

Desde julio del 86



En FER 86 presentan  
su nuevo modelo  
«White Force»



**S**TARGAME ya pertenece íntegramente al grupo de empresas CIRSA. Esta joven firma va a ser la especializada en fabricar todos los pinballs del holding de Tarrasa. De momento, la novedad más importante que sale de su cadena de montaje es el «White Force», un pinball que los operadores del Sector pueden ver en FER 86.

gar a los sesenta sin ningún tipo de problemas si las necesidades comerciales lo requieren. La plantilla es de cincuenta y un trabajadores.

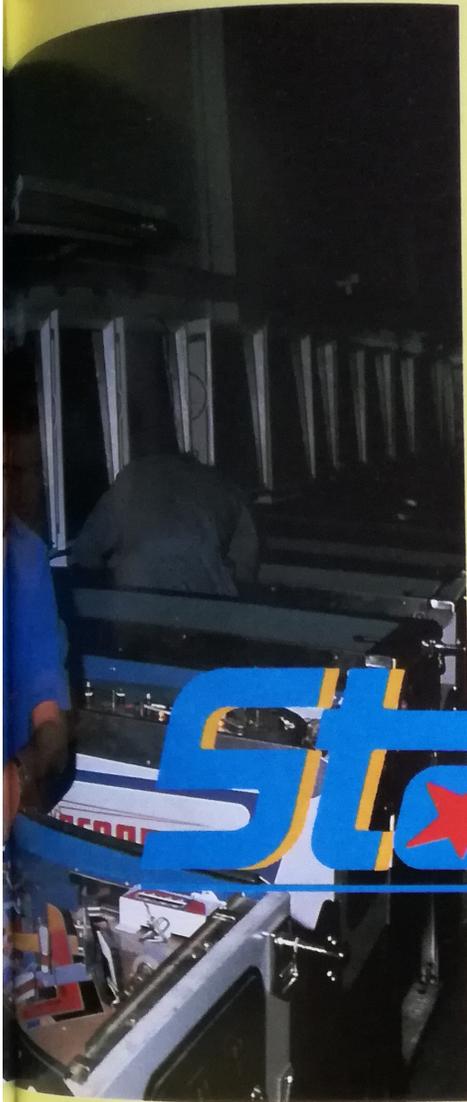
En el momento de escribir este reportaje todavía se esta-

ban introduciendo modificaciones en las instalaciones que STARGAME posee en el Polígono Industrial Can Fonollar, de Barcelona. Así, y a modo de ejemplo, en noviembre, cuando esta revista esté en manos de

**J**OSE María Cortés, Gerente de STARGAME, define perfectamente y con muy pocas palabras la nueva filosofía de esta empresa desde que CIRSA controla sus acciones: «Arrancar de una forma paulatina, recuperar un nombre un poco desprestigiado y, a partir de ahí, ancha es Castilla». La responsabilidad de STARGAME es mucha; sobre sus hombros recae la tarea de fabricar los pinballs de un grupo de la importancia de CIRSA, liberando a UNIDESDA de esta tarea para que se pueda dedicar a su especialidad, las máquinas «A» y «C».

Las instalaciones de STARGAME están constituidas por tres naves que abarcan una superficie cubierta de aproximadamente 2.400 metros cuadrados, que llegan a los 2.700 si se cuentan los dobles niveles. En la actualidad, su capacidad de producción ronda entre los treinta y cuarenta pinballs diarios, aunque se puede lle-





# Stargame sa

## la fábrica de pinballs de CIRSA

nuestros lectores, toda la administración de la empresa estará informatizada y conectada con el ordenador central de CIRSA, lo que permitirá un intercambio de información más fluida con el resto de las

empresas del grupo. Dicho con otras palabras, que el sello CIRSA, su forma de trabajar y hacer las cosas, cada vez se nota más en la actividad de STARGAME.



El staff directivo de STARGAME al completo: Emiliano Alvarez, José María Cortés, José Barbal y Miguel de Pablo

### Objetivo

«Arrancar de una forma paulatina, recuperar un nombre y, a partir de ahí, ancha es Castilla»

- 2.700 metros cuadrados de instalaciones, 51 trabajadores y una capacidad de producción que puede llegar a sesenta máquinas

## Breve historia de una empresa

La historia de STARGAME, breve todavía, se puede dividir en dos partes fundamentales: antes y después de su integración en el grupo de empresas CIRSA. Su actual equipo de dirección está formado por José María Cortés, Gerente; Miguel de Pablo, Director de Materiales; Emilio Alvarez, Director de Producción, y Josep Barbal, Director Técnico.

STARGAME se creó en octubre del año 1985 con una serie de accionistas totalmente ajenos al grupo CIRSA. La primera máquina que lanzaron al mercado fue el «Iron Ball», para en marzo del 86 hacer lo mismo con el «Space Ship» y, a partir de ahí, CIRSA inició las gestiones de compra de STARGAME, primero de una parte de acciones en diciembre y, finalmente, de la totalidad en julio del 86, tal como nos cuenta José María Cortés.

Las dos primeras máquinas de STARGAME «no fueron especialmente exitosas», según el mencionado José María Cortés. La «Space Ship» se ha seguido vendiendo con el nuevo equipo directivo de la empresa, aunque, eso sí, con varias modificaciones que afectan al «esquema eléctrico, al esquema electrónico, para sacar la máquina de una forma conveniente».

