Fantasy (Playmatic-1975) 268
Fantasy (Talleres Llobregat, S. A.-1972) 110
Far Out (MARESA-1975) 215
Far West (Salor, S. A.-1962) 49
Farfalla (Automave Servicios S.A-1984) 339
Fast Draw (Regama-1985) 415
Feria (Salor, S. A.-1963) 49
Feria (Talleres Llobregat, S. A.-1964) 96
Ferry Boat (Billares Cordoba-0) 53

Festival (Talleres Llobregat, S. A.-0) 100
Festival Pop (Marsa-1973) 374
Fiesta (Playmatic-1976) 280
Fifteen 15 (INDER-1974) 236
Fighter (Barni-1987) 428
Fireball (Centro Matic-1974) 135
Fireball (Maibesa-1985) 359
Flamenco Show (Talleres Llobregat, S. A.-0) 101
Flash Dragon (Playmatic-1985) 295
Flash Man (Sport Matic, S. A.-1984) 430
Flip a Card (PETACO/Recel-1971) 161
Flip VI (INDER-1990) 254
Flipper Pin (Playmatic-1968) 259
Flush (MARESA-1977) 221
Flying High (Centro Matic-1976) 141
Football (Cedes, S. A.-1966) 94
Fórmula 1 (PETACO/Recel-1980) 183
Fortune (PETACO/Recel-1976) 174
Full (Recreativos Franco-Interflip-1977) 144
Fútbol (Cresmatic-1997) 425
Futbolín (Masay-1963) 42
Futbolín Anfra Gol 1970 (Anfra-Gol-1970) 76
Futbolín Anfra Gol Marcador (Anfra-Gol-1970) 77
Galaxy Play (Cic Play-1985) 427
Galaxy Play 2 (Cic Play-1987) 427
Gamatron (Sonic-1986) 321
Geisha (Playmatic-1973) 268
Genesis (VIFICO-1986) 440
Gibraltar (Salor, S. A.-0) 49
Gold Wings (VIFICO-1986) 440
Golf (FAER-1964) 126
Golf (Sport Matic, S. A.-0) 431
Golf play (Talleres Llobregat, S. A.-1965) 101
Gorth (Play 21, S. A.-1986) 417
Gottlieb's (Casa Escardíbul-1965) 57
Gran Avenida (Automáticos VAHER-1962) 71
Gran Casino (FAER-1963) 126
Gran Domino (Iberomatic, S. A.-1973) 362
Gran Hotel (Hispamatic-1974) 364
Gran Parada (PETACO/Recel-1968) 161
Gran Parada (Salor, S. A.-0) 49
Grand Slam (PETACO/Recel-1972) 161
Great Goal (Coapin-1971) 121
Gulfstream (SEGA SA-1973) 305
Gunner (Playmatic-1975) 268
Hábil Gol 1957 (Casa Escardíbul-1957) 54

