

## **Makarov " RangeTime "** entworfen und gebaut von George Fisher

### Geschichte

Vor einiger Zeit habe ich in einem großen Weg in Pinball-Maschinen zurück, wenn ich die Chance bekam zu meinem eigenen 1974 Vintage Bally "Flicker" Maschine kaufen. Insgesamt war es in einem recht guten Zustand, das Alter bedenkt, aber nach ein paar Wochen Arbeit hatte ich es komplett restauriert und zu spielen, wie es nur die Bally-Fabrik verlassen hatte. Danach Projekt beendet war, begann ich für mehr Flipperautomaten suchen, um die Sammlung zu restaurieren und hinzuzufügen. Auf dem Weg traf ich einige lokale Leute, die auch ihre eigenen Flipper und Vintage-Arcade-Spiele gehört, und wir teilten uns Informationen, Quellen für Teile usw. half ich ein paar wiederherstellen Spiele, die sie gearbeitet haben, und sogar ein paar Ersatzteilen in Harz gegossen, die jetzt nicht verfügbar Originalteile zu ersetzen. Irgendwann bekam ich zu denken, wie cool ein Makarov Themed Pinball-Spiel wäre, und begann nach einem verprügelt Spender Flipper-Spiel an, als der Basis für ein solches Projekt zu verwenden. Viele alte Flipperautomaten enden in der Rumpelkammer auf, entweder sie wiederherstellen weit über original, die Back-Box fehlt, zu viel Schaden wurde das Spiel richtig zu machen getan, usw. Auf einige der älteren Jahrgang Spiele, die wirklich hart Originalteile wie Rücken Glas zu finden (das Glas mit der ganzen Kunstwerk auf sie, in der Regel hält auch die Scoring-Banken und andere Spieler-Information) als 800,00 \$ so viel laufen kann. Nun, ich habe nie meine Spender Flipper-Spiel zu finden, aber während die Forschung zu tun, fand ich mich auf die älteren Spiele gezogenen, auch diejenigen, die die Pinball-Spiel vorausgehen, wie wir sie heute kennen. Wenn ich eine Website über Bagatelle Spiele gefunden, wusste ich, dass ich gefunden hatte, was ich suchte.

Was ist eine Bagatelle (Bag -a- Tell) Spiel ? Hier ist ein Link zu einer Übersicht der größte Unterschied zwischen einer Bagatelle und Pinball -Spiel ist, dass mit einer Bagatelle Maschine, die Spieler keinen Einfluss auf den Ball hat , nachdem es im Spiel ist. Keine Flossen , etc. Auch traditionelle Bagatelle -Spiele haben Scoring Löcher , dass der Ball fällt durch zu punkten. Jedes Loch hat einen anderen Scoring- Wert , oder hat eine andere Einfluss auf den Ausgang des Spiels. Die meisten Pinball -Spiele nur ein Austrittsloch haben , ganz am unteren Mitte des Spielfeldes befindet . Ich beschloss, von Grund auf neu zu starten, und eine Makarov Themed Bagatelle Hybrid Machine bauen. Ich begann mit ein paar Ideen auf Papier, Zeichnungen für das Kabinett, Feld, Grafiken spielen, alle Scoring-Banken, etc. Das ist bis Juli 2008 im Oktober 2007 Jump vorne war und der Makarov "RangeTime" Bagatelle Maschine ist vollbracht! Alles in allem es mir ungefähr 40 Stunden von Design-Zeit genommen hat, weitere 400 Stunden oder so von Build-Zeit, etwa \$ 1200 Dollar in Rohstoffe (ok etwas von dem als Schrott endete, als ich erfuhr, wie die verschiedenen Teile zu machen) eine weitere \$ 300 im Wert von Elektronik und ungefähr \$ 100 im wert von Grafiken und Farben. Auf dem Weg dorthin habe ich gelernt, ein ganz neues Vokabular (Flipper Teile), wie meine eigene LED-Displays zu bauen, fest verdrahtet Schalter Banken, wandeln einen 12V-Netzteil, neu erlernt einige lange ungenutzt handwerkliche Fähigkeiten, Physik von Flipper Feldlayout, wie passen und Position Stoßfänger und Beiträge und schließlich gelernt, geschnitten zu entwerfen und Vinyl-Grafiken anwenden. Ein Auto ist eine dicke Gummi-O-Ring, der zwischen zwei oder mehr Beiträge läuft. Ein Post ist ein Single Point Teil des Spielfeldes, die entweder Teil einer Stoßstange unterstützt, oder hat seine eigene einzelne O-Ring, den Weg der Kugel zu ändern, nachdem es im Spiel ist.

