



Cod. Fisc. - P.IVA 02449910872
Reg.Soc. Trib.Catania n. 21371
C.C.I.A.A. CATANIA N. 168509

VIDEOMATIC di S.RIOLO & C. SAS

STRADA CARDILLO- ZONA INDUSTRIALE- SETTORE C

95045 MISTERBIANCO CATANIA
TEL. 0039 095484636 FAX 0039 095484685
[http:// www.videoct.com](http://www.videoct.com)
email : videomatic@videoct.com
info@videoct.com
videomatic@tuttopmi.it

SCHEMA TECNICA ESPLICATIVA

NORMATIVA DI RIFERIMENTO:

DECRETO INTERDIRETTORIALE DEL 4 DICEMBRE 2003: regole di produzione e di verifica tecnica degli apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento di cui all'articolo 110, comma 6, del T.U.L.P.S.

APPARECCHIO AUTOMATICO DA INTRATTENIMENTO MOD. QUEEN

NUMERO DI SERIE PRODUZIONE

2004-6-0981

NUMERO DI NULLA OSTA AAMS

Y10D00010300S

NUMERO IDENTIFICATIVO AAMS

C00010300HF

TIPOLOGIA DI APPARTENENZA:

APPARECCHI AUTOMATICI DA TRATTENIMENTO
CONFORMI A QUANTO PREVISTO DALL' ART.110,
COMMA 6 R.D.18 GIUGNO 1931, N.773 E SUCCESSIVE
MODIFICHE





INDICE DEGLI ARGOMENTI

•	INFORMAZIONI GENERALI	2
I.	Dati del costruttore	2
II.	Dati tecnici dell'apparecchio	2
III.	Caratteristiche generali	2
IV.	Aspetto esterno	3
V.	Interno dell'apparecchio	3
•	PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI	4
•	SOFTWARE	5
I.	Descrizione sistema	5
II.	Giochi installati	6
III.	Operazioni d'installazione	15
IV.	Modalità di funzionamento e distribuzione vincite	15
•	REGOLAMENTO DI GIOCO	16
•	DISPOSITIVI DI IMMODIFICABILITÀ	18
•	INSTALLAZIONE E MESSA IN SERVIZIO	19
•	TEST HARDWARE E SISTEMA CONTABILE	20
•	AVVERTENZE GENERALI	23
•	SISTEMI DI SICUREZZA	23
•	AVVERTENZE GENERALI DI SICUREZZA	24
•	DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ	25
•	FOTO	26
•	SCHEMI ELETTRICI E CONNESSIONI	
I.	Scheda luci	27
II.	Scheda comunicazione e test	28
III.	Alimentatore luci	29
IV.	Scheda connessione rete elettrica	30
V.	Scheda interfaccia plancia	31
VI.	Scheda interfaccia cpu	33
VII.	Amplificatore audio	35
VIII.	Connessioni interfaccia plancia	36
IX.	Controller luci rotanti	37
X.	Schema di cablaggio generale	38
•	ALLEGATO	
	1. REGISTRO DELLE MANUTENZIONI	



VIDEOMATIC SAS

DATI IDENTIFICATIVI DEL COSTRUTTORE

VIDEOMATIC SAS
DI SALVATORE RIOLO & C. SAS
STRADA CARDILLO SN
95045 MISTERBIANCO CT
P. IVA 02449910872
E-MAIL: videomatic@tuttopmi.it
TEL. 095.484636 - FAX 095.48468

DATI TECNICI DELLA MACCHINA

APPARECCHIO DA TRATTENIMENTO MOD. QUEEN

ALIMENTAZIONE 220/230 Vac 50Hz
POTENZA DISSIPATA 150 W
CAVO ALIMENTAZIONE SEPARATO
PROTEZIONE CON FUSIBILI DI LINEA
ALTEZZA 184 cm
LARGHEZZA 49 cm
PROFONDITÀ 60 cm

CARATTERISTICHE DALLA MACCHINA

Apparecchio destinato al mercato dei videogame.
Esso è conforme alle caratteristiche tecniche previste dall'art. 110 del tulp comma 6.
L'apparecchio in oggetto permette vincite in monete metalliche per un importo massimo di 50€ per ogni singola partita.
Il costo della partita è fissato in 0,50€.
Le partite sono acquistabili utilizzando monete da 1, 2, 0,50€.
Le vincite realizzate vengono pagate dallo stesso apparecchio, in maniera automatica, alla fine di ogni partita, utilizzando monete del valore di 1, 2, e 0,50€.



VIDEOMATIC SAS

ASPETTO ESTERNO DELL'APPARECCHIO

L'apparecchio in oggetto è costituito da un involucro esterno in lamiera verniciata con parti in plexiglas serigrafato; il tutto è fissato su una base di legno.

Alle parti interne dell'apparecchio si accede tramite sportelli chiusi da adeguate serrature.

Dall'esterno sono ben visibili:

- Un monitor sul quale sono visualizzate tutte le fasi del gioco.
- Una plancia comandi sulla quale sono posizionati 7 pulsanti, tramite i quali si conduce il gioco, e una fessura adatta ad introdurre le monete per acquistare le partite.
- Un raccoglitore in acciaio atto a raccogliere le monete vinte o quelle rifiutate dalla gettoniera.
- Alcune plastiche serigrafate sulle quali sono riportate delle indicazioni di gioco ed eventuali divieti o prescrizioni.

ASPETTO INTERNO DELL'APPARECCHIO

All'interno dell'apparecchio sono posizionati e opportunamente fissati i seguenti componenti:

- Sulla parte alta (testata) trova posto, all'interno di una scatola metallica opportunamente sigillata, la scheda logica (cpu) che genera e gestisce il gioco.
- Sulla parte bassa sono posizionati i tre sistemi di erogazione delle vincite (hopper)
- Sopra il vano hopper sono posizionati: il monitor, che a secondo delle versioni può essere un sistema a CRT o un LCD, i comandi di setup e refill e il connettore della porta rs232 per le utility di servizio.
- Sotto la plancia comandi è installato il sistema automatico di riconoscimento delle monete (gettoniera) e tutto il sistema di convogliamento delle monete stesse.
- Sulla fiancata interna sinistra sono posizionate tutti i componenti d'ausilio all'intero del sistema, quali alimentatore, amplificatore audio, canalina con cavi di collegamento, ecc. ecc.
- All'interno della base in legno è posizionata la porta rs232 per la comunicazione dei dati verso l'esterno (tramite modem o pc).

