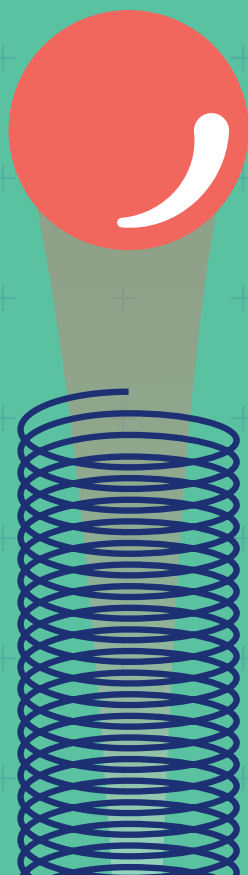


MENS VS. MACHINE: DE FLIPPERKAST





In de jaren 1930 waren de flipperkasten weinig meer dan eenvoudige muntautomaten. Vandaag zijn het complexe machines vol micro-elektronica. Sommige flipperspelletjes stonden aan de wieg van elektronische technologie, zo was de microchip al een onderdeel van de flipperkast voordat er nog maar één computer in de winkel lag.

Het uiterlijk van de flipperkast was altijd al een getrouwe afspiegeling van actuele thema's: de ontdekking van de ruimte in de jaren zestig, de sterren uit de entertainment- en sportbusiness uit de jaren zeventig zoals Dolly Parton, Elton John, Mohammed Ali. Vergeet ook The Who niet die in de rock-opera 'Tommy' zingen over de 'Pinball Wizard'. De decoratie op de flipperkasten toonde de toen geldende modes en rages. Andere spelletjes speelden in op film en tv uit die tijd, zoals Star Trek, The Pink Panther en Flash Gordon. Daarnaast ook stripfiguren als Superman, Spiderman.

WIE IS DIE 'FLIPPERAAR'?

Je hebt de toevallige spelers, zoals de knaap die een café binnenstapt, of de jongen die zijn videospelletjes, zijn 'games', beu is.

Of families die de automaat als een leuk zaterdagavondspelletje beschouwen, verzamelaars die hunkeren naar de tijd van weleer, technici die er plezier in vinden aan zo'n machine te knutselen, willen weten hoe zo'n machine in elkaar steekt, of de toerist die alleen maar flippert wanneer het regent op vakantie.

De typische speler is hoofdzakelijk een man, meer door cultuur dan door aanleg. Flipperspelletjes zijn door mannen ontworpen, om door mannen gespeeld te worden; de thema's op de flipperkasten weerspiegelen dikwijls het macho-mannelijk ideaal.

Waarom spelen niet meer vrouwen op de flipperkast? Misschien heeft dit soort tijdverdrijf een negatief imago, lijkt het daarom 'onvrouwelijk'. Vroeger was het wellicht nog 'raar' dat vrouwen (zeker als ze alleen waren) op café gingen om te flipperen.

In elk geval, het kan voor beide geslachten 'fun' zijn. Zie het als een avontuurlijke uitdaging voor je reflexen en tactisch vernuft, voor een verwaarloosbaar bedrag.

Flipperen is de mens versus machine uitdaging in miniatuur. Verliezen heeft geen desastreuze gevolgen, maar betekent eerder verhoging van de feestvreugde: de verliezer betaalt het volgende spelletje.

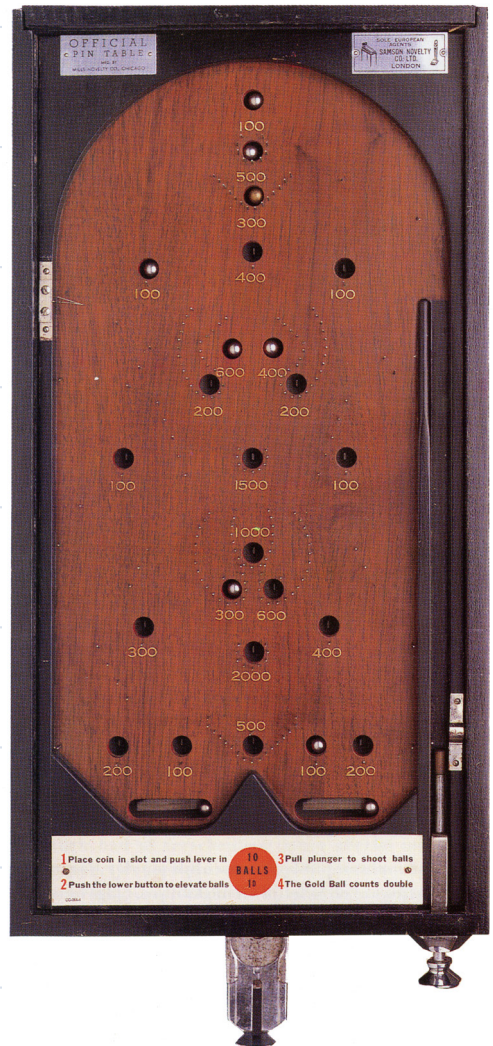
HET BEGIN: DE BAGATELLE

Flipperen komt voort uit een ander spel, bagatelle, een spel waarbij knikkers naar een speelveld worden geschoten. In dat speelveld waren verschillende gaten, omringd door kleine spijkertjes. De score werd bepaald door de waarde van de gaten waarin de knikkers vielen bij elkaar op te tellen.

