

## La Tecnologia nel campo delle Ticket Redemption

Le sale giochi tradizionali, escluse quelle nei luoghi di villeggiatura, sono praticamente sparite.

Come negli anni '70 cominciarono a sparire i piccoli negozi di alimentari per fondersi nei grandi Supermercati, così a partire dal 1995 le sale giochi di città hanno man mano chiuso e sono cominciati a sorgere i primi Family Entertainment Center.

Praticamente si tratta di grossi centri di divertimento per tutta la famiglia generalmente inseriti in altri complessi che attirano una grande quantità di persone come centri commerciali e multicinema.

Esempi tipici sono *La Grande Mela* di Verona, il centro commerciale di Bellinzago, il Bicocca Village di Milano, ecc: di norma ci sono un centinaio di negozi su due piani con il terzo piano interamente dedicato allo svago e ristorazione.

Tramite scale mobili ed ascensori si può comodamente accedere all'area ludica passando dall'interno con i carrelli della spesa e si può arrivare invece dall'esterno, direttamente con l'auto e parcheggiare autonomamente al terzo piano.

È chiaro così, che tutte le attrazioni del terzo piano sono accessibili dalle 9 del mattino alle 2 di notte.

Il settore divertimenti è diviso in 2 sezioni, ovviamente comunicanti, la prima con diverse sale cinematografiche e la seconda con:

- Area videogiochi tradizionali
- Area Instant Redemption (gru)
- Area Ticket Redemption
- Area compleanni e giochi per bambini
- Area biliardi
- Sala Slot
- Bowling
- Laser Game
- Ristorazione (detta anche Court Food) con:
  - Mc Donalds
  - Friggitoria
  - Bar – Pasticceria
  - Pizzeria
  - Pub/Birreria

In sostanza, c'è tutto per lo svago ed il tempo libero.

Come si può vedere, quindi, a parte la Sala Slot che ormai non è più una novità, quello che differenzia questi FEC da molti altri presenti in Italia, è la presenza di un tipo particolare di apparecchi denominati **Ticket Redemption**.

Questi giochi sono nati e si sono sviluppati principalmente negli Stati Uniti quando i gestori americani avevano avuto i primi sintomi della graduale scomparsa dei videogiochi da sala, cioè 12/13 anni fa.

Il Cyclone, uno dei primi esempi di questi giochi, è nelle classifiche delle migliori redemption da ben 160 mesi!

Dal punto di vista commerciale questi giochi si differenziano dai normali videogame per:

- la loro immediata comprensione
- la possibilità, data a tutti, di realizzare la vincita massima
- ottenere, da ogni partita, un numero minimo di ticket (definiti “di cortesia”)
- poter effettuare la raccolta dei ticket o dei punti vinti al fine di portarsi a casa il premio desiderato.

## **GIOCHI ELETTROMECCANICI DI ABILITÀ CON VINCITA DI TICKET (TICKET REDEMPTION)**

### **Ticket Redemption**

Sono giochi elettromeccanici, dove l'abilità fisica, mentale o strategica del giocatore è determinante per il raggiungimento della vincita o al conseguimento di una perdita. Le caratteristiche costruttive del gioco rimangono invariate per tutta la vita commerciale dell'apparecchio e non sono presenti, nello stesso, algoritmi matematici o programmi che possano far variare le sue caratteristiche funzionali in relazione al numero di crediti giocati ed ai premi elargiti.

I giochi definiti Ticket Redemption (dall'inglese "to redeem" che significa *dare indietro, restituire*), danno come vincita dei ticket in numero proporzionale al punteggio ottenuto, ai bersagli colpiti, ecc.

Dall'accumulo di detti ticket, o punti, si ottengono dei premi esposti su apposite vetrine o cataloghi presenti all'interno del locale ove operano gli apparecchi in oggetto.

Su tutti i premi devono essere chiaramente indicati i punti necessari per la loro vincita.

I punti o i ticket associati ai premi esposti, dovranno avere una logica comune legata al valore commerciale del bene offerto in premio.

I giochi con vincita di ticket potranno essere utilizzati solo in Sale Giochi, FEC, Parchi Tematici, Padiglioni da intrattenimento fissi o viaggianti, è quindi escluso il loro impiego in bar, pub, ristoranti, circoli privati, ecc.