Nella pagina successiva sono riepilogati tutti i componenti utilizzati indicando sia il modello e le caratteristiche.



VIDEOMATIC SAS

RIEPILOGO PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI

DESCRIZIONE	Q.TA	MODELLO	COSTRUTTORE
GETTONIERA	1	L66S CCTALCK	AZKOYEN
MONITOR	1	XVGA 17" CRT	/////
		XVGA 17" LCD	/////
CPU	1	ST BOX	STG srl
HOPPER	3	MINI HOPPER MOD. 85A-E	HIMECS CO., LTD

Modalità di accensione:

Azionando l'interruttore principale, l'apparecchio si accende presentando il Code ID (al centro della videata) per un tempo minimo di 5 secondi oltre alle informazioni riguardanti i dispositivi rilevati.

AVVERTENZA

Si ricorda che l'apparecchio in oggetto è soggetto a specifici vincoli, ed a un controllo preventivo da parte di aziende opportunamente certificate. All'interno della macchina esistono sistemi hardware e software che controllano continuamente il corretto funzionamento delle periferiche principali. La manomissione o la sostituzione di tali periferiche con altre di modello differente, provoca il blocco dell'apparecchio stesso e la segnalazione dell'avvenuto tentativo di manomissione. Pertanto, in caso di guasto, tutti i componenti di cui viene indicato sia il modello che il costruttore possono essere sostituiti con altri perfettamente uguali. In caso si renda necessario la sostituzione dei suddetti componenti con altri di modello diverso è necessario contattare il costruttore dell'apparecchio stesso o un suo concessionario.

Si ricorda inoltre, che tutti gli interventi tecnici, atti a ripristinare il corretto funzionamento della CPU e dei sistemi di acquisto delle partite e pagamento delle vincite, sono da considerare come interventi di manutenzione straordinaria e quindi vanno segnati opportunamente nel registro della manutenzione.

IL COSTRUTTORE DELL'APPARECCHIO DECLINA QUALSIASI RESPONSABILITÀ IN CASO DI TENTATIVI DI MANOMISSIONE O DI NON CORRETTO USO DELL'APPARECCHIO.



VIDEOMATIC SAS

SOFTWARE INSTALLATO

Descrizione sistema

Il sistema software installato è denominato multigioco STBOX. Esso è caricato su un opportuno hardware, racchiuso all'interno di una scatola metallica, sigillata e protetta da opportuni sensori.

STBOX genera e gestisce 5 giochi, apparentemente diversi ma basati su di un unico modello di algoritmo di generazione partite opportunamente adattato alle esigenze dei vari giochi.

I giochi generati si basano su un miscuglio di casualità e abilità, le vincite erogate sono di modesta entità (50€ max) e coinvolgono

costantemente il giocatore nella conduzione del gioco, costringendolo continuamente ad intervenire con decisioni semplici ma rapide e comunque sempre necessarie. Tutti i giochi utilizzano le stesse procedure per la gestione dei contatori non azzerabili, dell'algoritmo di generazione numeri casuali, gestione pulsanti, lampade, dispositivi di erogazione monete, dispositivi di introduzione monete, controllo accessi, registrazione dati partite su memoria non volatile (flash). Di fatto si tratti di un unico prodotto ma con differenti aspetti grafici / ludici, per accattivare maggiormente il giocatore e per prolungare la vita dell'apparecchio. Il sistema è basato su software proprietario della ditta STG srl che ne concede la licenza d'uso esclusivamente per questa applicazione.



Appositi accorgimenti tecnici fanno sì che soltanto il costruttore delle apparecchiature sia in possesso degli strumenti per accedere alla inizializzazione del sistema ed al cambio dei dispositivi di ingresso/uscita monete. I giochi inseriti sono attivabili in fase di installazione solamente dal costruttore dell'apparecchio, il tutto ovviamente è subordinato alle scelte commerciali del caso.

A richiesta del gestore (acquirente dell'apparecchio), i giochi possono essere attivati tutti in contemporanea e quindi sarà l'utente (giocatore) a scegliere il gioco da utilizzare per la sua partita, oppure uno alla volta a scelta del gestore. Qualunque sia la modalità scelta, il sistema STBOX assicura il mantenimento delle regole specifiche a cui è soggetto l'apparecchio (percentuale di vincita, sistema di pagamento, controlli di sicurezza, costo della partita, indicazioni obbligatorie, ecc.ecc.).

Il sistema STBOX, tramite speciali algoritmi assicura un controllo continuo sugli incassi e pagamenti, aumentando o diminuendo le difficoltà di gioco in modo da mantenere la percentuale di resa per il giocatore nella misura del 75% minimo del totale giocato nell'arco di 14.000 partite. L'intervento di questi algoritmi non è in alcun modo prevedibile se non in maniera statistica, ed è legato solamente alle percentuali reali di pagamento. Quindi l'aumento o la diminuzione delle difficoltà di gioco sono sempre casuali sia nel tempo che nella durata.

Il sistema STBOX provvede a memorizzare tutti i dati relativi alle partite giocate in apposita memoria non volatile (flash) in modo da conservare i dati anche in caso di interruzione o disconnessione dell'apparecchio dalla rete elettrica. In caso di interruzione di alimentazione elettrica mentre è in corso una partita ancora non completata, il sistema, al riavvio dell'apparecchio, provvede automaticamente a ripristinare le condizioni presenti prima dell'interruzione, con la seguente procedura: azzerare la partita iniziata ma non conclusa; riaccredita il costo della partita e attende le decisioni del giocatore, giocare una nuova partita o terminare il gioco e richiedere il resto.

Nelle pagine seguenti sono descritte e illustrate le caratteristiche dei singoli giochi con le tabelle vincite e tutto quanto possa essere utile a comprendere il funzionamento e le caratteristiche dei giochi installati.