Bagatelle was bijzonder populair bij de rijke mensen aan het eind van de 19e eeuw.

De eerste versie met muntautomat kwam er pas in de jaren 1920, een kleinere versie die in café's en barbierszaken werd geplaatst.

Deze toestellen werden vooral in Chicago (USA) gemaakt en die stad groeide uit tot flipperhoofdstad van de wereld en is dat vandaag nog altijd.



'PINBALL'

In 1930 kocht een zekere David Gottlieb de productierechten van een bingospel. Het inspireerde hem om zelf een machine te ontwerpen. Later dat jaar bracht hij Baffle Ball op de markt. Daarmee groeide D. Gottlieb & Co. uit tot 's werelds eerste flipperonderneming. In 1931 werden meer dan 50.000 Baffle Balls verkocht.

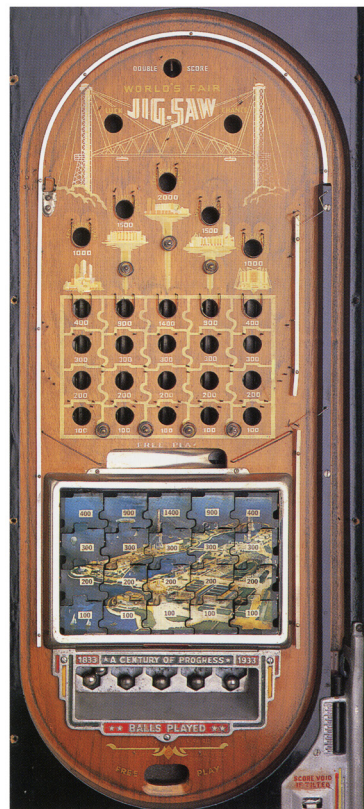
Bij de Baffle Ball waren de scoregaatjes eigenlijk kleine kuiltjes, omgeven door een ring van spijkertjes ("pins") of naalden, waaraan de Engelse naam 'pinball' ontleend is. Deze prille versie kende nog geen flippers.

Een tweede pionier was Raymond Maloney die eerder voor Gottlieb werkte, maar nu zijn eigen merk startte, namelijk Ballyhoo.

Van Baffle Ball en Ballyhoo werden er meer dan 100.000 verkocht en andere fabrikanten roken 'business'. De jaren 30 zagen meer dan 150 flipperkastfabrikanten opstarten, waarvan Daval, Stoner, Keeney, Exhibit en

Genco nog lange tijd succes hadden.

Veel van de kasten uit de beginjaren kenden nauwelijks of geen artistieke vormgeving. Enkele waren wel zeer kleurrijk. Maar gaandeweg ontstonden er kasten die een opwindend schouwspel toonden, steeds meer in detail uitgewerkt.



FLIPPERKAST GOES ELECTRIC

Ook technisch ging de flipperkast vooruit. De Contact was de eerste elektrische flipperkast. Wanneer een bal in een speciaal gat op het speelveld viel, werd hij er door een elektrische spiraalmagneet weer uitgestoten. In de Cannon Fire (1934) zaten er al vier dergelijke 'solenoiden-kanonnen' in.

Vanaf 1935 konden de machines op het elektriciteitsnet worden aangesloten (daarvoor op batterijen) en waren gelanceerde ballen en rinkelende bellen al heel gewoon. Elektriciteit bood veel mogelijkheden: lichtjes uitknallen bijvoorbeeld.

Tegen het eind van de jaren dertig werden de ballen groter en ging de tafel licht hellen, waardoor de ballen via banen naar beneden rolden. Maar... de rage leek ook wat voorbij. Er waren nieuwe ideeën nodig.

Zo beloofde de Tycoon geld indien de bal in het juiste gat gemikt werd. Omdat dit iets teveel leek op een gokautomaat, gaf de Flash (van het bekende jukeboxbedrijf Rock-Ola) vrije spelletjes indien je een hoge score behaalde.