«Lógicamente —nos continúan explicando—, esta empresa está en fase de despunte, ahora ya con productos de calidad, como se puede comprobar con el «Space Shuttle», que ha hecho corta la cadena para servir a las necesidades del mercado».



Hasta doce y trece «manos» necesitan las xerigrafías de los pinballs para lograr la calidad que STARGAME quiere obtener en sus fabricados. Un posterior control de calidad lo garantiza

## «White Force», el nuevo pinball de STARGAME

PARA FER 86, STARGAME está preparando un pinball llamado «White Force». Se trata de un modelo que funciona a dos niveles y que juega con bola cautiva. Los atractivos para el jugador son numerosos e incluyen una rampa que posibilita la obtención de una bola extra si se pasa por ella cuatro veces, una banderola, etc.

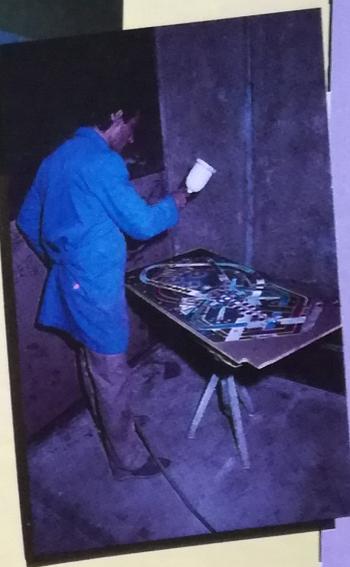
«White Force» ha sido diseñado en su integridad por los técnicos de STARGAME. Al francés Luis Bernard se debe la creación del juego como tal y a Esteban Pois, los dibujos y gráficos. Dos profesionales que merecen los máximos elogios de los directivos de la empresa.

## El nacimiento de un pinball

LOS primeros pasos que camina un pinball de STARGAME comienzan en la fase de diseño que, lógicamente, se realiza en el laboratorio. Normalmente, el trabajo se inicia dando forma a la primitiva idea de lo que va a ser el campo de juego. A partir de ahí se realiza el esquema del dibujo del frontal, con lo que a nivel de laboratorio queda, y perfectamente definido, el prototipo. Posteriormente, ese prototipo es racionalizado en el propio laboratorio para que vaya a producción, se hacen los planos correspondientes y se decide el lanzamiento de la serie correspondiente según las directrices que marca el consejo de dirección de STARGAME, tal y como contó a MAQUINA RECREATIVA Emiliano Alvarez.

Antes de empezar la fabricación como tal del pinball, el Departamento de Compras aprovisiona a la empresa de todos y cada uno de los elementos necesarios para su montaje. En ese momento, se entra en el proceso de cadena de producción. Son tres partes fundamentales las que conforman: carpintería, xerigrafía y montaje.

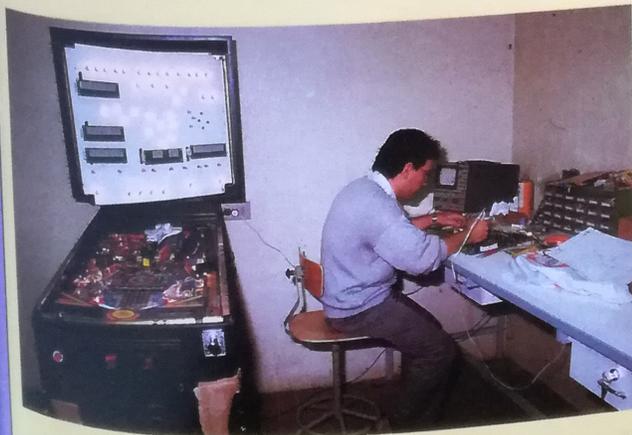
A STARGAME llegan los tableros de maderas, de distinto espesor, tonalidad, etc., y son cortados en la sección de carpintería. Se mecaniza todo el tablero, se colocan los luminosos y, tras una fase de lijado, pasa a xerigrafía de la parte posterior, para situar la localización de los distintos elementos con el objeto de que el montaje vaya ágil y lo más rápido posible. La parte visible por el jugador del tablero pasa, en este mismo departamento de xerigrafía, por varias fases,



dependiendo del número de colores, y tras ser secado, barnizado y lijado, entra en el último paso de la cadena de producción, el montaje.

El montaje lleva un doble camino que se une al final del proceso. Por una parte circulan los tableros, como elementos principales del pinball, y por otra el mueble. Cuando ambos tienen incorporados todos los elementos, y después de diversas fases de verificación y control, se acoplan entre sí. Antes de que los pinballs salgan a la calle todavía tendrán que pasar un control de calidad independiente de producción que consiste en una especie de prueba de resistencia durante seis horas ininterrumpidas.

Una parte muy importante de este proceso es, tal y como resalta Miguel de Pablo, la selección de los materiales que conforman el pinball: «El área de materiales pasa por una primera parte que es la oferta y luego viene el pedido a un proveedor. Cuando se traen las primeras piezas, son homologadas por nuestro departamento de control de calidad y sólo a raíz de esta homologación la compra se hace efectiva».



● Fuertes controles de calidad en todos los procesos de fabricación garantizan la perfección de sus productos