VIDEOMATIC SAS

GIOCHI INSTALLATI

VIDEOSTOP

VIDEO STOP

☆☆☆	€ 50,00	🍌🍌🍌	€ 1,50
👑👑👑	€ 25,00	🍆🍆🍆	€ 1,00
🌸🌸🌸	€ 20,00	🍊🍊🍊	€ 0,50
🍇🍇🍇	€ 10,00	🍒🍒🍒	€ 0,50
🍉🍉🍉	€ 2,50		

COMBINAZIONI PER ACCEDERE ALLA FASE SUCCESSIVA

🍋🍋🍋	+2 AZIONI
🍋🍋🍷	+2 AZIONI

La figura sopra illustrata fa vedere la tabella delle combinazioni vincenti del gioco. Le combinazioni vincenti sono realizzabili sia in linee orizzontali che in diagonale, la vincita massima è di 50€ per ogni partita, il tempo medio di gioco per ogni partita, calcolato su un ciclo intero è compreso fra 7 e 13 sec.. Il giocatore è tenuto costantemente ad interagire con il sistema di controllo secondo quanto descritto nel regolamento di gioco.



VIDEOMATIC SAS

THE KING

THE KING

	€ 50,00
	€ 20,00
	€ 15,00
	€ 12,50
	€ 10,00
	€ 7,50
	€ 5,00

THE KING

		€ 5,00				€ 2,50
		€ 2,50				€ 2,00
		€ —				€ 1,50
COMBINAZIONI PER ACCEDERE ALLA FASE SUCCESSIVA						€ 1,00
		+ 6 AZIONI				€ 0,50
		+ 2 AZIONI				€ 0,50
		+ 2 AZIONI				€ —
		+ 2 AZIONI				

Le immagini illustrate dalla figura sopra stampata e da quella precedente (pag. 7) visualizzano la tabella vincite del gioco. Anche in questo caso il giocatore è tenuto ad interagire costantemente con il sistema di controllo con le modalità descritte nel regolamento. La vincita massima per ogni partita è 50€, il tempo medio di gioco per ogni partita, calcolato su un ciclo intero è compreso fra 7 e 13 sec



VIDEOMATIC SAS

STARGATE

STAR GATE

	€ 5,00		€ 10,00
	€ 5,00		€ 10,00
	€ 2,50		€ 10,00
	€ 2,00		€ 5,00
	€ 1,50		€ 5,00
	€ 1,50		€ 4,50
			€ 4,00
			€ 3,50
	€ 2,50		€ 3,00
			€ 2,50

€ 2,50

TRE SETTE UGUALI IN
QUALUNQUE ORDINE

STAR GATE

COMBINAZIONI PER ACCEDERE
ALLA FASE SUCCESSIVA

B2R	B2R	B2R	B2R	+2 AZIONI
				+2 AZIONI
				+2 AZIONI
				+2 AZIONI
B3R	B3R	B3R		+1 AZIONE



VIDEOMATIC SAS

STAR GATE

	€ 5,00		€ 10,00
BAR BAR BAR BAR	€ 5,00	BAR BAR BAR BAR BAR	€ 10,00
	€ 2,50		€ 10,00
	€ 2,00		€ 5,00
	€ 1,50		€ 5,00
	€ 1,50		€ 4,50
			€ 4,00
			€ 3,50
			€ 3,00
			€ 2,50

TRE OSTRICHE
UGUALI IN
QUALUNQUE ORDINE

€ 2,50



Le figure illustrate sopra e nelle pagine precedenti (pag. 9, 10, 11) mostrano la tabella delle combinazioni vincenti del gioco. Esse possono essere realizzate in orizzontale, diagonale e anche in forma spezzata. Il giocatore è tenuto a interagire con il sistema di controllo in ogni fase della partita con le modalità descritte nel regolamento di gioco. Il tempo medio di gioco per ogni partita, calcolato su un ciclo intero è compreso fra 7 e 13 sec, la vincita massima per ogni partita è di 50€.

In questo gioco è possibile settare, a scelta del gestore, due possibilità di grafica, le figure di pagina 9 e 10 illustrano la tabella di vincita con le simbologie "CHERRY", mentre le figure di pagina 11 e 12 illustrano la tabella di vincita con simbologia "MARINI".



VIDEOMATIC SAS

CHERRY, SUPER CHERRY

€50 **CHEERY** **€50**

777 · 777 · 777 € 50,00

7 · 7 · 7 € 10,00

B3R · B3R · B3R € 5,00

B2R · B2R · B2R € 2,50

B1R · B1R · B1R € 1,50

ALL 4 7	€ 10,00	BONUS	Mystery
ALL 3 7	€ 2,50	B1R BONUS	8 GIRI
ALL 2 7	€ 1,00	BONUS	3 GIRI

ANY BAR € 25,00

ALL FRUITS € 5,00

€50 CHEERY €50

COMBINAZIONI PER ACCEDERE ALLA FASE SUCCESSIVA

	+ 2 AZIONI
	+ 2 AZIONI
	+ 1 AZIONE
	+ 1 AZIONE
	+ 1 AZIONE

I giochi CHERRY e SUPER CHEERY sono praticamente uguali cambia semplicemente la grafica dello sfondo. Le immagini stampate sopra e nella pagina precedente (pag. 13) mostrano la tabella delle combinazioni vincenti. Esse possono essere realizzate in maniera orizzontale o in diagonale. In questo gioco sono inseriti dei bonus che intervengono in abbinamento con la estrazione di particolari simboli. I bonus consistono in una serie di partite a difficoltà ridotte, nelle quali però non è prevedibile in anticipo la consistenza delle vincite che saranno comprese fra 0 e 50€. Anche in questo caso il giocatore è costantemente tenuto ad interagire con il sistema per portare a termine la partita. La vincita massima consentita è di 50€. Il tempo medio di gioco per ogni partita, calcolato su un ciclo intero è compreso fra 7 e 13 sec.

FASE FINALE ALTO / BASSO

RADDOPPIO

50,00

VINCITA

00,50

ULTIME 5 ESTRAZIONI

↑
SPK
ALTE

ALTO
BASSO



Operazioni d'installazione

Il costruttore dell'apparecchio che utilizza il sistema STBOX, prima di consegnarlo al gestore è tenuto a seguire una procedura d'installazione per attivare correttamente il sistema.

1. Inserire nell'apposito registro interno il numero identificativo dell'apparecchio, rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato
2. Azzerare i contatori interni e renderli pronti al normale funzionamento.