Im Folgenden sind einige Bilder des Spiels, wie der Aufbau nach vorne bewegt.





Dec. 2007  
93,050  
NOV 2007  
153,860 - G. Fisher  
Oct. 2007  
109,810 - G. Fisher

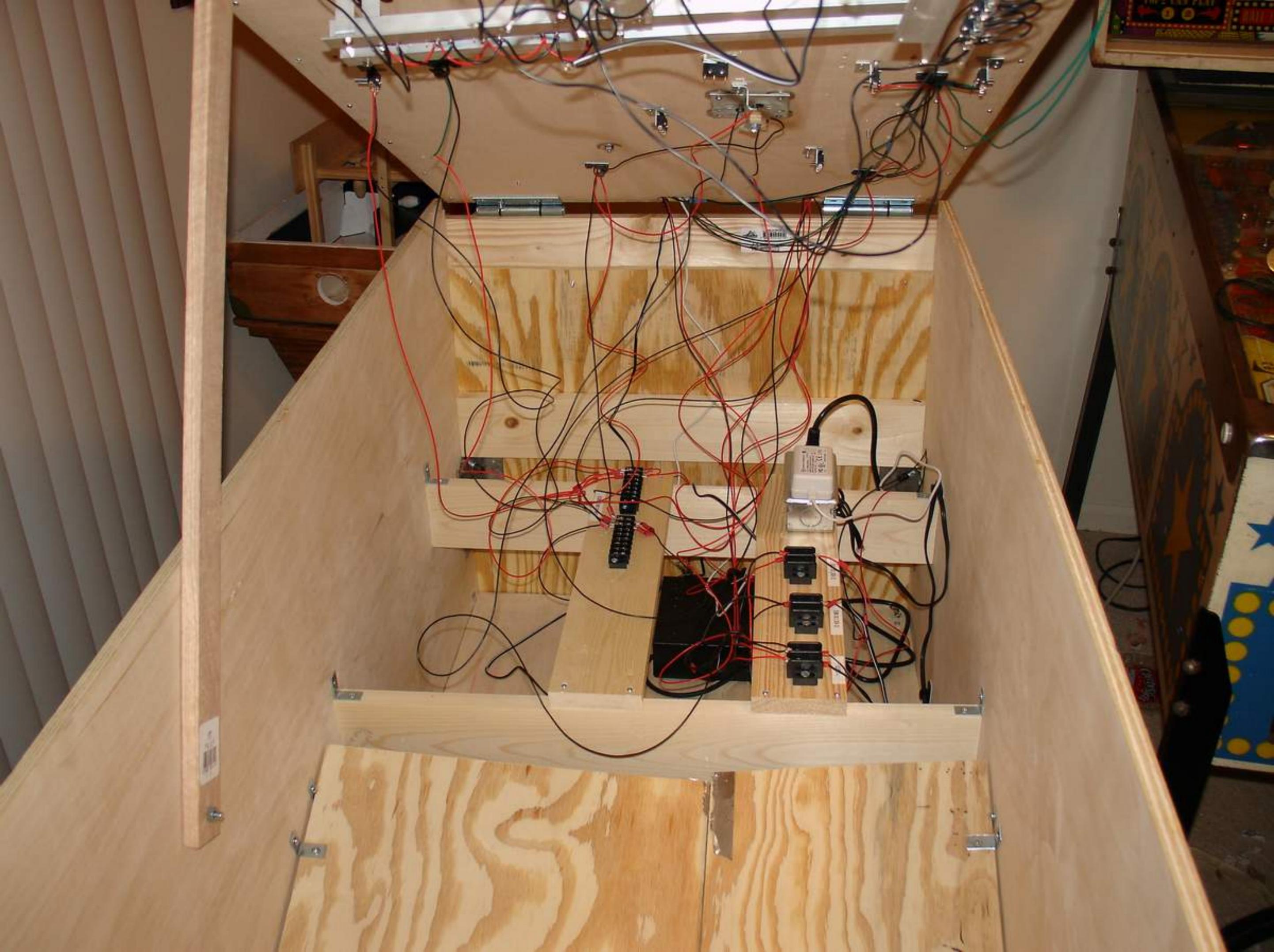






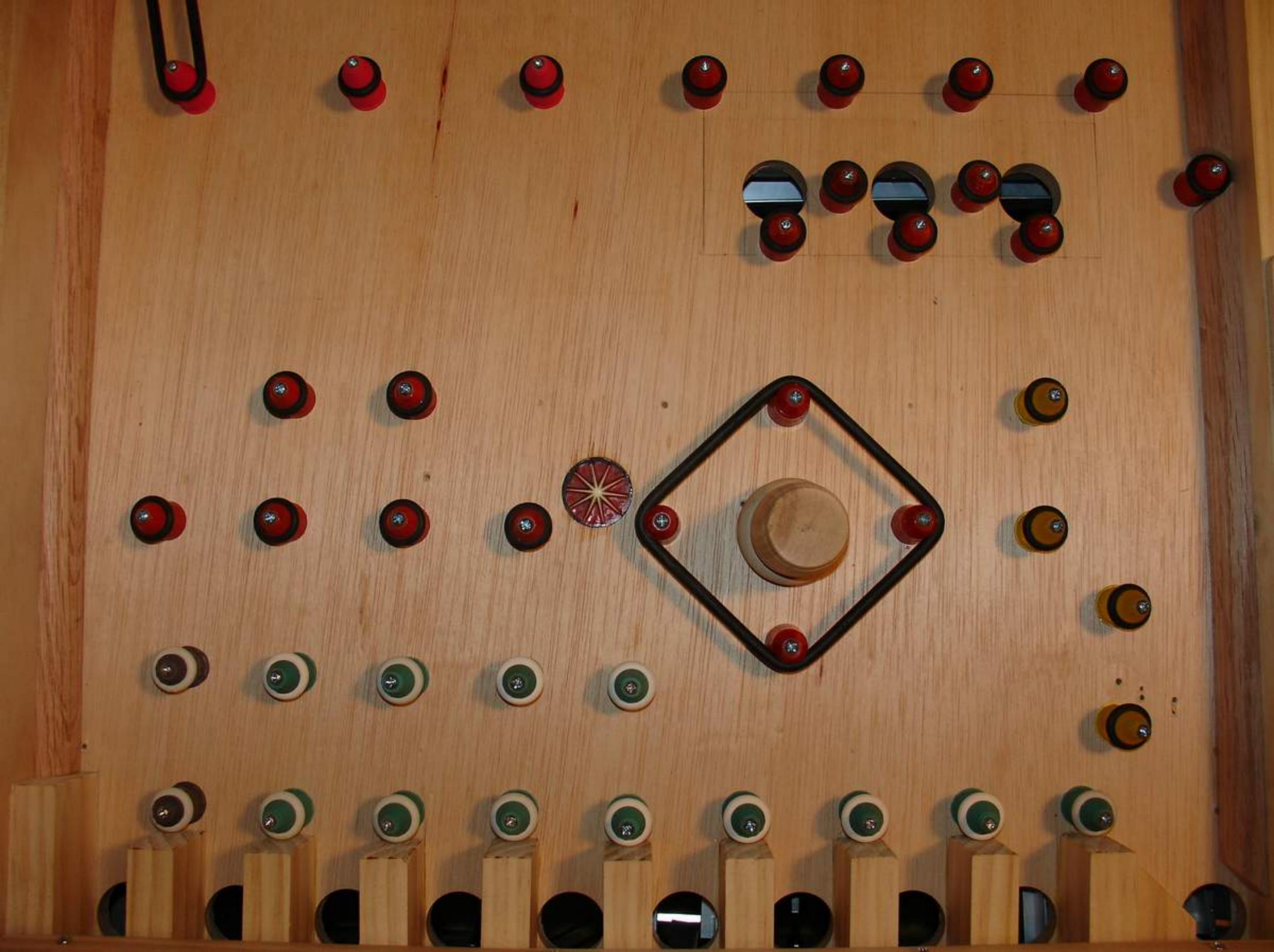


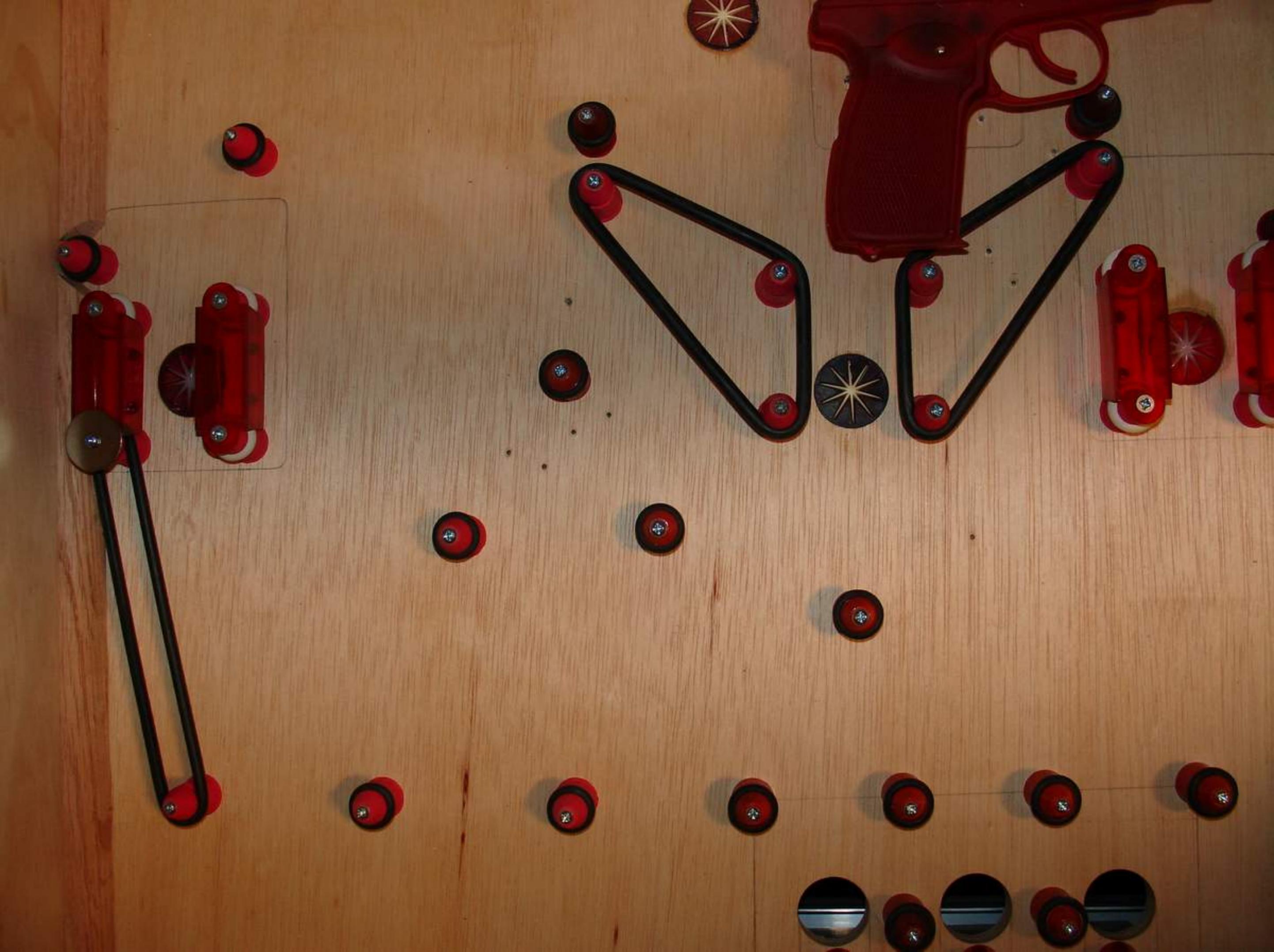
































9x18  
9x18 MAKAROV

MAKAROV  
RANGE TIME

9x18  
9x18 MAKAROV

MAK  
MAKAROV

MAK  
MAKAROV

Makarov My Day  
www.makarov.com



9x18  
MAKAROV RANGE TIME

★ MAKAROV  
★ RANGE TIME ★



TIZETIM  
WEAP





Makarov My Day!





**9x18**  
9x18 MAKAROV

