Platforma MAX POWER firmy Gamesystem

Marek Sylwester Sasin

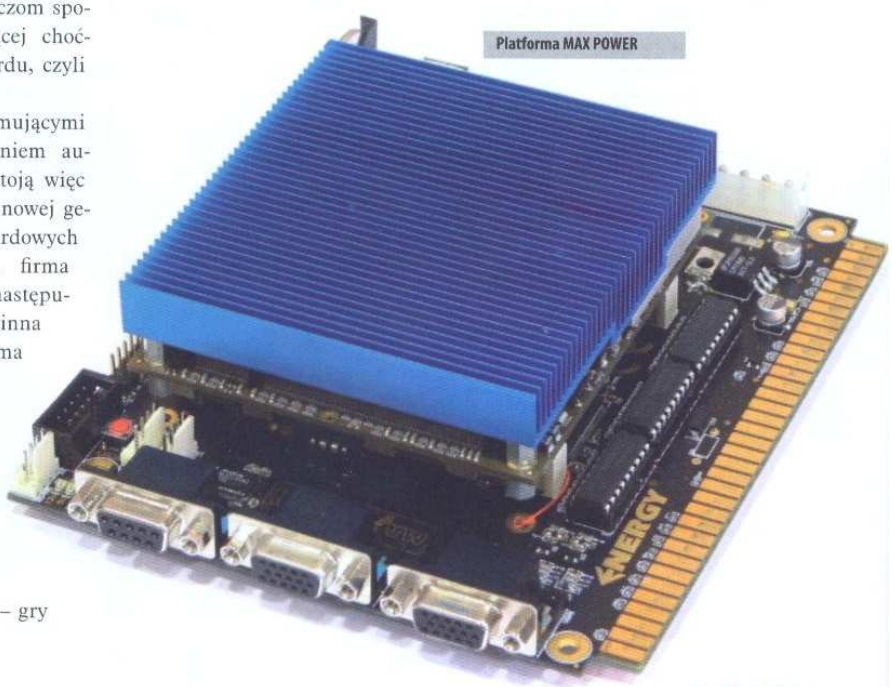
Światowy potentat technologiczny, czyli amerykański Intel, współpracuje z polską firmą Gamesystem (jako jedyną z tej części Europy) w zakresie tworzenia najnowszych rozwiązań w dziedzinie gier hazardowych. ***Owocem kilkuletniego współdziałania jest nowa platforma do gier – MAX POWER.***

W ostatnich czasach w dziedzinie hazardu opracowuje się gry coraz bardziej wyrafinowane, lepsze od tych z konsoli czy z PC. Oczekuje się od nich mocniejszych niż dotąd oferowane wrażeń. W związku z tym, gry w kasynach stają się bardziej wymyślne, zyskują doskonałą grafikę i bogatsze brzmienie, przez co dostarczają graczom sporo adrenaliny wynikającej choćby z samej zasady hazardu, czyli ryzyka.

Przed firmami zajmującymi się obecnie projektowaniem automatów hazardowych stoją więc nie lada wyzwania. Dla nowej generacji automatów hazardowych o wyższej wydajności, firma Gamesystem przyjęła następujące wytyczne, jakie powinna spełniać bazowa platforma nowej generacji:

- **możliwość wyboru systemu operacyjnego** – Windows, Linux;
- **płynna obsługa grafiki/multimediów** – gry dwumonitorowe z wizualizacją lepszą od spotykanej w PC;
- **obsługa wielu standardów wejścia/wyjścia** – kompatybilność ze starszymi rozwiązaniami w hazardzie;
- **skalowalność i wydajność płyty głównej** – możliwość wyboru mocy procesora wraz z osprzętem do danej gry;
- **otwarta architektura** – umożliwiająca względnie proste tworzenie oprogramowania i integrację z wieloma aplikacjami;
- **długi plan rozwoju** – perspektywa rozwoju przyszłych produktów i wiarygodność w oczach klientów.

Aby móc zmaterializować podane wymogi, Gamesystem – przy



Platforma MAX POWER

Miejmy nadzieję, że dalsza współpraca amerykańskiego Intela 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.

wsparciu firmy Arrow Electronics Poland – ocenił kilka różnych systemów obliczeniowych. Wszystkie z określanych 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 długiej 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 Intela **embedded – MAX POWER** 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 Intela stworzyły szersze pole do popisu inżynierom Gamesystemu. Tworzenie oprogramowania i konfiguracja finalnej wersji gry trwają krócej dzięki zastosowaniu konstrukcji z pojedyńczą 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 tjk.Max-Cash z grami typu Magic Pond, Hot Fruit, Extra Poker oraz automat LAXUS z 12 grami, stały się sztandarowymi produktami firmy Gamesystem.

Zdjęcia: Gamesystem

Automat Laxus firmy Gamesystem