Hábil Gol 1959 (Casa Escardíbul-1959) 55
Habilín 1962 (Casa Escardíbul-1962) 56
Habilín 1963 (Casa Escardíbul-1963) 56
Habilín Snooker (Casa Escardíbul-1966) 57
Haití (Talleres Llobregat, S. A.-0) 100
Halley Comet (Juegos Populares-1986) 390
Hang-On (Sonic-1987) 326
Harem (Playmatic-1974) 268
Havana Girs (Salor, S. A.-0) 49
Hawai (Salor, S. A.-1961) 49
Hearts Gain (INDER-1971) 234
High Ace (SEGA SA-1975) 309
High Speed (Cirsa Unidesa Stargame-1987) 367
Hiperion (Reben-1986) 374
Hispano Suiza (Billares Quevedo-1954) 69
Hit Line (Playmatic-1969) 264
Hockey (Salor, S. A.-1963) 50
Hockey (Talleres Llobregat, S. A.-0) 100
Hole Whack (Bill Port-1979) 349
Holiday (Salor, S. A.-0) 49
Hollywood Heat (VIFICO-1986) 440
Horoscope (Talleres Car-0) 118
Hot & Cold (INDER-1976) 241
Hot Shots (VIFICO-1989) 440
Icarus (PETACO/Recel-1977) 174
Impact (Recreativos Franco-Interflip-1976) 144
Impacto (Recreativos Franco-Interflip-1975) 144
Indianápolis (Salor, S. A.-1963) 50
Indianápolis (Talleres Llobregat, S. A.-0) 96
Insbruck (JAICAR-1964) 113
Io Moon (Sleic-1996) 424
Iron Balls (Cirsa Unidesa Stargame-1986) 369
Jacks Open (MARESA-1977) 223
Jai Alai (Sonic-1978) 312
Jake Mate (PETACO/Recel-1975) 172
Jalisco (Recreativos Franco-Interflip-1976) 144
Jarama (Centro Matic-1973) 132
Jay Alai (Iberomatic, S. A.-1972) 361
Jive Time (Martel-1970) 332
Joker (Playmatic-1974) 268
Joker's Wild (Sonic-1977) 312
Jolly Joker (Cedes, S. A.-1966) 93
Jolly Park (Spinball-1996) 411
Jolly Ride (Playmatic-1974) 268
Jubilee (SEGA SA-1973) 305
Jumping Jack (MARESA-1973) 212

Jungle's Queen (MAM-1970) 88
Kansas (MARESA-1976) 219
Keops (INDER-1978) 244
Kidnap (Cic Play-1986) 427
King Ball (MARESA-1965) 198
King Game (PETACO/Recel-1974) 161
King Pin (MARESA-1974) 213
Kuwait (MARESA-1972) 210
KZ-26 (Playmatic-1984) 291
La Vuelta (Producciones Eléctricas Beta-1955) 79
Lady Luck (PETACO/Recel-1976) 174
Lady Luck (PETACO/Recel-1978) 178
Lap by Lap (INDER-1987) 248
Laramie (MARESA-1976) 219
Las Guapas (JAICAR-1961) 111
Las Vegas (Talleres Llobregat, S. A.-1967) 101
Laser War (Sonic-1988) 326
Last Lap (Playmatic-1978) 284
Le Mans (Talleres Car-0) 116
Libra (Centro Matic-1975) 139
Lortium (Automáticos Montecarlo-1987) 401
Lortium (Juegos Populares-1987) 394
Luck Smile (INDER-1976) 236
Lucky Ace (SEGA SA-1975) 305
Luna Park (Billares Quevedo-1965) 70
Luna Park (Cedes, S. A.-1965) 93
Mac Jungle (MAC-1986) 408
Mac Jungle 2 (MAC-1995) 408
Mach 2 (Spinball-1995) 409
Mac's Galaxy (MAC-1986) 408
Mad Game (VAPREL-1976) 381
Mad Race (Playmatic-1985) 291
Magic (Playmatic-1973) 268
Magic City (Bill Port-1979) 351
Mambo 5 (Automáticos VAHER-1963) 74
Manhattan (Salor, S. A.-1963) 50
Manhattan (Talleres Llobregat, S. A.-0) 96
Mars Trek (Sonic-1977) 312
Master Stroke (PETACO/Recel-1977) 174
Mediterráneo (Juegos Populares - prototipo) 397
Meg Aaton (Playmatic-1984) 294
Mephisto (Cirsa Unidesa Stargame-1987) 369
Metal Man (INDER-1992) 254
Metrópolis (Explomatic-1978) 353
Metrópolis (MARESA-1978) 226
México (MAM-1968) 87