Il tutto verrà eseguito con l'ausilio di supporti tecnici opportuni, solamente in suo possesso e con sua piena responsabilità.

SETUP

All'interno dell'apparecchio, chiuso da sportelli con serratura è posizionato il pulsante di test-setup, esso è accessibile solamente al personale addetto alla manutenzione e al controllo degli incassi. La pressione di questo pulsante permette di accedere ad alcune funzioni:

1. eseguire correttamente le fasi di prima installazione, come descritto nell'apposito capitolo
2. attivare le funzioni di test per verificare il corretto funzionamento delle periferiche di gioco
3. leggere ed eventualmente azzerare la contabilità parziale
4. leggere la contabilità totale (parametro non azzerabile)
5. scegliere quanti e quali giochi visualizzare in contemporanea.

REFILL

Sulla parte laterale della macchina, è posizionato tramite un contatto elettrico a chiave, il comando di refill. La chiave è in possesso del personale che si occupa della sorveglianza e del controllo continuo dell'apparecchio. Deve essere attivato nel caso che per un qualsiasi motivo la riserva di monete all'interno degli hopper scende al di sotto del livello minimo previsto. La procedura da seguire è descritta nel capitolo riguardante la prima installazione.

PORTA APERTA

Lo sportello anteriore e quello di accesso al sistema STBOX sono protetti da due sensori, che rilevano l'apertura dello sportello, comunicano l'evento al sistema STBOX il quale provvede a darne segnalazione sul monitor e disattiva il sistema di pagamento e di conteggio.

Modalità di funzionamento e distribuzione delle vincite

Dopo aver opportunamente installato il sistema STBOX (costruttore) e aver eseguito le procedure di prima installazione (gestore), l'apparecchio è pronto per l'uso.

Al gioco si accede mediante l'introduzione di monete nell'apposita feritoia posta sulla plancia comandi. L'apparecchio accetta monete da 1, 2 o 0,50 €. Il costo della singola partita è fissato in 0,50€ (parametro fisso e non modificabile) dopo l'inserimento di una o più monete fino all'importo massimo di 2 Euro, il sistema STBOX inibisce la gettoniera e la mantiene in tale stato fino a quando non sono esaurite tutte le partite acquistate. Alla fine di ogni partita, in caso di vincita il sistema STBOX attiva i distributori di monete erogandone un opportuno numero fino al raggiungimento dell'importo di vincita. L'apparecchio è costruito in maniera tale da pagare le vincite utilizzando monete da 1, 2 e 0,50 €. A tale scopo all'interno dell'apparecchio sono montati tre erogatori di monete (hopper). Gli hopper sono alimentati dalle stesse monete che i giocatori introducono nella gettoniera per acquistare le partite, il sistema STBOX rileva la quantità di monete all'interno degli hopper e, tramite un convogliatore automatico, direziona le monete introdotte nell'hopper opportuno oppure, nel caso di esubero, direttamente nel vano cassa.



VIDEOMATIC SAS

Quando una partita è vincente, il sistema STBOX analizza il valore della vincita e la paga attivando per primo l'hopper di valore massimo possibile e se necessario anche gli hopper di valore più basso. Di seguito sono illustrati alcuni esempi semplificativi:

- **Vincita di 10€**---- il sistema STBOX attiverà l'hopper da 2€ erogando 5 monete per un totale di 10€
- **Vincita di 7,50€**--- il sistema STBOX attiverà l'hopper da 2€ erogando 3 monete e in sequenza, l'hopper da 1€ erogando 1 moneta e l'hopper da 0,50€ erogando una moneta per un totale di 7,50€
- **Vincita da 1,50€**--- il sistema STBOX attiverà l'hopper da 1€ erogando 1 moneta e in sequenza, l'hopper da 0,50€ erogando una moneta per un totale di 1,50€

N.B. Il sistema STBOX controlla continuamente il numero di monete inserite all'interno degli hopper e se verifica che l'importo totale è inferiore alla vincita massima consentita (50€), blocca il funzionamento dell'apparecchio indicandone sul monitor la causa. In questo caso è necessario attivare la funzione REFILL e ripristinare il minimo necessario di monete.

ATTENZIONE Come si nota dalle tabelle, sono possibili vincite multipli dispari di 0,50€, di conseguenza l'hopper da 0,50€ non può essere mai vuoto. Se il sistema STBOX rileva un numero insufficiente di monete da 0,50€ blocca il funzionamento dell'apparecchio anche in presenza di una riserva totale di monete superiore alla vincita massima consentita.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Come si è detto nel paragrafo precedente, al gioco si accede inserendo una o più monete fino al valore massimo di 2€.

Scopo del gioco è realizzare delle combinazioni di simboli in linee orizzontali, verticali o anche in diagonale come descritto dalle tabelle vincite.

Tutti i giochi sono suddivisi in un insieme di FASI: il numero massimo è fissato a 6. Il giocatore può quindi passare da una fase alla successiva compiendo una sorta di percorso virtuale per arrivare alla vincita di monete per un importo massimo di 50 Euro. Le vincite in monete possono avvenire in una qualsiasi fase di gioco, in tal caso alla fine della fase in corso, la partita ha termine e la vincita in monete realizzata viene automaticamente erogata nel caso sia SUPERIORE ai 10 Euro. Nel caso sia inferiore si accede automaticamente alla fase finale denominata ALTO/BASSO. In questa fase il giocatore ha a disposizione un UNICO colpo per aumentare o diminuire la propria vincita: deve scegliere, osservando le ultime 5 carte precedentemente estratte, se quella coperta sia alta (valore 8-K) oppure bassa (1-6) con il 7 sempre vincente. Al termine della fase Alto/Basso il gioco eroga automaticamente la eventuale vincita.

Ciascuna fase di gioco è costituita da una o più AZIONI: il passaggio da una fase all'altra avviene automaticamente quando si realizzano le combinazioni previste come indicato nella tabella di vincita. Tali combinazioni consentono al giocatore il passaggio automatico alla fase successiva con un preciso numeri di azioni da compiere, come indicato nella tabella delle vincite.