TILT-MECHANISME

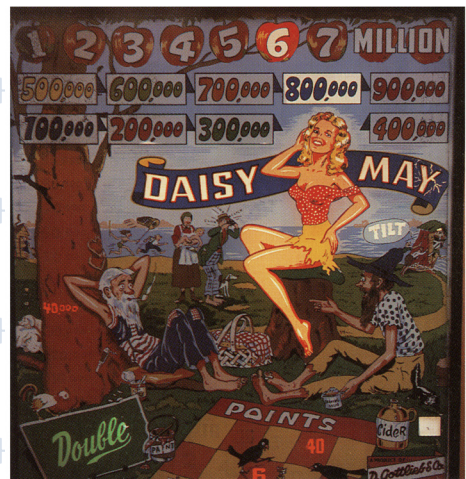
In 1934 ontwikkelde men een van de meest beruchte onderdelen van de moderne flipperkast: het tilt-mechanisme. Voorheen kon je de kast heen en weer schudden of zelfs opheffen om het balletje maar in de juiste richting te loodsen. Cafébazen gingen dit tegen door o.a. de kast te verzwaren met zandzakken...

Het allererste tilt-mechanisme stond op de Signal uit 1934 en was eigenlijk een verklikkersysteem waarbij een bal rustte op een voetstuk.

Bij te heftige bewegingen viel het balletje eraf op een metalen ring, waardoor er kortsluiting ontstond. Game over.

De naam 'tilt' ontstond naar verluidt toen op een avond twee spelers de nieuwe ontdekking luidop vervloekten door 'tilt' te roepen. Tegenwoordig is dit woord volledig ingeburgerd, zelfs in een andere context waarin je 'tilt kan slaan'.

Later werd de tiltbal vervangen door een tiltketting, vandaag door een kegelvormig schietlood.



DE EERSTE BOVENKASTEN

In het midden van de jaren dertig werden de kasten steeds groter, ook omdat de tafelformen verdwenen en er nu poten onder werden gezet. Omstreeks deze tijd verschenen ook de eerste 'bovenkasten', verticaal gemonteerd, waarop – op de Rockelite het eerst – de score werd aangegeven. Die bovenkasten werden dan steeds groter, waardoor er ruimte was om er 'kunstwerken' op te plaatsen.

Die afbeeldingen sloten aan bij wat er op het speelveld te zien was.

In 1936 zien we op de Bumper voor het eerst 'bumpers', mechanische stootkussens, waardoor de bal opnieuw snelheid krijgt en je ook punten scoort. Dit werd meteen zeer populair en bijna alle kasten kregen minstens tien bumpers.



FLIPPERS!

Net voor en tijdens de tweede wereldoorlog ebde het enthousiasme voor flipperkasten wat weg. Het was opnieuw tijd voor een nieuwigheid en die kwam er in de vorm van ... flippers! Nu kon je met een soort knuppel (geïnspireerd op baseball) of 'flippers' (bediend door knoppen aan de zijkant) het balletje opnieuw omhoog slaan in plaats van passief toe te kijken hoe de bal onherroelijk naar beneden rolde.

Dit luid toegejuichte, revolutionaire systeem kwam in 1947 voor het eerst op de markt in de Humpty Dumpty en degradeerde alle vorige modellen tot hopeloos verouderd. Aan het begin van de jaren vijftig waren krachtige flippers standaard op de meeste kasten. In de jaren vijftig werd ook het design van de bovenplaat en het levendiger maken van het speelveld steeds belangrijker.



JAREN 1950: GOUDEN TIJDEN

Andere nieuwigheden kwamen en gingen: 'score-molens' zoals een kilometerteller in een auto, meerdere spelers die het tegen mekaar konden opnemen, vrije spelletjes verdienen... De jaren vijftig waren de gouden jaren voor de flipperkast, maar tegen het einde van dit decennium taande de belangstelling. Er was zware concurrentie met ander populair tijdverdrijf zoals cinema en bowling.

In de jaren zestig was het zoeken naar nieuwe manieren om spelers aan te trekken. Op de Flipper in de jaren zestig kon je voor het eerst extra ballen verdienen door goed te scoren. Dit 'terugverdienmodel' door je eigen bekwaamheid bleek een gouden zet. Ook populair, tot vandaag, waren de 'drop targets', voor het eerst op de Vagabond in 1962, waarbij doelwitten uit het speelveld zakten wanneer je raak trof.

De meeste basiskenmerken van wat een flipperkast tot een flipperkast maakt waren nu aanwezig. In de loop der jaren kwamen er uiteraard nog elektronische

snufjes bij en zochten de ontwerpers koortsachtig naar verse inspiratie voor het decoratiewerk op de kasten.

Omstreeks 1973 deed een andere muntautomaat zijn intrede: het videospel. Zo was er eentje dat een tennismatch simuleerde... Desondanks bleef de flipperkast populair, in al zijn variaties op het gekende thema, zowel qua nieuwigheden op het speelveld als op het vlak van design en keuze van onderwerpen, naargelang de heersende rage in de entertainmentindustrie (paardenraces, ruimtevaart, westerns, bowling, kaarten, pin ups, ...).

