



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@tuttoptmi.it

SCHEDA TECNICA ESPLICATIVA UPDATE

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

MODIFICHE APPORTATE:

IN QUESTO FASCICOLO SONO ILLUSTRATE LE MODIFICHE SOFTWARE APPORTATE.
TUTTO IL SISTEMA, COMPRESIVO DELLE MODIFICHE E' STATO VALUTATO ED APPROVATO DALL'ENTE DI CERTIFICAZIONE **IMQ SPA** DI MILANO.
NEL PRESENTE FASCICOLO SONO ILLUSTRATE SOLAMENTE LE PARTI CHE HANNO SUBITO VARIAZIONE.
L'INTERVENTO DI MODIFICA E' SEGNALATO NEL REGISTRO DELLE MANUTENZIONI STRAORDINARIE

A FAR DATA DEL 13-LUGLIO-2004 TUTTE LE NUOVE CONSEGNE SARANNO CON SOFTWARE VERSIONE 5.0PW

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

• PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI	2
• SOFTWARE	3
I. Giochi installati	3
• REGOLAMENTO DI GIOCO	8
• TEST HARDWARE E SISTEMA CONTABILE	10



RIEPILOGO PRINCIPALI COMPONENTI UTILIZZATI

DESCRIZIONE	Q.TA	MODELLO	CONSTRUTTORE
GETTONIERA	1	L66S CCTALCK	AZKOYEN
		RM5CCTALK	COMESTERO
		AL06V CCTALCK	ALBERICI
MONITOR	1	XVGA 17" CRT	////
		XVGA 17" LCD	////
CPU	1	ST BOX	STG srl
HOPPER	3	MINI HOPPER MOD.85A-E	HIMECS CO., LTD
		HOPPER "U"	AZKOYEN

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.

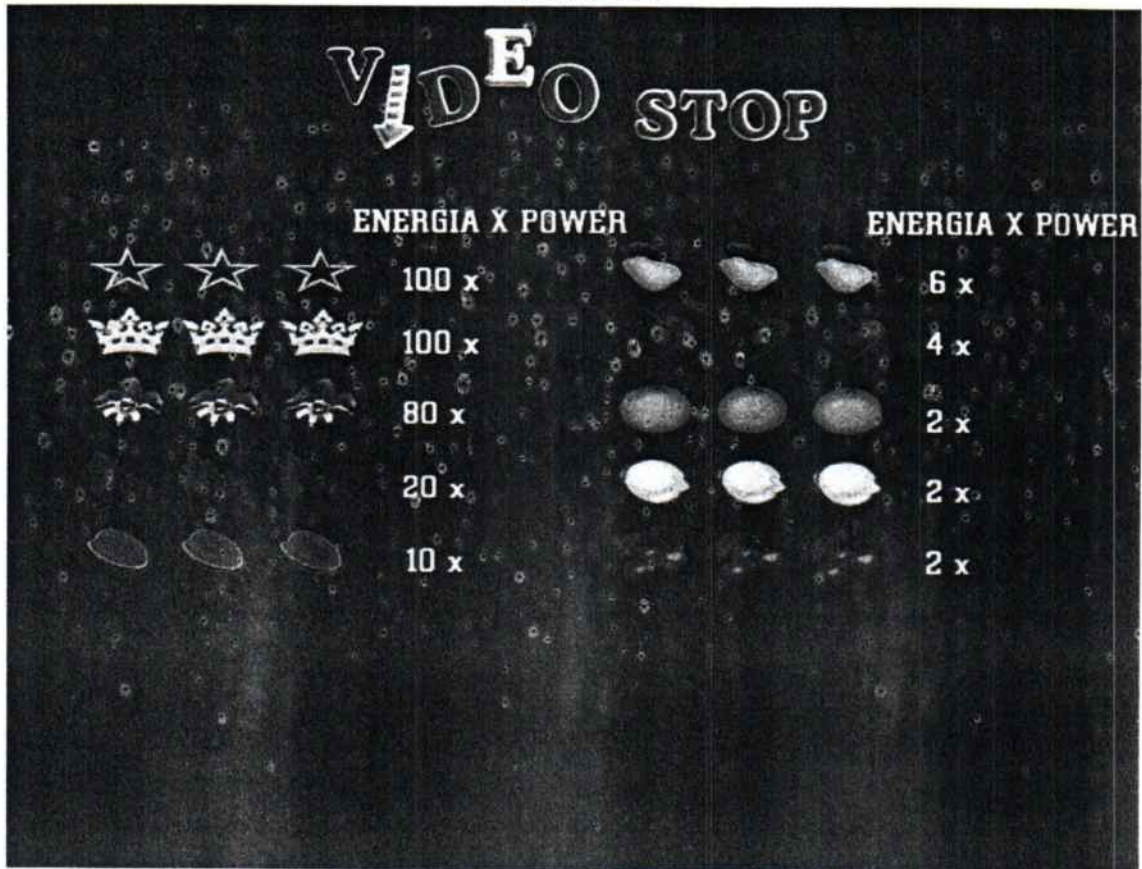
Si ricorda inoltre, che tutti gli interventi tecnici, atti a ripristinare il corretto funzionamento della CPU e dei sistemi di acquisto delle partite e pagamento delle vincite, sono da considerare come interventi di manutenzione straordinaria e quindi vanno segnati opportunamente nel registro della manutenzione.