Miami (Automáticos CMC-0) 32
Mibs (PETACO/Recel-1969) 161
Millón (Billares Cordoba-1956) 53
Mini Cycle (PETACO/Recel-1971) 161
Mini Goal Baloncesto (Coapin-1971) 121
Mini Goal Fútbol (Coapin-1971) 121
Mini Pinball (Automáticos ARFYC SL.-1985) 426
Mini-Prix (Automave Servicios S.A-1974) 337
Miss Spy (MAM-1967) 87
Miss Universo (INDER-1970) 232
Miss Universo (INDER-1971) 232
Miss Universo (INDER-1972) 232
Mississipi (Recreativos Franco-Interflip-1970) 143
Mónaco (Cedes, S. A.-1963) 91
Mónaco (SEGA SA-1976) 312
Monte Carlo (VIFICO-1987) 440
Montecarlo (INDER-1969) 232
Moon Light (INDER-1987) 251
Moto Cross (Centro Matic-1973) 135
Moto Pista (Automáticos VAHER-1963) 74
Mr Doom (PETACO/Recel-1979) 179
Mr Evil (PETACO/Recel-1978) 179
Mundial 90 (INDER-1990) 254
Mus (PETACO/Recel-1964) 158
Music Balls (Talleres Llobregat, S. A.-1965) 100
Music-Hall (MARESA-1968) 203
Nairobi (MARESA-1965) 199
Nautilus (MAM-1966) 84
Nautilus (Playmatic-1985) 291
Navidad (Salor, S. A.-0) 49
NBA Mac (MAC-1996) 408
Nebraska (JAICAR-1963) 113
Némesis (PEYPER-1986) 343
New Canasta (MarsaPlay-2010) 442
New City (PETACO/Recel-1966) 161
New World (Playmatic-1976) 280
Night Fever (Sonic-1979) 318
Nivel 8 (Juegos Populares-1986) 397
NocheVieja (CERFO Electromecanica-1964) 82
North Pole (Playmatic-1967) 258
Nuevo Ametrallador Atómico 1 (Jumaci-0) 122
Nuevo Jumaci (Jumaci-0) 124
Oceans Deep (FAMARESA-0) 336
Odín (PEYPER-1985) 343
Odín De Luxe (Sonic-1985) 321
Odisea (PEYPER-1987) 345

Odisea (Sonic-1987) 326
Olympics (PETACO/Recel-1966) 161
Olympus (Juegos Populares-1986) 393
Op Art (Talleres Llobregat, S. A.-1966) 101
Orbit (PETACO/Recel-1972) 161
Orbit Space (PETACO/Recel-1972) 161
Oxford (MARESA-1969) 205
Palma (Talleres Llobregat, S. A.-1966) 101
Papillon (Videodens-1986) 413
Paraíso (PETACO/Recel-1967) 161
Party (Playmatic-1975) 284
Party (Playmatic-1979) 284
Patrullero GMC (MAM-1966) 84
Penalty (Competición) (PETACO/Recel-1958) 158
Petaco (Juegos Populares-1984) 389
Petaco 2 (Juegos Populares-1986) 393
Phantom Ship (Playmatic-1987) 295
Pícnic (MARESA-1967) 201
Pim Pam Pum (MARESA-1966) 199
Pimball 3000 (Automáticos Montecarlo-1990) 401
Pin (MARESA-1976) 220
Pin Bot (Cirsa Unidesa Stargame-1987) 369
Pin-ball (Joctronic-1988) 378
Pinball Champ (Automave Servicios S.A-1984) 339
Pinball Champ 82 (Automave Servicios S.A-1982) 339
Pin-Gool (Talleres Reflex-1964) 81
Play Time (Playmatic-1973) 268
Playa (Salor, S. A.-0) 49
Poker (Playmatic-1969) 264
Poker Plus (PETACO/Recel-1977) 174
Poker Plus (PETACO/Recel-1978) 178
Pole Position (Sonic-1987) 325
Polo (Talleres Llobregat, S. A.-0) 100
Pop 3000 (Bill Port-1976) 349
Pop 4000 (Bill Port-1976) 349
Popin (Talleres Llobregat, S. A.-0) 101
Post Time (FAMARESA-0) 336
Poster Girl (Talleres Llobregat, S. A.-0) 106
Primera Division (PETACO/Recel-1963) 158
Pro Football (MARESA-1973) 212
Prospector (Sonic-1977) 312
Punky Willy (Joctronic-1987) 377
Puzzle (Iberomatic, S. A.-1972) 362
Qué Bueno (MAM-1965) 84
Quijote (Juegos Populares-1987) 395
Quinta Avenida (Automáticos CMC-1962) 35