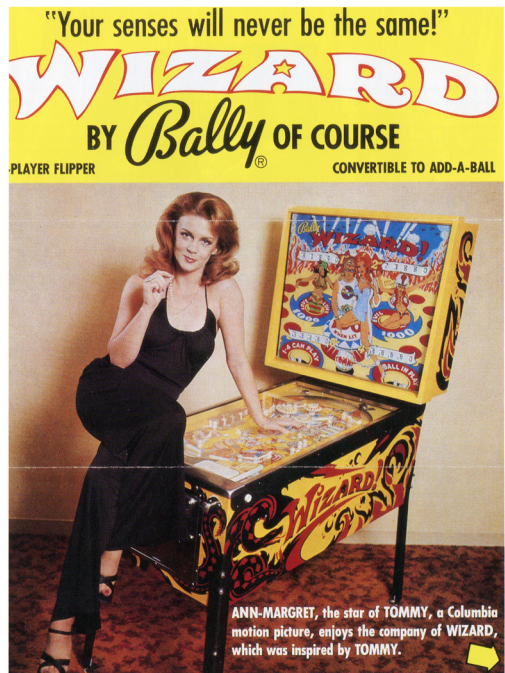


ONDER Poker Fall bij de importeur in november 1962.

ROCKOPERA 'TOMMY'

In 1975 was flipperen zo populair dat het inspiratie gaf voor een film, nl. de rock-opera 'Tommy' met muziek van The Who, waarin zanger Roger Daltrey een doofstom en blind jongetje speelt dat magisch kon flipperen: hij was de 'pinball wizard', meteen een hit in de popmuziek. Na het succes konden de modellen die ernaar verwezen niet uitblijven: de Wizard en de Captain Fantastic, naar de gelijknamige rol van Elton John in de film.

In de jaren zeventig veroverde de microchip technologie de wereld. Flipperkasten bleken uitermate geschikt om deze nieuwe technologie op toe te passen. De Spirit of '76 was de eerste digitale flipperkast. Vooral inwendig vonden tal van veranderingen plaats: tientallen meters kabel en de grote aantallen relais (elektromechanische schakelaars) werden vervangen door kleine microchips. Tegen het eind van 1975 experimenteerden alle flipperfabrikanten met een eigen digitaal spel.



LEVE DE ELEKTRONICA

De elektronica in de flipperkast kon nu even snel als een zakrekenmachine de score bijhouden, de flipperkast kreeg zelfs een geheugen! De machine Eight Ball kon bijhouden welke speler voordien welke punten had gescoord. De elektronische kasten hadden de toekomst. Bovendien waren de productiekosten goedkoper.

POPCULTUUR

Eind de jaren zeventig waren de flipperkasten alomtegenwoordig en toonden ze beroemde persoonlijkheden die in de mode waren. Zo kwamen er kasten op de markt met o.a. Evel Knievel, Star Trek, Kiss, Dolly Parton, Rolling Stones, Charlie's Angels, Buck Rogers, James Bond en Playboy.

Ook de thema's ruimtevaart en kaartspelletjes (uit de Casino-sfeer) bleven populair, daarnaast ook sport (basket, hockey, Amerikaans voetbal, bowling, skateboard, rolschaatsen).



AI! VIDEOGAMES

Nog een nieuwe ontwikkeling, in 1979: de sprekende flipperkast. Met een dreigende stem die paste bij het afgebeelde monster was de Gorgar in 1979 de eerste, en het duurde niet lang of sprekende flipperkasten waren de normaalste zaak van de wereld. Meestal werden de woorden en zinnen op band opgenomen en daarna, vanwege het robot-effect, veel langzamer afgedraaid.

Nog nieuwigheden: dubbeldekkers, dubbele speelvelden op verschillende verdiepingen, onderling verbonden met afritten.

Toch begon de flipperkast de concurrentie van de videogames te voelen. Hier en daar stopten fabrikanten met de flipperkastafdeling om zich op videogames toe te leggen. In 1982 leek flipperen 'dood', rijp voor het museum. Toch bleef de flipperkast in productie. Het spelletje overleefde de moeilijke jaren tachtig omdat er toch nog nieuwigheden qua design en speelveld werden gelanceerd.



NOSTALGIE EN JUBILEUMS

Vandaag bestaat de flipperkast nog altijd, ondanks het enorme aanbod aan hedendaagse games die je thuis kan spelen. De flipperkast spreekt vandaag eerder aan door het typische nostalgie-gevoel, de vintage klanken, kleuren en geluiden van de Arcade spelletjes. Vandaag worden er evengoed jubileums van oude kasten gevierd (of opnieuw gelanceerd) als nieuwe kasten op de markt gebracht. Het spelletje is klaar voor de 21e eeuw.