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



GIOCHI INSTALLATI

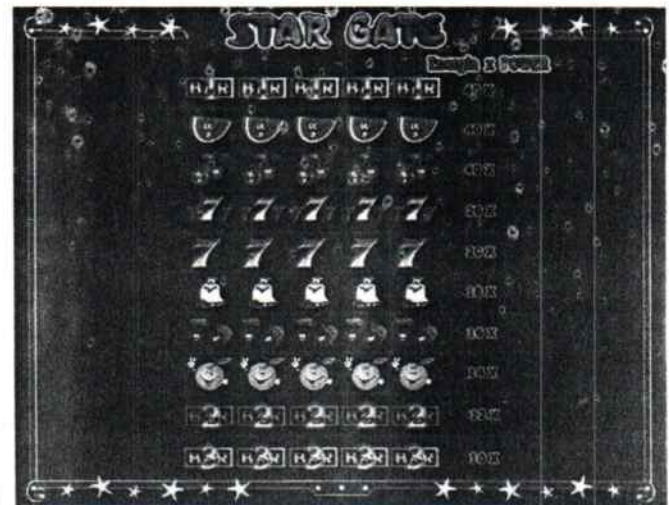
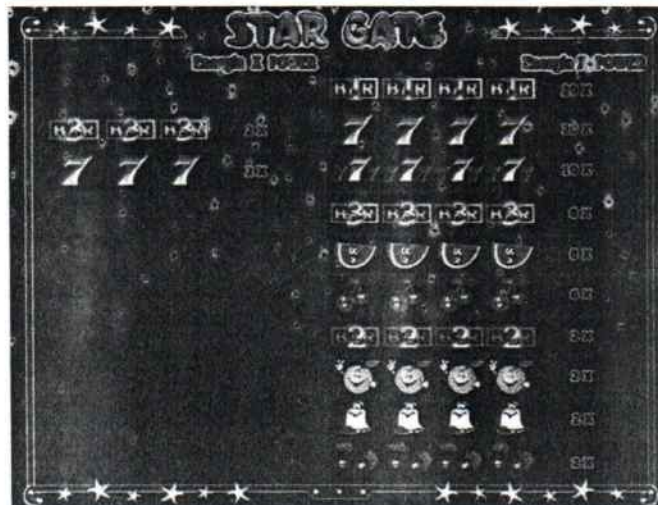
VIDEOSTOP



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.



STARGATE



Le figure illustrate sopra 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, simbologie "CHERRY" e simbologia "MARINI".



VIDEOMATIC sas

CHERRY, SUPER CHERRY

I giochi CHERRY e SUPER CHEERY sono praticamente uguali cambia semplicemente la grafica dello sfondo. Le immagini stampate sopra e nella pagina precedente (pag. 12) 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.

€50€ CHEERY €50€

VINITE RINGHIA LINEA	ENERGIA X POWER
7 7 7	10 X
7 7 7	40 X
H3H H3H H3H	20 X
7 7 7	10 X
H2H H2H H2H	8 X
7 7 7	10 X
H1H H1H H1H	4 X
7 7 7	3 X
7 7 7	1 X
7 7 7	1 X
ANY ANY ANY	1 X

€50€ CHEERY €50€

VINITE RINGHIA LINEA	ENERGIA X POWER
ANY BAR	10 X
ALL 11	2 X
ALL 4 7	20 X
ALL 3 7	5 X
ALL 2 7	2 X
BONUS Mystery	
BONUS GIFT	
BONUS GIFT	