Se per un qualunque motivo, il giocatore non provvede ad esercitare l'azione prevista, dopo un certo tempo (20 sec. per ogni azione) di timeout l'apparecchio provvederà a far avanzare automaticamente il gioco. Se durante lo svolgimento di una fase si realizza una combinazione che restituisce un premio in Euro, la PARTITA TERMINA AL COMPLETAMENTO delle fase in corso con l'erogazione immediata delle monete nel caso sia SUPERIORE ai 10 Euro, altrimenti si procede alla fase ALTO/BASSO. Questo impedisce al giocatore di passare alla fase successiva anche in presenza di una precedente combinazione vincente di questo tipo. Qualunque vincita in Euro impedisce il proseguimento ad una eventuale fase successiva, di conseguenza nella partita giocata, qualunque sia il gioco scelto NON ESISTONO PREMI INTERMEDI. Nelle pagine seguenti sono descritte le modalità di funzionamento di ogni singolo gioco



VIDEOMATIC SAS

Premendo il tasto START il sistema STBOX visualizza sullo schermo dei simboli grafici. Il giocatore, tramite i tasti luminosi posti sulla plancia, dovrà interagire con il sistema per cercare di realizzare le combinazioni vincenti. Il modo di interagire con il sistema, ovviamente cambia in funzione del gioco scelto. Di seguito vengono descritte, per ogni singolo gioco, le specifiche azioni che il giocatore (utente) è tenuto a compiere per portare a termine le partite.

- **THE KING-** Per ogni partita il giocatore ha a sua disposizione minimo due azioni di gioco. Il sistema visualizza sul monitor dei simboli grafici, il giocatore tramite i tasti STOP posizionati sulla plancia blocca quei simboli che, secondo una propria valutazione, possono essere utili a realizzare una combinazione vincente. Dopo aver bloccato i simboli desiderati, premendo nuovamente il tasto START il sistema sostituisce i simboli scartati con altri e se viene realizzata una combinazione vincente (vedi tabella) la cifra corrispondente viene scritta nella casella VINCITA, la partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino al completamento della fase in corso, al termine della quale viene erogata automaticamente la vincita ottenuta se superiore ai 10 Euro oppure si accede al gioco ALTO/BASSO.
- Le combinazioni di vincita si ottengono mettendo in linea orizzontale i vari simboli, come indicato dalle tabelle vincite, utilizzando quelli posizionati nella quattro caselle centrali in combinazione con quello evidenziato nelle caselle attorno al monitor. Alcune combinazioni di simboli permettono al giocatore di passare alla fase successiva.
- **STARGATE-** Per ogni partita il giocatore ha a sua disposizione minimo due azioni di gioco. Il sistema visualizza sul monitor dei simboli grafici, il giocatore tramite i tasti STOP posizionati sulla plancia blocca quei simboli che, secondo una propria valutazione, possono essere utili a realizzare una combinazione vincente. Dopo aver bloccato i simboli desiderati, premendo nuovamente il tasto START il sistema sostituisce i simboli scartati con altri e se viene realizzata una combinazione vincente (vedi tabella), la cifra corrispondente viene scritta nella casella VINCITA, la partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino al completamento della fase in corso al termine della quale viene erogata automaticamente la vincita ottenuta se superiore ai 10 Euro oppure si accede al gioco ALTO/BASSO. Le combinazioni di vincita si ottengono mettendo in linea i vari simboli, come indicato dalle tabelle vincite. Le combinazioni si ottengono nelle tre linee orizzontali e nelle due diagonali, di conseguenza in ogni partita si possono avere fino a cinque combinazioni vincenti. Alcune combinazioni di simboli permettono al giocatore di passare alla fase successiva.
- **CHERRY , SUPER CHERRY** Per ogni partita il giocatore ha a sua disposizione minimo due azioni di gioco. Premendo il tasto START il sistema visualizza dei simboli su tre colonne che ruotano velocemente, il giocatore tramite i tasti STOP corrispondenti dovrà fermare le ruote (se vi riesce) in posizione tale da realizzare una combinazione vincente, se la vincita viene realizzata il corrispondente valore in € viene scritto sulla casella VINCITA, premendo nuovamente il tasto START si attiva una nuova azione di gioco, con le stesse modalità della prima. La partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino al completamento della fase in corso, al termine della quale viene erogata automaticamente la vincita ottenuta se superiore ai 10 Euro oppure si accede al gioco ALTO/BASSO. Le combinazioni di vincita si ottengono mettendo in linea i vari simboli, come indicato dalle tabelle vincite. Le combinazioni si ottengono in linee orizzontale, verticali o diagonali. Alcune combinazioni di simboli permettono al giocatore di passare alla fase successiva.

VIDEOSTOP Anche in questo per ogni partita il giocatore ha a sua disposizione minimo due azioni di gioco. Premendo il tasto START il sistema visualizza sul monitor delle figure posizionate su tre colonne che ruotano in senso verticale in maniera veloce. Il giocatore tramite i tasti STOP deve cercare di fermare le colonne in modo che venga realizzata una combinazione



VIDEOMATIC SAS

vincente. Quando le colonne sono ferme il giocatore ha a sua disposizione alcune azioni (da 1 a 4) di movimento delle colonne in senso verticale, ad ogni pressione del tasto STOP la colonna corrispondente scende di un posto. Il giocatore deve cercare di muovere in maniera corretta le colonne per portare i simboli visualizzati nelle posizioni vincenti. Se viene realizzata una combinazione vincente, la corrispondente vincita in € viene scritta nella casella VINCITA. Premendo nuovamente il tasto START si attiva la successiva azione di gioco seguendo la stessa. La partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino al completamento della fase in corso, al termine della quale viene erogata automaticamente la vincita ottenuta se superiore ai 10 Euro oppure si accede al gioco ALTO/BASSO. Alcune combinazioni di simboli permettono al giocatore di passare alla fase successiva.

Prima dell'inizio di ogni partita ed anche durante lo svolgimento, nel caso di un importo maggiore di 0,50C è attivo il tasto RESTO, il giocatore che decide di interrompere il gioco, tramite il suddetto tasto può richiedere la restituzione delle monete inserite e non ancora giocate.

Il gioco, in questo tipo di apparecchio, è vietato ai minori di anni 18.