Per comodità di esposizione, le Ticket Redemption si possono suddividere in varie categorie a seconda del tipo di gioco su cui si basano dal punto di vista funzionale-strutturale:

- ▶ GIOCHI SPORTIVI
- ▶ TIRO AL GETTONE
- ▶ RUSPE
- ▶ TIRO AL BERSAGLIO
- ▶ PROVA RIFLESSI

## GIOCHI SPORTIVI

A titolo di esempio:

- Pallacanestro: Hot Shot, Supershot, NBA, Street Basket
- Pugnometro: Boxer
- Martello: King of the Hammer, Cats & Mice, Crazy Frog
- Calciometro
- Alley Bowlers: Basket Fever, Bustin' Balloons, Fireballs

### Hot Shot

Con l'introduzione di un gettone si ha diritto ad un "tempo di gioco": ad esempio 45". Se il giocatore, in questo periodo di tempo, riesce a superare un numero prefissato di canestri, ad esempio 30, il gioco assegna un ulteriore "extended time" gratuito, durante il quale il giocatore ha ancora la possibilità di superare un numero monimo di canestri, esempio 40, e così il gioco continua per ulteriori round.

Già al secondo round, gratuito, il canestro può cominciare a muoversi a destra e a sinistra rispetto alla posizione centrale, rendendo più difficoltoso il gioco, mantenendo però costante la velocità di spostamento.

Questi apparecchi possono anche essere collegati in "link" per permettere di effettuare una gara fra più giocatori (fino a 16).

I giocatori che desiderano confrontarsi in una gara comune dovranno pigiare l'apposito pulsante di "link" entro un tempo predeterminato, così la sfida ha inizio nello stesso istante.

In caso di più giochi collegati in link, il sistema può essere dotato anche di un contatore esterno che si incrementa di un certo numero di punti per ogni credito inserito.

Se il vincitore della gara supera contemporaneamente il punteggio visibile sul display dell'High Score, avrà diritto a vincere anche i punti, o ticket, del "contatore esterno".



## King of the Hammer



Il gioco è il classico “martello”. Si compone essenzialmente di due parti: una contenente la gettoniera ed il meccanismo di sollevamento del cilindro ed un'altra con l'indicatore luminoso della forza.

Con l'introduzione di una moneta, un apposito cilindro si solleva di circa 20 cm. Lo scopo del gioco consiste nel dare un colpo, più forte possibile, sopra il cilindro utilizzando l'apposita mazza di gomma. Più forte è il colpo, più il cilindro si abbassa e più luci si illuminano sulla colonna. Al culmine della colonna c'è un indicatore digitale che determina con esattezza la forza esercitata sul cilindro. In funzione di detta forza, il gioco emette un determinato numero di ticket.

E' possibile giocare alternativamente anche in due giocatori per una gara a due. Superando un certo punteggio, l'apparecchio concede ulteriori ticket come premio aggiuntivo.

Se invece, non si riesce a realizzare nemmeno il punteggio “minimo”, l'apparecchio eroga comunque un numero prefissato di “ticket di cortesia”.

## TIRO AL GETTONE

A titolo di esempio:

- Wheel Deal
- Ticket Troopers
- Big Rig Truckin'
- Wonder Wheel
- Smokin' Token / Goin' Rollin
- Winner's Wheel
- Crazy 8
- Cat & Mouse
- Break the Bank
- Basket of Fortune

### Wheel Deal

Il giocatore inserisce una moneta o gettone nel gioco, la moneta rotola seguendo una certa rampa fino a cadere sopra un piatto rotante. La rotazione del piatto porta la moneta a posizionarsi lungo il bordo del piano rotante seguendo il profilo di una guida orizzontale e a sovrapporsi ad un'area ben determinata contrassegnata da un numero a cui corrisponde un certo punteggio, oppure sopra un'area particolare che fa vincere il n° di punti indicati dal display dell'accumulatore.

La moneta poi prosegue la sua rotazione sopra il piatto fino a che non viene spinta fuori dallo stesso cadendo così entro la cassa di raccolta.