Racer's (Playmatic-1969) 264
Ragama (Regama-1985) 415
Rally Italiano (Kromson, S. A.-1963) 39
Rally Montecarlo (Kromson, S. A.-1964) 39
Rally París-Berlín (Kromson, S. A.-1962) 39
Rallye (Talleres Llobregat, S. A.-0) 101
Raven (VIFICO-1986) 440
Red Baron (Barni-1985) 428
Regama2 (Regama-1987) 415
Reggio (MARESA-1972) 211
Repóquer (TASA-0) 355
Rey de Diamantes (PETACO/Recel-1967) 161
Rey del Oeste (Jumaci-0) 122
Rider's Surf (Joc Matic-1986) 432
Río (Playmatic-1977) 280
Road Race (MARESA-1970) 207
Robi Joker (Martel-1972) 332
Robin Hood (Playmatic-1969) 264
Rock 2500 (Playmatic-1986) 291
Rock and Roll (Billares Quevedo-1962) 69
Rodeo (Salor, S. A.-0) 49
Roller Coaster (MARESA-1973) 211
Rolls A (Talleres de Tetuan-1933) 18
Rompeolas (MARESA-1968) 203
Rose Winds (Playmatic-1967) 259
Royal Flush (MARESA-1977) 221
Ruleta (Centro Matic-1969) 132
Running Horse (INDER-1976) 236
Saloon (Talleres Llobregat, S. A.-0) 100
Saturno (Barni-1987) 428
Screech (INDER-1978) 244
Sea Scare (PETACO/Recel-1975) 174
Sebring (Anfra-Gol-1970) 76
Serenade (Playmatic-1971) 264
Seven Winner (INDER-1973) 234
Shamrock (INDER-1976) 241
Shield (Barni-1986) 428
Sideral Junior (FAER-1961) 125
Sideral Junior Lujo (FAER-1961) 125
Sideral Náutico Super (FAER-1962) 126
Sideral Senior (FAER-1961) 125
Siete Mares (Automáticos VAHER-1963) 74
Silver Star (FAER-1966) 128
Simbad (Barni-1987) 428
Sin nombre (CERFO Electromecanica-1964) 82
Sinbad (Explomatic-1979) 353

