

Gamesystem na IMA 2008  
2008-01-24

Mającą swoją siedzibę w Miejscu Piastowym w pobliżu Krosna, firma Gamesystem prezentowała na targach IMA w Dusseldorfie ofertę automatów na rynek niemiecki. Na stoisku utrzymanym w podobnym wystroju, jak to na warszawskim Surexpo, firma pokazała trzy modele obudów wyposażone w platformę programową Max Cash 2 i sprzętową Max Power 2. Tak, więc mogliśmy oglądać dwumonitorowy automat w wersji slim, Laxusa i standardowy automat jednomonitorowy. Wszystkie automaty posiadają oprogramowanie spełniające warunki niemieckiej Ustawy, udoskonalony algorytm i nową grafikę. Ich proces homologacji jest w toku i firma liczy, że wkrótce uzyska certyfikat niemieckiego Federalnego Instytutu Metrykalnego. Najnowszym osiągnięciem Gamesystemu, w zakresie projektowania i produkcji automatów hazardowych, jest – oficjalnie zaprezentowany na branżowych targach SUREXPO'2007 w Warszawie – ekskluzywny i bogato wyposażony automat LAXUS z programem Max Cash Multigame (do 12 gier). Automat ten powstał z myślą o kasynach i prestiżowych salonach gier, a jego walory użytkowe, funkcjonalne i wizualno-estetyczne jak najbardziej predysponują go do takiego przeznaczenia. Oczywiście Laxusa nie zabrakło także w Niemczech.



Warto podkreślić, że Gamesystem projektuje i produkuje platformy programowe opracowane na bazie unikalnych, supernowoczesnych technologii. W tym zakresie, jako jedyna firma w Polsce i jedna z nielicznych w Europie, Gamesystem prowadzi bezpośrednią współpracę z firmą INTEL. Spółka zajmuje się również produkcją korpusów i programów video do automatów kasynowych. Te ostatnie to pojedyncze gry lub programy typu "multigame" (MAX CASH) zawierające do 12 gier, dostępne zarówno w wersji AoNW, jak i w wersji otwartej – kasynowej. Aktualnie Gamesystem prezentuje swoje produkty na kolejnej wystawie - ICE w Londynie.

Na zdjęciu: Dominika Iwaszczyszyn, Peter Ossadnik (niemiecki dystrybutor firmy) i Krzysztof Wal

źródło: W.B.



Miejmy nadzieję, że dalsza współpraca amerykańskiego Intel z rodzimym Gamesystemem będzie **owocowała kolejnymi nowatorskimi rozwiązaniami** w dziedzinie gier hazardowych. Czy potwierdzą to styczniowe targi IMA w Düsseldorfie lub ATEI w Londynie – zobaczymy.

wspieraniu firmy Arrow Electronics Poland – ocenił kilka różnych systemów obliczeniowych. Wszystkie z określonych wymagań spełniła architektura **x86 embedded** amerykańskiej firmy Intel.

Systemy **embedded**, zwane również systemami osadzonymi lub wbudowanymi, w dużym uproszczeniu oznaczają specjalizowane systemy mikroprocesorowe przeznaczone do wykonywania określonej funkcji. Produkty oparte na komponentach **embedded** są niezawodne, mogą pracować w najcięższych warunkach środowiskowych i mają gwarancję dłuższej żywotności.

Dla porównania: klasyczny procesor z domowego komputera PC „żyje” dziś na rynku średnio 18 miesięcy, po czym zastępuje go nowsza konstrukcja – jego odpowiednik „**embedded**” będzie bez problemu użytkowany przez co najmniej pięć lat.

Ta wysoce specjalistyczna technologia gwarantuje, że urządzenia na niej oparte będą przez długi okres dostępne na rynku, co przekłada się również na łatwość serwisowania wdrażanych aktualnie produktów nawet w odległej przyszłości.

Pierwsza płyta firmy Gamesystem, bazująca na architekturze Intel **embedded** – **MAX POWER**



Zdjęcie: Gamesystem

wykorzystuje ultraniskonapięciowy mobilny procesor Intel Celeron M. Układy te wybrano zarówno ze względu na doskonały stosunek energooszczędności do wydajności, jak i możliwość integracji na płycie głównej o niewielkich rozmiarach.

Zaawansowane funkcje architektury Intel stworzyły szersze pole do popisu inżynierom Gamesystemu. Tworzenie oprogramowania i konfiguracja finalnej wersji gry trwają krócej dzięki zastosowaniu konstrukcji z pojedynczą płytą. To zaś oznacza znacznie szybsze wprowadzanie produktów na rynek.

Ostatnie dziecko firmy Gamesystem to uniwersalna platforma sprzętowa **MAX POWER 2**, przeznaczona do różnorodnych zastosowań z możliwością podłączenia dwóch monitorów LCD (lub CRT) i wyświetlania dwóch niezależnych obrazów w oparciu o wydajny chipset graficzny Intel 855GME.

Zastosowano w niej mobilne procesory **embedded** Intel ULV Celeron M 600 MHz lub – dla najbardziej wymagających – ULV Pentium M 1,3 GHz.

Branża automatów kasynowych, AoNW i innych, szybko zwróciła uwagę na nową technologię. Multigamy dwumonitorowe na platformie **MAX POWER** tj. Max-Cash z grami typu Magic Pond, Hot Fruit, Extra Poker oraz automat LAXUS z 12 grami, stały się sztandarowymi produktami firmy Gamesystem. □