L'accumulatore incrementa il suo numero in funzione dei crediti inseriti e riparte da zero ad ogni sua vincita. Questo quindi è un gioco elettromeccanico che si configura come una variante del classico "tiro al gettone" ove l'abilità fisica del giocatore viene esplicitata tramite la velocità impressa alla moneta per farle percorrere una particolare guida in un certo tempo, l'abilità mentale viene sfruttata nello studio dello svolgimento del gioco, nella determinazione dei tempi e modi di caduta del gettone sul piatto, e l'abilità strategica viene espressa nella scelta dei bersagli, più o meno grandi, su cui far cadere i gettoni. La vincita sulla redemption in oggetto dipende solo dalla capacità del giocatore di stabilire il momento esatto per inserire la moneta in base alla posizione angolare che ha un certo bersaglio del piatto rispetto ad un punto di riferimento. In tal modo se il giocatore riesce a far sì che il tempo che impiega il bersaglio (posto sulla circonferenza di un piatto che viaggia a VELOCITA' COSTANTE) a raggiungere una certa posizione, è pari a quello che impiega la moneta a cadere sul piatto e a raggiungere la circonferenza esterna nello stesso punto raggiunto dal bersaglio, si ha la vincita dei punti stampati sullo stesso.



## Wonder Wheel

Il giocatore inserisce una moneta o gettone nell'apposita gettoniera. La moneta cade in un nastro orizzontale che, con il suo movimento a velocità fissa, spinge la moneta entro una delle fessure praticate in una ruota girevole sottostante che ha un movimento rotatorio a velocità costante attorno ad una asse centrale orizzontale. Le fessure della ruota poste sulla sua circonferenza, sono di diverse dimensioni ed in base a ciò conferiscono al giocatore un diverso punteggio (più piccole sono, più alto è il punteggio). Se la moneta non entra in alcuna fessura si ha diritto, nelle partite successive, a dei bonus che conferiscono ulteriori punteggi, oltre a quelli vinti, al giocatore più abile.

Il *Wonder Wheel* è un gioco elettromeccanico di pura abilità fisica, mentale e strategica in quanto non c'è alcun elemento aleatorio nello svolgimento del gioco e nel conseguimento dei vari punteggi.

Le caratteristiche esteriori dell'apparecchio sono illustrate nell'annessa foto.

h = 140 cm    l = 61 cm    p = 110 cm    peso = 100kg

L'apparecchio è costituito essenzialmente da un prontoscheda ed una scheda elettronica. Il prontoscheda, a sua volta, è composto da un display per la visualizzazione dei punti, un alimentatore che trasforma la tensione di rete 220v/AC nelle varie tensioni in CC richieste dalla scheda, da un cablaggio elettrico che unisce tutte le parti attive e le periferiche del gioco (comandi e gettoniera) e da una struttura in legno e plastica che racchiude tutti i vari componenti del gioco.

La scheda elettronica, nel gioco in questione, è composta da un circuito stampato nel quale sono saldati i seguenti principali componenti:

- microprocessore
- Ram
- Ram di programma
- IC per comando periferiche

Il programma di gioco prevede che il gestore possa modificare il costo partita e la velocità della ruota secondo le istruzioni contenute nel Manuale Tecnico.

Lo schema elettrico dell'apparecchio, comprensivo anche delle periferiche di gioco nonché dei dispositivi di cui al precedente paragrafo, è contenuto nel manuale tecnico.



## Winner's Wheel

Il gioco si compone essenzialmente di due fasi che si svolgono su due parti distinte dell'apparecchio:

- il gettone viene inserito in una gettoniera che lo indirizza sopra un piano rotante. Tale gioco è provvisto, sulla circonferenza esterna, di varie frecce metalliche, di dimensioni variabili, e disposte ad una certa distanza l'una dall'altra. L'abilità consiste nel lanciare il gettone lungo una guida metallica in modo che la sua traiettoria vada a terminare sopra una di queste frecce. Se ciò accade, il gettone viene indirizzato in un particolare raccoglitore e viene messa in azione la seconda parte del gioco.



- Tale parte consiste in una carrucola che solleva una pallina e la fa cadere all'interno del piatto rotante che è provvisto di buche di diametro variabile. La pallina scorre sopra il piatto fino a cadere entro una di queste buche. In tal modo viene erogato un numero di ticket inversamente proporzionale al diametro della buca. Ad ogni credito inserito, inoltre, viene aumentato il punteggio di un particolare contatore. Se la pallina cade entro la buca denominata "bonus" il giocatore vince i punti, o ticket, accumulati in tale contatore e visualizzati in un grande display. Se il gettone non entra nel raccoglitore, l'apparecchio eroga comunque un numero prefissato di "ticket di cortesia".