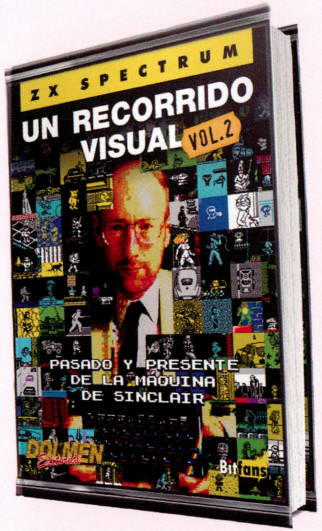
Sinfonía (Automáticos CMC-1961) 33
Sir Lancelot (PEYPER-1994) 345
Siremar (Recreativos Invermatic-1975) 382
Skate Board (INDER-1980) 244
Skating (MARESA-1969) 205
Skill Flight (Playmatic-1986) 295
Sky Jump (PETACO/Recel-1974) 161
Sky Rocket (Cedes, S. A.-1962) 91
Slalom (Playmatic-1968) 264
Slalom Code 0.3 (Cirsa Unidesa Stargame-1988) 369
Sleic Pin-Ball (Sleic-1994) 421
Solar Wars (Sonic-1986) 321
South-Pacific (Automáticos VAHER-0) 74
Space Gambler (Playmatic-1978) 281
Space Panther (MAC-1989) 408
Space Queen (Sonic-1979) 317
Space Race (PETACO/Recel-1977) 174
Space Ship (Cirsa Unidesa Stargame-1986) 369
Space Shuttle (Cirsa Unidesa Stargame-1986) 367
Space Train (MAC-1987) 408
Spain 82 (Playmatic-1982) 288
Spanish Eyes (SEGA SA-1973) 305
Speakeasy (Playmatic-1977) 280
Speed Horse (Bill Port-1979) 351
Spin a Card (PETACO/Recel-1969) 161
Spin Out (MARESA-1976) 220
Spinning Wheel (Talleres Llobregat, S. A.-1970) 106
Sport 2000 (Cirsa Unidesa Stargame-1989) 373
Spring Break (VIFICO-1987) 440
Spring Fever (Talleres Llobregat, S. A.-0) 106
Sprint (MARESA-1968) 202
Sprint a la luna (Automáticos VAHER-0) 71
Spy Hunter (Maibesa-1985) 359
Star Fire (Playmatic-1986) 291
Star Jet (MAM-1969) 87
Star Light (Garcia Retuerta-1986) 414
Star Wars (Sonic-1987) 325
Star-Flite (SEGA SA-1975) 326
Stop (Automáticos VAHER-1962) 74
Storm (Sonic-1979) 318
Strike (JAICAR-1967) 113
Striker (Playmatic-1968) 264
Stripping Funny (v1) (INDER-1974) 236
Stripping Funny (v2) (INDER-1974) 236
Super Bowling (INDER-1974) 236
Super Canasta (Quetzal Pinball-2019) 445

Super Circo (Automáticos VAHER-1962) 74
Super Habilín (Casa Escardíbul-1963) 56
Super Pang (Sleic-1994) 421
Super Pop (Martel-0) 332
Super Star (Recreativos Franco-Interflip-1986) 151
Super Star (SEGA SA-1973) 305
Super Straight (Sonic-1977) 312
Supermambo (Automáticos VAHER-1963) 74
SuperMisil (PETACO/Recel-1983) 184
Surf Champ (MARESA-1977) 222
Surfer (MARESA-1977) 222
Swash Buckler (PETACO/Recel-1979) 179
Tahití (AMUSA-1963) 195
Tahití (MARESA-1964) 198
Tally Hoo (PEYPER-1977) 340
Tam Tam (Automáticos VAHER-0) 71
Tam Tam (Playmatic-1975) 268
Target Pool (MARESA-1970) 206
Tasty Samba (INDER-1976) 241
TeleGol (Billares Quevedo-1962) 69
Tenis (Talleres Llobregat, S. A.-1966) 101
Terrific Lake (Sport Matic, S. A.-1987) 431
Terry's (Martel-0) 332
Texas (MARESA-1970) 206
Texas (Salor, S. A.-0) 49
The 30's (Playmatic-1977) 280
The Fiery 30's (PETACO/Recel-1974) 172
The Flipper Game (PETACO/Recel-1980) 179
The Godfather (PETACO/Recel-1974) 172
The Raid (Playmatic-1984) 291
The Vaghe (JAICAR-1966) 113
The War (VAPREL-1972) 380
Third World (Sonic-1978) 318
Tiro's (MARESA-1969) 204
Tokyo Perfect Drift (Quetzal Pinball-2019) 443
Top Card (MARESA-1975) 214
Top Racer (PETACO/Recel-1976) 174
Top Secret (MARESA-1971) 215
Top Speed (PETACO/Recel-1976) 174
Topaz (INDER-1979) 244
Torero (Automáticos CMC-0) 33
Tormenta (Recreativos Invermatic-1976) 382
Torneo (PETACO/Recel-1978) 179
Torpedo!! (PETACO/Recel-1976) 174
Totem (Cedes, S. A.-1966) 93
Touch (INDER-1973) 234

