

Slot e Awp: questo matrimonio s'ha da fare!



Come tutti i settori dell'industria, anche quello del coin-op si trova ad affrontare sfide impegnative ed a massimizzare le proprie opportunità. Al giorno d'oggi, non c'è una questione più calda di quella che riguarda il futuro delle AWP e delle slot da casino. Due sono i termini che più di frequente vengono utilizzati quando si affronta l'argomento: convergenza e globalizzazione.

Andiamo a vedere nel particolare gli esempi concreti.

È universalmente riconosciuto che i mercati più fiorenti per quanto riguarda le street location, ossia gli apparecchi installati nei locali, sono quello britannico e quello spagnolo. In entrambi i paesi, le AWP rappresentano infatti la spina dorsale di tutto il settore – con più di 200.000 unità sparse sul territorio – nonché il nocciolo duro del portafoglio clienti dei gestori. Va da sé, quindi, che, almeno negli ultimi 20 o 30 anni non c'è stato un apparecchio che abbia fruttato più delle AWP. Nelle sale, gli incassi sono stati per lo più dovuti agli apparecchi a vincita, mentre bar, pub e caffè hanno spesso risollevato le proprie sorti economiche grazie ad essi. Gli stessi Governi hanno potuto godere della propria bella fetta di torta, per la soddisfazione di tutti.

Ma siamo in un mondo che cambia e in nessun momento della storia del settore si sono vissuti cambiamenti tanto forti come quelli che stiamo attraversando oggi. Il consumatore è sempre più esigente e sofisticato, desideroso di innovazioni sempre più frequenti, di una sempre maggiore varietà e libertà di scelta. E questo avviene non solo nei mercati più consolidati, ma anche in quelli emergenti, come ad esempio nei paesi dell'ex blocco sovietico. Per questo diventa importante esaminare nel dettaglio le esigenze degli apparecchi a premio tradizionali. Per farlo ci rivolgiamo

direttamente a Russel Hoyle, chief executive della Leisure Link, la principale azienda di gestione non solo della Gran Bretagna, ma di tutto il mondo. Hoyle ha recentemente dichiarato che "le AWP si trovano ad un bivio e non c'è dubbio che si tratti di un prodotto che è rimasto sostanzialmente invariato in un mondo che è in continua trasformazione. Questi giochi sono stati lanciati 15 anni fa, ma ancora i "nuovi" modelli non sono che derivati diretti degli originali. Questo, per un settore che ha sempre richiesto innovazione, è un po' un controsenso".

Ecco perché le AWP stanno attraversando un periodo di declino, come confermano le statistiche pubblicate in Gran Bretagna: dalle 47.000 unità vendute nel 2002, si è passati a 46.000 nel 2003 mentre nel 2004 si è avuto un calo di ulteriori 3000 unità (i dati definitivi ufficiali non sono ancora disponibili). Stesso discorso per le esportazioni: si è passati dai 20.000 apparecchi esportati nel 2002, ai 16.000 del 2003. Per il 2004 si calcola un calo del 20% circa. Di riflesso, anche le due principali aziende di produzione britanniche, i due pilastri rappresentati JPM e Maygay, hanno abbandonato la progettazione e la produzione come attività principali.

Il quadro complessivo risulta a questo punto piuttosto deprimente, ma non siamo qui per piangerci addosso o per creare un'atmosfera di negatività, ma per vedere quello che può essere fatto in prospettiva futura. Per fare ciò, è importante analizzare i cambiamenti che il settore AWP ha affrontato in questi ultimi cinque anni. L'opinione di John Austin, Managing Director della Bell-Fruit Games, è che "la ristrutturazione del mercato dei pub in Gran Bretagna ha ridotto la densità degli apparecchi, così come la proliferazione dei terminali Fixed Odd Betting (FOBT) nelle sale scommesse autorizzate, a causa della quale le installazioni di AWP sono crollate del 50%". L'introduzione dell'Euro e alcune infelici normative di settore hanno fatto il resto.