## RUSPE

A titolo di esempio:

- Tommy, High Roller
- Gold Zone
- Bubba's
- Wheel of Fortune Pusher (Get Rich Quick)
- Eldorado

### Tommy

Il gettone, dopo la sua introduzione, scende lungo un piano verticale e si va a depositare su un piano orizzontale che effettua un movimento alternativo avanti-indietro. Man mano che i gettoni scendono, si accumulano e vengono spinti verso l'orlo anteriore del piano mobile fino a farli cadere entro un raccoglitore che li convoglia in un hopper. Questo si mette in moto e conta i gettoni caduti entro lo stesso. Ad ogni gettone corrisponde un numero programmato di ticket che vengono erogati da appositi distributori.

L'abilità del giocatore consiste nell'introdurre il gettone quando il piano è più avanti possibile, in modo che il gettone, cadendo, si vada a posizionare, in orizzontale, nello spazio libero del piano. In questo modo, quando il piano retrocede, l'ultimo gettone caduto viene bloccato dal piano

verticale per cui spinge in senso opposto i gettoni antistanti costringendoli a cadere nell'apposito raccoglitore. Se, invece, il giocatore sbaglia nel calcolare il tempo di caduta del gettone questo va a posizionarsi sopra gli altri andando avanti e indietro inutilmente, per cui non si avrà alcuna vincita. Le ruspe sono strutturalmente dotate di due fessure laterali che fanno scendere nella cassa interna del gioco quei gettoni che, spinti comunque dall'ultimo gettone, non trovando sfogo verso la parte anteriore, seguono una traiettoria obliqua uscendo così dalle guide laterali. Anche in questo caso il gioco dà sempre uno o più "ticket di cortesia".



I gettoni, prima di cadere sul piatto, passano attraverso dei percorsi particolari facendo accendere delle luci. Se le luci vengono accese secondo una determinata sequenza, il giocatore ha diritto a dei bonus corrispondenti all'erogazione di un numero prefissato di ticket.



## Gold Zone

Il giocatore inserisce una moneta, o gettone, nel gioco, la moneta rotola all'interno di una guida fino a cadere sopra un piatto rotante. La rotazione del piatto, unitamente ad un plexiglass opportunamente sagomato tenuto rigidamente parallelo al piatto stesso, porta la moneta a posizionarsi lungo il suo bordo. I gettoni si accumulano su una specie di corona circolare e man mano che ne arrivano di nuovi quelli già posizionati cadono fuori dal piatto e vengono contati da un apposito contatore che li traduce in ticket erogati.

Un apposito display incrementa il suo numero in funzione

dei crediti inseriti e riparte da zero ad ogni sua vincita che si realizza quando il gettone cade entro un determinato foro posto sul piatto e indicato con la scritta Bonus.

Il Gold Zone è quindi un gioco elettromeccanico che si configura come una variante della ruspa ove l'abilità fisica

del giocatore viene esplicitata tramite la velocità impressa

alla moneta per farle percorrere una particolare guida in un certo tempo, l'abilità mentale viene sfruttata nello studio dello svolgimento del gioco, nella determinazione dei tempi

e modi di caduta del gettone sul piatto e l'abilità strategica viene espressa nella scelta della posizione su cui far arrivare i gettoni.

La vincita sull'apparecchio in oggetto dipende quindi solo dalla capacità del giocatore nello stabilire il momento esatto

per inserire la moneta in base alla posizione angolare che ha

un certo bersaglio del piatto rispetto ad un punto di riferimento. In tal modo se il giocatore riesce a far sì che il tempo che impiega il bersaglio, che viaggia a VELOCITA' COSTANTE, a raggiungere una certa posizione rispetto al punto di

riferimento, è pari a quello che impiega la moneta

a cadere sul piatto, si realizza la caduta di uno o più gettoni situati sul bordo o la vincita del Bonus.