VIDEOMATIC sas

FASE FINALE ALTO / BASSO

RADDOPPIO

50,00

40,00

20,00

10,00

05,00

02,50

VINCITA

ALTO DA 8 A K VINCE

BASSO DA 1 A 6 PERDE

VINCE SEMPRE

ULTIME 6 ESTRAZIONI

BASSO 1-6

ALTO

BASSO

2♥	8♣	4♣	5♠	J♥
2♠	8♣	4♣	5♠	J♥



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 basati sul concetto di energia, perché ad ogni combinazione vincente viene corrisposta una determinata energia. Il giocatore prima di ogni colpo può scegliere la quantità di **POWER** da utilizzare. Questo valore compreso da 10 e 250 unità viene moltiplicato per l'energia della combinazione vincente. In tale modo il giocatore è libero di aumentare il proprio intrattenimento variando opportunamente il valore del Power per fare più o meno tiri nella stessa partita. **In ogni caso il valore MASSIMO di una vincita all'interno di una stessa partita è SEMPRE FISSATO IN 50 Euro, indipendentemente dal valore del POWER e dell'energia eventualmente già acquisita.**

Qualora il valore dell'energia superi il limite scritto a video (**TARGET**) il giocatore può passare alla fase **ALTOBASSO** (tasto **STOP3**) oppure continuare il perfezionamento della vincita (tasto **START**). Gli viene inoltre proposto un giochino di abilità che consiste nel premere il tasto **STOP2** nel momento esatto in cui la scritta **VINCI** appare in corrispondenza dello **STOP2**: se il giocatore è abile nella pressione del tasto, premuto al momento giusto, va direttamente alla fase di erogazione vincita, altrimenti continua la fase in corso, utilizzando l'energia residua. Per ogni colpo il sistema utilizzerà una quantità di energia pari a quella indicata nella casella **POWER**. **Se la quantità di energia vinta non è multipla di 50Cent, gli viene proposto un ulteriore giochino di abilità per arrotondare la vincita ai 50Cent superiori o inferiori.** Nella fase di erogazione vengono erogate monete in proporzione di 1€ per ogni 100 unità energia. Nella fase **ALTO/BASSO** il giocatore ha a disposizione una serie di colpi 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. Se per un qualunque motivo, il giocatore non provvede ad esercitare l'azione prevista, dopo un certo tempo di timeout il gioco provvede a far avanzare automaticamente il gioco, escluso naturalmente il primo tiro.

Premendo il tasto **POWER** il valore del **POWER** viene incrementato e visualizzato nell'apposita casella. 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**- 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) l'energia corrispondente viene moltiplicata per il valore del **POWER** e scritta nella casella **ENERGIA**, la partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino all'esaurimento dell'energia o al raggiungimento del target. 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.



VIDEOMATIC sas

- **STARGATE-** 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), l'energia corrispondente viene moltiplicata per il valore del POWER e scritta nella casella ENERGIA, la partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino all'esaurimento della energia o al superamento del target. 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.
- **CHERRY , SUPER CHERRY** 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 energia viene moltiplicato per il valore del POWER e scritto sulla casella ENERGIA, 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 all'esaurimento dell'energia o al raggiungimento del target. Le combinazioni di vincita si ottengono mettendo in linea i vari simboli, come indicato dalle tabelle vincite. Le combinazioni si ottengono in linee orizzontali, verticali o diagonali.
- **VIDEOSTOP** 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 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 energia viene moltiplicata per il valore del POWER e scritta nella casella ENERGIA. Premendo nuovamente il tasto START si attiva la successiva azione di gioco seguendo la stessa procedura. La partita continua con le eventuali altre azioni a disposizione fino all'esaurimento dell'energia o al raggiungimento del target.

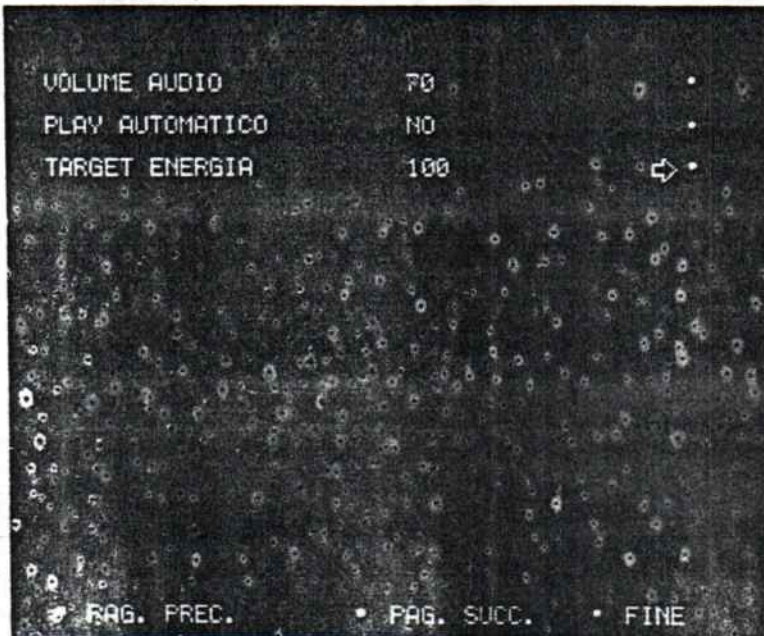
Prima dell'inizio di ogni partita ed anche durante lo svolgimento, nel caso di un importo maggiore di 0,50C è attivo il tasto RESTO, il giocatore che decide di interrompere il gioco, tramite il suddetto tasto può richiedere la restituzione delle monete inserite e non ancora giocate.