**MAKAROV**  
**RANGE TIME**

**MAK**  
MAKAROVNIK

**IZBMEGA**  
THE ORIGINAL  
BY THE MAKAROVNIK

000000

SHOTS  
00  
FIRED

SCORE  
000

RESET

SHOOTING

SHOTS  
00  
FIRED



SCORE  
000

1 POINT

10

1 POINT

1 EXTRA SHOT

1 POINT

BULLS EYE POINTS

5 5

POINT

POINT



FIRED

10

1 POINT

1 POINT

1 EXTRA SHOT

1 POINT

BULL EYE POINTS  
5 5

1 POINT  
BONUS

1000

SHOTS FIRED

SCORE

RESET

AMMO BOX

SHOTS FIRED 00



SCORE 000



10

1 POINT

1 EXTRA SHOT

1 POINT

BULLSEYE POINTS 5 5

1 POINT BONUS

2 1 2 0 5 0 1 3

SHOTS FIRED

SCORE

RESET



AMMO BOX

Makarov My Day!



MAKAROV.COM



**AMMO BOX**

SHOTS FIRED    SCORE

★    ★    ★  
**RESET**



**Makarov My Day!**



MAKAROV.COM



BULLSEYE POINTS  
5 5

1 POINT

BONUS

MISS!!!

2 1 2 0 5 0 1 3

SHOTS FIRED

SCORE

RESET

WALKER  
MYSTERY  
SCORE



00  
FIRED

QUICK DRAW  
BONUS

1 POINT

10

1  
POINT

1 EXTRA  
SHOT

1  
POINT

BULLSEYE POINTS  
5 5

1 POINT

BONUS

MOVING  
MYSTERY  
CORE



1501  
Dec 2007  
93,050  
Nov 2007  
153,860 - G. Fisher  
Oct 2007  
109,810 - G. Fisher



SHOTS  
00  
FIRED



SCORE  
000

QUICKDRAW BONUS

1 POINT

10

The main play area is a white, semi-circular surface decorated with red stars and targets. A red handgun is mounted at the bottom center. A wooden barrel is positioned in the middle. A red teardrop-shaped sign reads "QUICKDRAW BONUS". A "1 POINT" label is near a target. A "10" label is at the bottom left. A metal latch mechanism is on the right side.

SPOTS FIRED  
RECORD  
SCORE

PISTOLET MAKAROV  
PISTOLE M  
FACTORY 10  
TYPE 80  
M1911  
M1917

MISS

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

1 POINT

MAKAROVNIK  
MYSTERY

BULLSEYE POINTS

5

POINT

10

1 EXTRA  
SHOT

POINT

SHOTS  
13  
FIRED



SCORE  
052

QUICKDRAW BONUS

10

1 POINT

1 EXTRA SHOT

1 POINT