Nel caso non ci sia alcuna vincita, il gioco eroga comunque un certo numero prefissato di "ticket di cortesia".



## TIRO AL BERSAGLIO

A titolo di esempio:

- Slam-a-Winner, Slam-a-Winner Xtreme
- Big Cannon
- Street Pitcher, Happy Halloween
- Chameleon Paradise, Wacky Duck
- Sky Master, Horse Play
- Tom's Adventure
- Ten Strike classic
- Ghost Catcher

### Slam a Winner

Il gioco è composto essenzialmente da una ruota orizzontale, provvista di una serie di buche, che gira continuamente a velocità costante e da un cilindro verticale lungo il quale scende una pallina. L'abilità del giocatore consiste nel premere il pulsante che libera la pallina tenendo conto del tempo che impiega la stessa a cadere sul piatto girevole e quello che impiega una determinata buca a raggiungere la posizione esattamente sottostante al cilindro dal quale esce la pallina. Se i due tempi coincidono, la pallina andrà a cadere esattamente entro la buca prescelta. Ad ogni buca viene assegnato un certo numero di ticket che è inversamente proporzionale al diametro: più grande è il diametro, più è facile far entrare la pallina nella buca e minore è il numero di ticket vinti. Ad ogni credito il display, posto sulla destra del tubo di caduta delle palline, viene incrementato di un certo numero di punti. Se la pallina entra in un ben determinato foro denominato Jackpot, il giocatore vince tutti i punti, o ticket, accumulati nel contatore e visualizzati nel display. Essendo la pallina costretta ad uscire da uno dei fori, il giocatore otterrà sempre uno o più ticket per partita.



### Ten Strike classic

Il giocatore inserisce una moneta o gettone nella gettoniera e preme il pulsante di Start. Da un'apposita corsia scende una pallina che va a fermarsi all'interno della mano di una sagoma metallica posta di fronte ai 10 birilli.

Con la manopola di sinistra il giocatore ruota la sagoma onde indirizzare la mano sui birilli che si vogliono colpire. Con la manopola di destra il giocatore imprime la velocità desiderata alla pallina di ferro onde abbattere il maggior numero di birilli. In base al numero di birilli colpiti si ottiene un determinato punteggio. Si può giocare in uno o due giocatori, alternativamente, con punteggi separati. In fase di settaggio del gioco si possono stabilire il numero di *frame* per partita. Si tratta, in sostanza, della esatta riproduzione del gioco del bowling fatto su un mobile tipo flipper. Più birilli si abbattono in una partita e più ticket si vincono. Il programma di gioco prevede che il gestore possa modificare il costo partita e l'incremento del bonus per ogni moneta inserita. Anche nel caso in cui non si abbatta alcun birillo, il giocatore avrà sempre un numero di "ticket di cortesia" come programmati.



## PROVA-RIFLESSI

A titolo di esempio:

- Ciclone
- Wheel of Fortune
- Spin-a-Win
- Raceway
- Stop the Clock
- Spin Doctor
- The Mesmerizer
- Fortune Wheel
- Speed Demon
- Colorama

### Ciclone

L'apparecchio è predisposto per 3 giocatori ognuno con i propri comandi e gettoniera.

Con l'inserimento di 1 credito si accendono sequenzialmente una serie di lampadine poste sulla circonferenza di un piano orizzontale protetto da una semisfera di resistente lexan. Tali lampadine sono di colora bianco ad eccezione di 3 di colore blu, delimitate da 2 neon luminosi e poste di fronte ai tre posti di gioco.

L'abilità del giocatore consiste nel premere il pulsante, che si trova nella plancia comandi, in modo tale da fermare la luce sulla lampadina blu posta al centro dei due bulbi.

In tal caso si vincono i punti, o ticket, segnati nel display dell'accumulatore. Se invece il giocatore blocca la luce su un'altra lampadina, gli verranno erogati tanti ticket quanti sono i punti segnati sul cartellino

bianco posto vicino alla stessa. I punti segnati sul display dell'accumulatore sono in funzione del numero di crediti inseriti. La velocità con cui si accendono e spengono le lampadine è sempre la stessa però il tempo a disposizione di ogni lampada per ricevere il comando di STOP dal giocatore, può essere variato in fase di *set up* del gioco.