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



VIDEOMATIC sas

TEST HARDWARE E SISTEMA CONTABILE



In questa fase di test è possibile settare il livello di volume ed il limite del target minimo da raggiungere.

Tutto quanto non specificato in questa aggiunta è da intendersi come non modificato.



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
email : videomatic@videoct.com
info@videoct.com

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

Misterbianco 7 luglio 2004

Spett.Le

IMQ S.p.A.
Via Quintiliano, 43
MILANO

OGGETTO: Attività di Verifica Tecnica su apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento secondo il Decreto interdirettoriale del Ministero dell'Economia e delle Finanze del 4 dicembre 2003 di cui all'articolo 110, comma 6, del T.U.L.P.S.

(art. 8, comma 6 sezioni b c)

Con la presente la ditta VIDEOMATIC SAS , in qualità di costruttore importatore

Comunica

di aver apportato sul modello denominato

➤ PRYNCESS

➤ i seguenti aggiornamenti:

- Inserito ulteriore livello di sicurezza per la gestione del CODEID
- Utilizzo del valore di ENERGIA per tutte le combinazioni
- Migliorato il concetto di perfezionamento vincita mediante l'utilizzo del valore dell'Energia
- Perfezionato il sistema di tempi massimi della fase finale Alto/Basso
- Aggiunta ulteriore modello di gettoniera ed hopper CCTALK

Dichiara

inoltre che gli stessi sono finalizzati al miglioramento del funzionamento dello/degli stesso/i, e non alterano in nessuna maniera il software di gioco, che rimane invariato rispetto a quello per il quale è stato emesso la seguente omologazioni:

VT6040044W

Per quanto sopra riferito la ditta VIDEOMATIC SAS si impegna ad apportare i predetti aggiornamenti su ogni apparecchio per il quale ha già ricevuto da A.A.M.S. il relativo nulla osta di distribuzione e a registrarne l'attività come <<manutenzione straordinaria>> per il ripristino della scheda di gioco alla conformità dell'esito della nuova verifica.

VIDEOMATIC SAS
L'amministratore
Salvatore Riolo

IMQ S.p.A.

I-20138 Milano
via Quintiliano, 43
tel. 0250731(r.a.)
fax 0250991500

e-mail: info@imq.it
www.imq.it

Rea Milano1595884
Registro Imprese Milano
12898410159
C.F./P.I.12898410159

Capitale Sociale
3.925.400 euro

Spett.Le
VIDEOMATIC S.a.s.
Strada Cardillo, s.n.
95045 - MISTERBIANCO (CT)

C.A. Egr. Sig. Salvatore Riolo

Milano, luglio 2004

Pratiche IMQ: ADI 0119/04

Oggetto: Attività di Verifica Tecnica su apparecchi e congegni da divertimento ed intrattenimento secondo il Decreto interdirettoriale del Ministero dell'Economia e delle Finanze del 4 dicembre 2003 di cui all'articolo 110, comma 6, del T.U.L.P.S.

Con la presente si dichiara che IMQ S.p.A. (di seguito "IMQ") ha terminato con esito positivo una nuova attività di Verifica Tecnica di Conformità sul Vostro modello così denominato:

➤ **QUEEN** (rif. precedente 0006/04_1)

L'esemplare di ciascuno del modello sopra indicato è stato inviato all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (di seguito "AAMS") -deposito di Milano .

Contestualmente è stata nostra cura trasmettere ad AAMS (Roma, Piazza Mastai, 11)

In relazione all'oggetto trasmettiamo

- N.1 copia CODICE SORGENTE esaminato su CD Rom
- Lista dei files (directory) e delle relative dimensioni espresse in bytes

Documentazione relativa all'esemplare del modello sopra indicato:

- RELAZIONE TECNICA a cura di IMQ
- LISTA DI RISCONTRO a cura di IMQ
- RELAZIONE INTEGRATIVA DEL COSTRUTTORE
- MANUALE TECNICO/ SCHEDA ESPLICATIVA
- DIAGRAMMI/ DOCUMENTI DESCRITTIVI DEL SOFTWARE

RingraziandoVi ancora per la fiducia accordata ad IMQ, rimaniamo a disposizione per qualsiasi chiarimento.


Giovanni Colnago
Development & Sales Support
Funzione Sistemi



INSIEME PER LA QUALITÀ E LA SICUREZZA