Lo conferma anche Neil Chinn, Managing Director della Astra Games, secondo cui l'Euro ha letteralmente affossato il mercato in Spagna e Olanda, dove agli investimenti affrontati non sono corrisposti incassi sufficienti. È stato quindi inevitabile che l'attenzione di progettisti e produttori si sia spostata altrove. E questo altrove è rappresentato da prodotti video, di cui si è a lungo parlato fino a che non sono diventati una realtà a larga diffusione anche per merito dei cosiddetti mercati "emergenti" dell'Est, dove i confini tra slot e AWP tradizionali sono molto più sfumati.

Nei mercati più affermati, i giocatori sono cresciuti a pane e AWP in pub, caffè e bar. Nei mercati emergenti, invece, gli apparecchi a premio hanno fatto il loro primo ingresso nei casinò ed erano tutti a base video. John Austin conferma che "nell'Europa dell'Est la produzione è dominata da apparecchi stile casinò e video. La maggior parte della produzione olandese, spagnola e tedesca, invece, è ancora basata su un sistema a rulli, anche se si comincia a subodorare un cambiamento. Ecco perché i produttori sono ora più orientati verso il video".

Dal punto di vista dei gestori, invece, Russel Hoyle si spinge anche oltre. "Al momento c'è un grande interesse verso l'offerta di contenuti e verso i link di comunicazione tra apparecchi per facilitare le operazioni di download e upload di giochi, dati e informazioni". A questo punto ci si trova di fronte ad una situazione in evoluzione in cui gli apparecchi che il mercato chiede sono molto più simili alle video (casinò) slot, ma vengono gestiti tradizionalmente come le AWP a rulli. Nonostante il quadro descritto finora, Neil Chinn è ottimista e continua a credere alla sopravvivenza delle AWP.

C'è poi un altro aspetto da considerare, un'altra via che queste installazioni potrebbero seguire. In tutta Europa, infatti, è abbastanza diffuso il concetto di terminali di gioco, anche se non si tratta di vero e proprio gaming. Aziende come Merit, Funworld, TAB, Leisure Link e Gamestec offrono un sistema di terminali pay-per-play ormai familiari a tutto il popolo di gioca-

tori. Il loro aspetto è amichevole e non hanno niente che possa farli definire a prima vista apparecchi a vincita. Anche perché al momento non lo sono affatto. Questi apparecchi contengono infatti menu di videogames touch screen e altre funzioni di intrattenimento. I giochi sono progettati per dare intrattenimento e test di abilità. In Europa sono di puro intrattenimento, ma in Gran Bretagna danno anche premi (skill with prize-SWP).

Entrano in questo dibattito perché la tecnologia non ostacola il potenziale dei loro menu, che permetterebbe di inserirvi video gaming, video slot e video AWP. È quindi realistico vedere in questi il veicolo attraverso cui diffondere il gaming in modo più capillare nei locali? Secondo Neil Chinn è difficile che ciò possa realizzarsi, ma in altri paesi sono convinti che si tratti del futuro. Lo stesso Russel Hoyle ritiene che siano "un'alternativa valida, da non restringere alle sole SWP", che ci fa tornare al nocciolo della questione e cioè se il mercato globalizzato sta convergendo verso una qualche forma ibrida di prodotto. E allora perché non spingersi ancora più in là e pensare alla progettazione di una "famiglia" di prodotti sotto una stessa identità di marchio? Qualcuno lo ha già fatto, come la Bell Fruit quando era ancora parte del Gruppo Gauselmann, che sviluppò una AWP denominata Crazy Fruits poi adottata dalla Atronic come video slot da casinò.

Nonostante i diversi punti di vista, su quest'ultimo punto il consenso è stato quasi unanime. Parlando del proprio mercato di appartenenza, Emiel Kuipers ha spiegato che in Olanda "esistono 10 cabinets con un solo marchio, che spaziano dall'apparecchio a rulli al multiplayer. Non più tardi di cinque anni fa, siamo riusciti a soddisfare le richieste del mercato con due sole variazioni su tema".