Più l'intervallo di tempo è breve e più difficile è fermare la luce sulla lampadina prescelta.

In qualsiasi posizione venga fermata la luce, si ottengono sempre dei ticket.



## Stop the Clock

L'apparecchio è per 1 giocatore. Inserendo il gettone un grande numeratore sul display frontale comincia a contare da 0 a 1100 con una velocità di incremento costante. Tale velocità aumenta poi quando supera il valore 900. L'abilità del giocatore consiste nel premere il grande pulsante luminoso posto sopra la console nel preciso istante in cui il display segna 1000. Se ciò accade il giocatore vince i punti, o ticket, segnati nel display superiore denominato Jackpot. Se il numeratore viene fermato su valori prossimi a 1000, ad esempio entro un *range* di  $\pm 10$  punti, oppure  $\pm 50$  punti, ecc, il giocatore riceve un numero di ticket inversamente proporzionale a tale intervallo (esempio 10 ticket a  $\pm 10$  punti, 5 ticket a  $\pm 50$  punti, ecc).

Se il numeratore viene fermato, ad esempio entro i 500 punti, allora si otterranno solo i "ticket di cortesia".

La difficoltà del gioco consiste quindi solo nella velocità di conteggio del display: una volta programmata, però, questa rimane sempre costante.



## Speed Demon

Il gioco si svolge in due fasi: una orizzontale ove ha sede una ruota provvista di una serie di buche che gira continuamente a velocità costante ed una parte verticale ove sono situate tre serie di cerchi concentrici divisi ciascuno in più settori.

Il giocatore lancia una pallina tramite un lanciabilia, tipo flipper, che va a cadere in una delle buche della ruota. A seconda del tipo di buca, di colore giallo o rosso, si hanno due modi di proseguire nel gioco. Se la palla entra in una delle buche rosse, si attiva il più esterno dei 3 cerchi posti in verticale e i vari settori si illuminano in sequenza con una certa velocità di rotazione.

Tramite un pulsante, il giocatore dovrà fermarla nel settore da lui scelto, ottenendo così i punti, o ticket, ivi segnati. Se è così abile da fermare la luce nel settore "Demon", il gioco prosegue con le stesse modalità nel cerchio più interno e così via fino a vincere i punti segnati sul display accumulatore centrale. Chiaramente la velocità con cui si illuminano i settori del secondo cerchio è superiore a quella del precedente e così via. Se la pallina invece entra in una buca gialla, si ottengono dei "ticket di cortesia", così come programmati nel *set up* del gioco.



Il programma del gioco prevede che si possa modificare il costo partita e la velocità con cui si illuminano i settori delle tre ruote poste in verticale. Dopo il *set up* del gioco, tutti i parametri rimangono invariati (costo partita, velocità di rotazione delle luci, ecc).

La possibilità di raccogliere i punti vinti differenzia sostanzialmente le Ticket Redemption dalle Instant Redemption (tipo gru, ecc, apparecchi del tipo 7a). I comma 7a, per ragioni tecnico costruttive, sono obbligati a dare solo premi di determinate dimensioni, valore, ecc, mentre con la Raccolta Punti il cliente può aspirare ad uno qualsiasi dei premi esposti su apposite vetrine o cataloghi presenti nelle Sale Giochi. Contemporaneamente, il gestore ha il vantaggio di aver fidelizzato il cliente/giocatore.

È proprio da questa relazione raccolta punti/fidelizzazione, messa in atto anche da altre attività commerciali come i distributori di benzina, i centri estetici, i supermercati, ecc, che ci saranno delle speranze per un futuro anche per i gestori di FEC, Sale Giochi, Bowling, ecc.

Non è così importante cambiare continuamente i giochi, come succedeva con i videogame, per avere clienti nelle proprie sale, ma è sufficiente saper mettere a loro disposizione una vasta gamma di premi, sempre nuovi, adatti ai momenti e gusti territoriali, per essere certi di un ottimo e costante rendimento di questi giochi.

Il successo degli apparecchi denominati “Ticket Redemption” si basa sui seguenti principi:

- 1) possibilità di raccogliere i punti, anche i tempi diversi, per aspirare ad uno o più premi fra quelli esposti nelle vetrine;
- 2) fidelizzazione del cliente tramite l’utilizzo di tessere magnetiche personalizzate per la raccolta dei punti;
- 3) poter tenere gli stessi apparecchi in un determinato locale per lungo tempo conservando un valore residuo dell’usato molto alto, essendo sufficiente scegliere dei premi sempre accattivanti.