DISPOSITIVI DI IMMODIFICABILITÀ

L'apparecchio in oggetto è controllato e gestito dalla cpu, denominata **ST BOX**, essa è chiusa all'interno di un contenitore in metallo opportunamente sigillato. La chiusura del contenitore è controllata da due sensori posti all'interno della scatola stessa.

L'eventuale apertura del contenitore, anche a macchina spenta, è rilevato dai sensori e segnalata alla cpu, la quale tramite opportune routine software aggiorna i contatori di segnalazione, previsti dalle norme tecniche, visualizza sul monitor il messaggio di tentata manomissione e blocca completamente il funzionamento dell'apparecchio.

Il blocco dell'apparecchio permane anche se il contenitore della cpu viene richiuso. Il ripristino delle normali funzioni può essere effettuato solo dall'intervento del costruttore stesso o da un suo delegato. Tutto il colloquio fra la cpu e le periferiche atte a riconoscere le monete o a erogare le vincite, è realizzato utilizzando il protocollo standard CCTALK. Utilizzando il suddetto protocollo la cpu interroga continuamente le periferiche interessate rilevando fra l'altro il codice costruttore, il modello e il numero di serie. Di conseguenza se per un qualsiasi motivo uno dei componenti interessati viene sostituito la cpu rileva l'avvenuta modifica aggiornando i contatori di segnalazione e a secondo di quanto rilevato attiverà le seguenti procedure:

A. Sostituzione del componente con un altro dello stesso tipo ma ovviamente con serie diversa---

la cpu registra quanto avvenuto aggiornando i contatori di segnalazione e continua il normale funzionamento. Ovviamente in questo caso è necessario aggiornare il registro delle manutenzioni straordinarie nei modi previsti dalle norme tecniche.

B. Sostituzione del componente con altro dello stesso genere ma di modello o costruttore diverso

---- la cpu registra quanto avvenuto aggiornando i contatori di segnalazione e blocca il funzionamento dell'apparecchio segnalando sul monitor l'avvenuta manomissione, il normale funzionamento riprenderà quando sarà installato nuovamente il componente previsto.

Il sistema di lettura delle monete (gettoniere) sono costruite in maniera tale da non permettere alcuna modifica di qualsiasi parametro interno. Questa caratteristica è certificata in maniera diretta dal costruttore della gettoniera stessa.



VIDEOMATIC SAS

INSTALLAZIONE E MESSA IN SERVIZIO

PRIMA INSTALLAZIONE

In fase di prima installazione, per un corretto uso dell'apparecchio, è necessario seguire alcune semplici procedure:

A. Prima di alimentare l'apparecchio:

- Aprire la macchina e verificare che tutti i componenti interni siano ben fissati e correttamente installati.
- Depositare all'interno degli hopper un adeguato numero di monete, si consiglia una cifra minima di 200€. Essendo l'apparecchio dotato di 3 hopper, la cifra sopra descritta può essere divisa nei tre tagli previsti 1, 2 e 0,50€. A tal proposito si fa notare che l'hopper principale è quello di taglio 0,50€ e di conseguenza non potrà mai essere vuoto, in tal caso l'apparecchio bloccherà il suo funzionamento fino a quando non si provvederà a ripristinare le monete mancanti.
- Chiudere tutti gli sportelli e alimentare l'apparecchio

B. Apparecchio alimentato:

- Attendere che la cpu effettui tutti i controlli iniziali
- Dopo che si avviano regolarmente le schermate di demo del gioco, aprire lo sportello inferiore, premere il pulsante di setup e seguendo le indicazioni descritte nel capitolo dedicato al software, scrivere negli appositi spazi l'esatto numero di monete inserite all'interno degli hopper
- Chiudere lo sportello.

Da questo momento in poi l'apparecchio contabilizzerà esattamente tutte le monete entranti e uscenti e tramite algoritmi intelligenti provvederà a mantenere costante il livello delle monete all'interno degli hopper, segnalando per tempo se il livello scende sotto il limite minimo previsto.

Se per un qualsiasi motivo il livello delle monete all'interno degli hopper dovesse scendere al di sotto della riserva minima è necessario ripristinare le monete mancanti seguendo la seguente procedura:

- a. A macchina accesa tramite la chiave in dotazione attivare la funzione **refill**
- b. Inserire, tramite la gettoniera, le monete mancanti
- c. Disattivare il pulsante **refill**
- d. Togliere la chiave

N.B. dopo aver effettuato la prima installazione evitare assolutamente di inserire o asportare monete dagli hopper in maniera manuale. Il mancato rispetto di questa procedura causa sicuramente errori nel conteggio delle monete all'interno degli hopper e di conseguenza si possono attivare procedure d'errore (hopper vuoti) che bloccano il funzionamento dell'apparecchio.



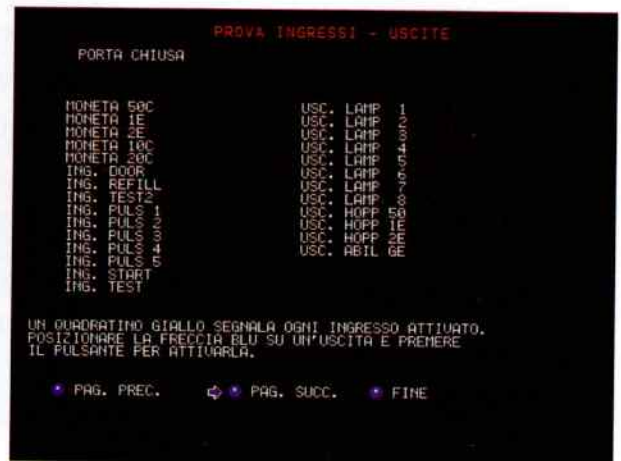
VIDEOMATIC SAS

TEST HARDWARE E SISTEMA CONTABILE

Accedendo all'interno dell'apparecchio, tramite le apposite chiavi, è possibile attivare il test del sistema. Dopo aver premuto il pulsante indicato, sul monitor viene visualizzata la seguente schermata:

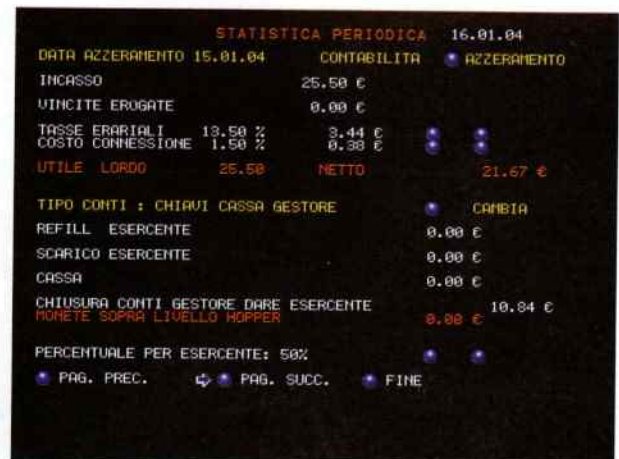
In questa fase di test è possibile provare tutte le periferiche di gioco e precisamente i pulsanti, le lampade, gli hopper e la gettoniera.