Tour (v1) (PETACO/Recel-1962) 158
Tour (v2) (PETACO/Recel-1963) 158
Trafalgar (Automáticos CMC-0) 32
Trailer (Playmatic-1985) 291
Trapecio (Automáticos CMC-1961) 33
Travel Time (SEGA SA-1973) 305
Trébol (Regama-1985) 415
Trinidad (Automáticos CMC-1961) 33
Triple Action (SEGA SA-1974) 305
Tropicana (Automáticos CMC-0) 33
T-S (VAPREL-1977) 380
Tú y Yo (PETACO/Recel-1965) 158
Twin-Gain (PETACO/Recel-1977) 174
Twist (Automáticos CMC-1964) 35
Twist (Salor, S. A.-1962) 49
UFO-X (Playmatic-1984) 291
Underwater (PETACO/Recel-1976) 174
Underwater (PETACO/Recel-1978) 178
Union Pacific (Salor, S. A.-1960) 49
Up Away (INDER-1975) 236
V1 (IDSA-1985) 420
Variety (Cedes, S. A.-1964) 91
Venecia (Automáticos CMC-0) 32
Venus 5 (Recreativos Franco-Interflip-1973) 144
Verne's World (Spinball-1996) 411
Victory (VIFICO-1987) 440
Viking (Playmatic-1972) 264
Vikingo (Centro Matic-1975) 139
Volando Alto (Automáticos VAHER-1962) 71
Vuelo 83 (Automáticos CMC-1964) 35
Walkiria (Joctronic-1987) 377
Wheel (MARESA-1975) 218
White Force (Cirsa Unidesa Stargame-1987) 369
Wolfman (PEYPER-1987) 343
Yacht's Club (Hispamatic-1974) 364
Yakaré (REMASA-) 416
Yale (INDER-1974) 236
Yazine (Talleres Llobregat, S. A.-1967) 101
Ye-Ye Club (MARESA-1966) 200

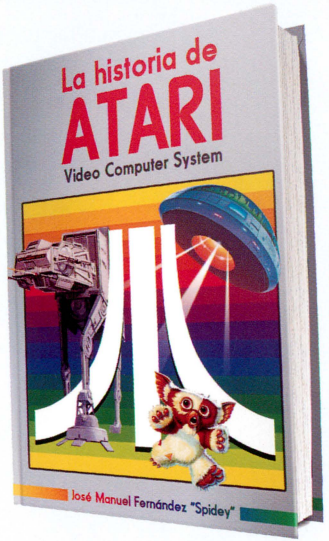
COLECCIÓN DOLMEN GAMES

MÁS TÍTULOS DE LA COLECCIÓN



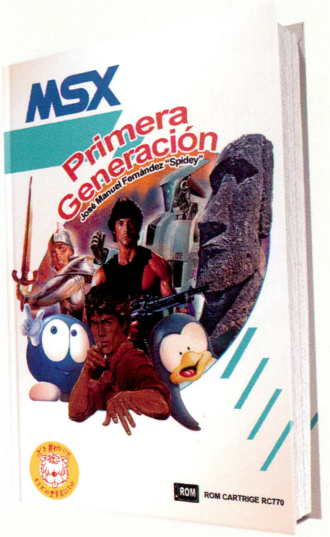
ZX SPECTRUM. Un recorrido visual vol. 2
Autor: Juan Antonio Fernández Moreno
Ensayo.
Tapa dura. 17×24.
Color. 288 págs.
21,90€
ISBN:
978-84-18898-29-7

Este nuevo libro completa el volumen anterior, *ZX Spectrum: un recorrido visual*, con todo lo mejor del Spectrum aparecido desde sus inicios hasta nuestros días. 75 videojuegos más, tratados en detalle, con comentarios de sus programadores, grafistas, músicos, ilustradores y productores; valoraciones y críticas; pantallas de carga, portadas míticas y el acceso a las mejores melodías mediante códigos QR. Desde el clásico *Atic Atac* al reciente y espectacular *Travel Through Time*, incluyendo más éxitos como Bomb Jack, *Exolon*, *Narco Police*, o *Operation Wolf*.
El prólogo esta vez corre a cargo de Mark R. Jones y participan en él Luis Rodríguez Soler, Alberto J. González (McAlby) y Juan Carlos Caballero (Adonías).