Per ottimizzare la fidelizzazione dei clienti e rendere possibile la vincita di premi sempre diversi ed attuali, è necessario però effettuare una accurata gestione di tutta l’Operazione a Premio. Ciò è reso possibile utilizzando due strumenti “indispensabili” progettati e realizzati da Elmac.

- il **Mangiaticket Galileo**
- il **Kit Gestionale WinMt**

Il **Mangiaticket** conta i ticket e li evidenzia in un grande display, emette uno scontrino con la somma degli stessi e l’identificativo del locale, il tutto raccolto in un codice a barre a 13 cifre. Sullo **scontrino** sono inoltre indicati data, ora, numero di serie e logo della sala.

In alternativa, ed al fine di fidelizzare ulteriormente il cliente, i punti possono essere raccolti in una **carta magnetica** appropriata che riporta, su una facciata a colori, anche il logo della Sala Giochi, l’indirizzo, il nome dell’Operazione a Premio, ecc.

Il **Mangiaticket Galileo** è brevettato sia nella modalità di introduzione dei ticket (2 cilindri di gomma speciale che vengono fatti ruotare in senso opposto) sia nel taglio dei ticket (ottenuto tramite due lame elicoidali auto-affilanti). La velocità di conteggio è di 640 ticket/minuto ed il sacco contiene fino a 90.000 ticket.

Le sue dimensioni sono: 50x40x150 cm.

La stampante è ad alta velocità con taglierina incorporata ed il lettore di carte magnetiche è a 3 tracce ISO LO.CO. Il display è a 4 cifre e 7 segmenti ciascuna (altezza carattere 58mm). Il collegamento al computer avviene tramite cavo di 10m (a richiesta anche Wireless) con interfaccia seriale RS232 a 9600 bps.

**Il Kit Gestionale Elmac**, nella sua **forma base**, è costituito da:

- 1 computer con 5 porte seriali e scheda video per 2 monitor, programma WinMT e licenza XP
- 2 monitor LCD 17"
- 1 scanner Omnidirezionale
- 1 stampante termica da tavolo
- 1 tastiera e mouse wireless
- 1 gruppo continuità
- 1 lettore/scrittore da tavolo per carte magnetiche
- collegamenti ed accessori vari

Il monitor per l'operatore può essere anche touch screen (vers. DX).

Nel caso ci sia poco spazio a disposizione il computer può essere anche integrato con il monitor touch screen (vers. SDX).

**Il Kit Gestionale** esplica moltissime funzioni, le più importanti sono:

- memorizzazione del numero di scontrino emesso dal mangiaticket (viene assicurato un solo scarico dello stesso per cui eventuali fotocopie o tentativi di frode vengono vanificati);
- conteggio degli scontrini con somma totale, detrazione dei punti relativi al premio prescelto e consegna dello scontrino con i punti di "resto" (da utilizzare nella occasione successiva);
- memorizzazione dei punti su memoria del computer, tramite codice del cliente scritto su Fidelity Card. La Card viene inserita nell'apposito lettore installato sul Mangiaticket e lo scarico dei punti, a fronte della consegna di un determinato premio, si effettua tramite lettura del codice sul lettore/scrittore di card situato sulla cassa della sala;
- inserimento a magazzino dei premi tramite lettura del codice a barre originale stampato sull'articolo specifico così come lo scarico del premio avviene passando il codice sotto lo scanner omnidirezionale;
- il software gestionale WinMt di Elmac consente poi di verificare tutte le operazioni effettuate, e da chi, nonché visualizzare dati statistici, magazzino premi, ecc.

## **Utilities**

Sempre con l'intento di fidelizzare il cliente attraverso tutte le opportunità di intrattenimento presenti in un FEC e poter controllare dalla sede operativa dell'azienda la funzionalità delle apparecchiature e la gestione dell'Operazione a Premio, ELMAC ha sviluppato altri apparecchi molto importanti, quali:

- Win Bowling
- WinMt Remote
- Wireless Data Transmission
- Remote Bonus Ticket