ATTENZIONE quando si attiva la prova degli hopper, il sistema eroga 5 monete per ogni hopper attivato, alla fine del test il sistema obbliga il ripristino del livello delle monete, in caso contrario non attiverà il gioco. Attivando il test della gettoniera viene visualizzata una specifica schermata tramite la quale è possibile provare la gettoniera e tutti i canali del separatore



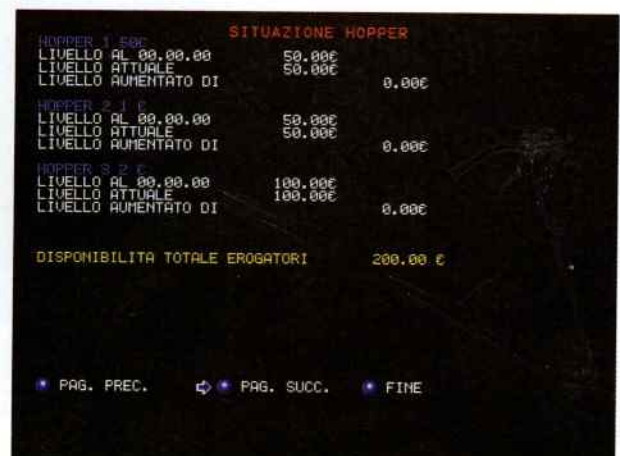
Andando avanti nel test viene visualizzata la seguente immagine.

Da questa pagina di test è possibile visualizzare tutti i dati contabili dell'apparecchio, e precisamente: incasso, imposta da versare, utile, eventuali monete inserite per ricaricare gli hopper, monete in cassa, quota esercente



Continuando con le successive pagine di test viene visualizzata la seguente immagine:

In questa fase di test è possibile visualizzare la situazione reale degli hopper e precisamente è possibile vedere il livello di monete presenti negli hopper e la differenza di livello rispetto a quello iniziale.





VIDEOMATIC SAS

La successiva pagina di test visualizza ancora la situazione degli hopper e permette al gestore di intervenire per cambiare i livelli di riferimento degli hopper ed eventualmente ripristinare la situazione di partenza.

PROGRAMMAZIONE HOPPER			
HOPPER 1 500			
LIVELLO ATTUALE	50,00€	100	••
LIVELLO INIZIALE	00,00,00	50,00€	100
LIVELLO SCORTA	100,00€	200	••••
SCARICO A LIVELLO INIZIALE	0,00€	0	••
SCARICO TOTALE	0,00€	0	••
HOPPER 2 1 €			
LIVELLO ATTUALE	50,00€	50	••
LIVELLO INIZIALE	00,00,00	50,00€	50
LIVELLO SCORTA	100,00€	100	••••
SCARICO A LIVELLO INIZIALE	0,00€	0	••
SCARICO TOTALE	0,00€	0	••
HOPPER 3 2 €			
LIVELLO ATTUALE	100,00€	50	••
LIVELLO INIZIALE	00,00,00	100,00€	50
LIVELLO SCORTA	200,00€	100	••••
SCARICO A LIVELLO INIZIALE	0,00€	0	••
SCARICO TOTALE	0,00€	0	••

• PAG. PREC. ↩ • PAG. SUCC. • FINE

IMPOSTAZIONI		
VOLUME AUDIO	100	•
PLAY AUTOMATICO	NO	•

• PAG. PREC. ↩ • PAG. SUCC. • FINE

Continuando con il test viene visualizzata la seguente immagine:
in questa fase di test è possibile settare il livello di volume.



VIDEOMATIC SAS

L'ultima fase di test visualizza la situazione generale dell'apparecchio indicando:

- Il codice assegnato da AAMS
- Il totale incassato
- Il totale pagato
- La percentuale di pagamento
- Il numero di cicli già eseguiti
- I totali del ciclo corrente
- La percentuale di pagamento del ciclo corrente.
- La durata media della partita nel ciclo corrente e nei due cicli precedenti.
- Tutti i dati visualizzati in questa pagina non sono azzerabili e in nessun modo modificabili

```
CODE ID ST6SR0123X  CONTATORI GLOBALI
TOALE IN      25.50 €
TOALE OUT     0.00 €
PERCENTUALE   0.00

TOTCICLI      0
TOTALE IN CICLO 25.50 €
TOTALE OUT CICLO 0.00 €

PERCENTUALE CICLO PAGATA % 0.00

PARTITE GIOcate CICLO  51

DURATA COMPLESSIVA CICLO ATTUALE      355
DURATA COMPLESSIVA CICLO CONCLUSO      0
DURATA COMPLESSIVA CICLO PRECEDENTE    0
TEMPO MEDIO SINGOLA PARTITA CICLO ATTUALE  6.95
SITUAZIONE AL 31 12 2003 CNTTOTIN  0.00 CNTOTOT  0.00
VINCITE ULTIMO CICLO CONCLUSO  0.00
VINCITE CICLO PRECEDENTE CONCLUSO  0.00

• PAG. PREC.  • PAG. SUCC.  • FINE
```