La historia de Atari: Video Computer System
Autor: José Manuel Fernández 'Spidey'
Ensayo.
Tapa dura. 17×24.
Color. 256 págs.
21,90€
ISBN:
978-84-17389-60-4

Consolas y ordenadores caminan al unísono en lo que es un apasionante recorrido con más de cuatro décadas a sus espaldas, convirtiéndose en uno de los divertimentos clave del presente siglo. Eso nos explica *La historia de Atari: Video Computer System*.
Cuando el ocio electrónico comenzó a dar sus primeros pasos, los pocos que abrazaban esta nueva forma de entretenimiento eran considerados "bichos raros". Para muchos, el videojuego resultaba ser ese desconocido -lleno de novedades por descubrir- al que se miraba con desconfianza. Y peor todavía lo tuvieron los valientes que se atrevieron a dar inicio a esta particular industria: Steve Russell, Ralph Baer o Nolan Bushnell, el fundador de Atari.



MSX: Primera Generación

Autor: José Manuel Fernández 'Spidey'
Ensayo.
Tapa dura. 17×24.
380 págs. Color.
24,90€
ISBN:
978-84-17956-50-9

Mucho antes de que el videojuego se percibiera como un entretenimiento socialmente aceptado, existió un estándar de ordenadores forjados por los grandes productores japoneses, que contribuyeron a engordar un catálogo cuya relevancia e influencia es digna de análisis. Fue en el sistema MSX donde empresas como Konami, Hudson Soft, Compile o Casio comenzaron a abrirse camino durante la primera mitad de la década de los 80 por el inhóspito mercado doméstico, generando toda una serie de cartuchos cuyo factor lúdico se muestra aún hoy día bastante lejos de caducar.
Un homenaje al catálogo de una computadora que abrió la ventana hacia otros mundos a toda una generación, y que era —y sigue siendo aún hoy— el MSX.

En el reducido mundo del entretenimiento de los años 50 y 60 no había mucha elección. Para romper con esa tónica, irrumpe en España un nuevo juego: El *Pinball*.

Un gran cajón inclinado con bolas de acero que hay que hacer rodar y rebotar con los petacos con la finalidad de que la esfera no se cuele por el sumidero. Y todo eso con un solo duro y con el posible logro de una partida extra que alargaba la diversión. Con estas sencillas reglas y su endiablada dificultad, enganchó a la juventud y se convirtió en sinónimo de destreza en las cafeterías y recreativos. Aquel que era bueno en *pinball* se le señalaba en el barrio como el rey del petaco, y esa popularidad y competición provocó la evolución mecanismos, niveles de dificultad y temáticas.

Todos los secretos sobre estos adictivos artilugios están reunidos en ***¡BOLA EXTRA!***: una completa enciclopedia que repasa los más de 70 fabricantes españoles de más de 600 modelos de *máquinas del millón*, las variaciones que existían, el contexto histórico y las restricciones legales que cayeron al principio sobre estas exitosas máquinas. Pero no solo eso, también folletos, planos, temas, trucos… ¡todo! Y, además, en una lujosa edición repleta de fotografías, gráficos y textos, fruto de una gran labor de investigación por parte del autor.

VIDEOJUEGOS

MUSEO DEL RECREATIVO

PINBALL ★ ARCADE

COLECCIÓN
DOLMEN GAMES
9 788419 380159
P.V.P: 29,90€

¡BOLA EXTRA!

La historia del pinball en España

Txus Algora