VIDEOMATIC SAS

AVVERTENZE GENERALI

- L'APPARECCHIO IN OGGETTO VA UTILIZZATO ESCLUSIVAMENTE IN AMBIENTI INTERNI (OVVERO AL RIPARO DA AGENTI ATMOSFERICI) CON GRADO DI UMIDITA' NON ELEVATO
- L'APPARECCHIO VA COLLEGATO ALLA FONTE DI ALIMENTAZIONE (220/230 Vac MONOFASE) MEDIANTE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE SEPARABILE IN DOTAZIONE
- PRIMA DI INSERIRE LA SPINA DI ALIMENTAZIONE NELLA PRESA VERIFICARE CHE LA TENSIONE DI RETE CORRISPONDA A QUELLA INDICATA SULLA TARGHETTA (220/230 Vac) .
- VERIFICARE CHE L'IMPIANTO ELETTRICO AL QUALE SI COLLEGA L'APPARECCHIO SIA STATO COSTRUITO NEL RISPETTO DELLE NORME VIGENTI (LEGGE 46/90).
- VERIFICARE CHE IL CAVO DI ALIMENTAZIONE NON SIA SOTTOPOSTO A PRESSIONE (SOTTO LA STRUTTURA DELL'APPARECCHIO STESSO O DI ALTRI).
- VERIFICARE CHE L'APPARECCHIO SIA INTEGRO E REGOLARMENTE CHIUSO IN MODO DA NON PERMETTERE L'ACCESSO ALLE SUE PARTI INTERNE A PERSONE NON QUALIFICATE.

SISTEMI DI SICUREZZA

- TUTTE LE PARTI IN TENSIONE SONO PROTETTE DA RIPARI FISSI BLOCCATI CON SERRATURE LE CUI CHIAVI DEVONO ESSERE IN POSSESSO DEL GESTORE DELL'APPARECCHIO O DA UN SUO DELEGATO RESPONSABILE DELLA MANUTENZIONE
- IL CIRCUITO DI ALIMENTAZIONE E' PROTETTO DA UN FUSIBILE POSTO SUL GRUPPO ALIMENTAZIONE.
- LO SPORTELLO POSTERIORE E' PROTETTO CON INTERRUPTORE DI SICUREZZA CHE SPEGNE L'APPARECCHIO IN CASO DI SUA APERTURA.

TUTTI I PUNTI INTERNI DELL'APPARECCHIO IN CUI SONO PRESENTI TENSIONI PERICOLOSE SONO SEGNALATI TRAMITE OPPORTUNE TARGHETTE DI COLORE GIALLO



VIDEOMATIC SAS

AVVERTENZE GENERALI DI SICUREZZA

- VERIFICARE CHE LO SPAZIO OPERATIVO ATTORNO ALL'APPARECCHIO SIA SGOMBRO DA OSTACOLI, PULITO, ASCIUTTO E ADEGUATAMENTE ILLUMINATO.
- NON USARE SOLVENTI INFIAMMABILI COME DETERGENTI, MA RICORRERE SEMPRE A SOLVENTI COMMERCIALI AUTORIZZATI NON INFIAMMABILI E NON TOSSICI
- NON MANOMETTERE I DISPOSITIVI E I CIRCUITI DI SICUREZZA
- PER GLI INTERVENTI TECNICI UTILIZZARE SEMPRE PERSONALE SICURAMENTE QUALIFICATO
- DOPO OGNI INTERVENTO TECNICO VERIFICARE CHE L'APPARECCHIO SIA BEN CHIUSO CON LE SERRATURE BLOCCATE PRIMA DI RIPRISTINARE L'ALIMENTAZIONE E RIAVVIARE L'APPARECCHIO

RESPONSABILITÀ

IL MANCATO RISPETTO DELLE ISTRUZIONI E AVVERTENZE CONTENUTE IN QUESTO MANUALE ESIME IL COSTRUTTORE DA QUALSIASI RESPONSABILITÀ PER I POSSIBILI DANNI CAUSATI A PERSONE O COSE

PER QUALSIASI DATO NON COMPRESO IN QUESTO MANUALE SI RACCOMANDA DI CONSULTARE DIRETTAMENTE IL COSTRUTTORE.



VIDEOMATIC SAS

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

(Nr. 001/2004)

Il sottoscritto Riolo Salvatore nato a Catania il 28/02/1957 residente in San Gregorio di Catania, in qualità di Legale Rappresentante della "VIDEOMATIC" di Riolo S. & c. sas con sede a Misterbianco (CT) - Strada Cardillo zona industriale, operante nella costruzione e commercio di videogiochi

DICHIARA

Sotto la propria personale responsabilità che il prodotto qui di seguito definito,

PRODOTTO	APPARECCHI DA INTRATTENIMENTO	
TIPO	VIDEO GIOCO MOD. QUEEN	
DATI TECNICI	COME DA MANUALE TECNICO	
ANNO DI PRIMA IMMISSIONE SUL MERCATO		2004
NUMERO DI SERIE	COME DA TARGHETTA IDENTIFICATIVA	

risulta in conformità a quanto previsto dalle seguenti direttive comunitarie (comprese tutte le modifiche applicabili)

1. 89/336/CEE – COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA

2. 73/23/CEE – DIRETTIVA BASSA TENSIONE

e che sono state applicate le seguenti norme

NR.	ANNO	TITOLO
CEI EN 55014-1	2000	Compatibilità elettromagnetica Prescrizione per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 1: Emissione
CEI EN 55014-2	1997	Compatibilità elettromagnetica Requisiti di immunità per gli elettrodomestici, gli utensili elettrici e gli apparecchi similari. Parte 2- Immunità
CEI EN 61000-3-3	1995	Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 3: Limitazione delle fluttuazioni di tensione dei flicker in sistemi di alimentazione in bassa tensione per apparecchiature con correnti nominali inferiori a 16 A e non soggette ad allacciamento su condizione
CEI EN 61000-3-2	2000	Compatibilità elettromagnetica. Parte 3 : Limiti Sezione 2: Limiti per le emissioni di correnti armoniche (apparecchi con correnti d'ingresso minori di 16 A per fase)
CEI EN 60335-1	1994	Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e similari Parte 2: Norme generali
CEI EN 60335-2-82	2000	Sicurezza degli apparecchi elettrici d'uso domestico e similari Parte 2: Norme particolari per le macchine che forniscono un servizio e per le macchine per il divertimento

ANNO IN CUI È STATA AFFISSA LA MARCATURA CE: 04
MISTERBIANCO (CT) 14/gennaio/2004

VIDEOMATIC SAS
L'amministratore
Salvatore Riolo



VIDEOMATIC SAS