Per avere un quadro completo, infine, non bisogna dimenticare gli apparecchi cosiddetti "random", quelli cioè che possono rilasciare premi a scadenze non fisse, ma date da un algoritmo matematico. In pratica l'apparecchio può dare un premio dopo un periodo lunghissimo, ma anche a scadenza molto ravvicinata dall'ultima vincita.

E il giocatore? Fattore principale di tutti i mercati europei è che il giocatore gioca per vincere soldi. È questa la realtà: è un giocatore d'azzardo al quale, mai come in questo momento, si apre la possibilità di un'ampia scelta in fatto di gambling. Ecco perché in molti di questi mercati è inevitabile che video, casinò slot e AWP convergano. Perché le AWP, così come sono al momento attuale, rappresentano la meno attrattiva delle varie opzioni disponibili. Nei paesi in cui la spesa è ad un livello ragionevole, il costo partita e le restrizioni di premio sono tali che a stento possono essere definiti apparecchi per il gambling. Ma nei paesi in cui la spesa è minima, rappresentano un vero e proprio cancello d'ingresso ai livelli più alti. L'AWP come è ora non è né carne né pesce, è esattamente quello che era dieci anni fa quando non esisteva concorrenza. Forse non è morta e non è neanche ferita, ma sicuramente sta soffrendo molto.

Ma ecco uno spiraglio di ottimismo: proprio la convergenza e la globalizzazione possono rappresentare una fantastica opportunità per il cambiamento e l'evoluzione. Il progettista di AWP deve per forza di cose offrire intrattenimento e il video potrebbe essere il mezzo più adatto. Il prodotto perfetto sarebbe l'azzardo più eccitante combinato con il gioco di maggior richiamo, che richiedano entrambi abilità da parte del giocatore. I produttori di casinò slot potrebbero essere portati a pensare che il loro prodotto, essendo più costoso, è anche più complicato, ma così non è e non sarà mai. Il prodotto ideale non è quello in cui il produttore di un certo settore fa bene la propria parte e male l'altra, ma è il frutto di un vero e proprio matrimonio di abilità, in cui ognuno dà il meglio per dare vita ad un prodotto migliore sotto tutti gli aspetti. Se a tanto si arriverà, allora non solo si lanceranno quei prodotti che il mercato dell'Europa dell'Est sta reclamando a gran voce, ma si avrà anche il veicolo per un'offerta dai contenuti multipli, indicando la via che indirizzerà i mercati consolidati verso una nuova era.



I problemi della alimentazione video

113

edicola

Sono più di 10 anni che le AWP a video hanno fatto il loro debutto e, ad essere onesti, non è che abbiano mai effettivamente decollato fino ad ora. Semplicemente si volevano fruit machines a rulli. Oggi, le regine di casino, Fec e arcade in tutto il mondo sono le macchine collegate in rete, anche se in numero massimo di nove per ogni location.

Ora, tranne che per gli ovvi controlli delle connessioni di rete, la differenza principale tra gli apparecchi a rulli tradizionali e i nuovi multi link sono negli schermi video o al plasma. A meno che non cadano o non si rompano, i video al plasma, come anche quelli LCD, sono praticamente indistruttibili, sono tutti a standard industriale e molto robusti ed hanno una vita più lunga.

In molti casi è presente un congegno per convertire il segnale che arriva dalla scheda logica o dal personal computer allo schermo. Può essere preso da PAL standard, dal segnale americano NTSC, a seconda di come è stato progettato il software. Potrà essere difficile da controllare, ma il manuale dell'operatore dell'apparecchio offre la

strada più semplice per essere certi che sia tutto a posto.

I sintomi tipici di un problema di alimentazione possono manifestarsi quando l'apparecchio, che ha sempre funzionato bene a ottimi livelli e ha avuto corretta manutenzione, all'improvviso smette di funzionare; oppure quando il titolo appare sullo schermo, si sente la musica, ci sono i crediti, ma non c'è nessuna immagine. Dopotutto capita anche al più esperto ingegnere elettronico di dimenticare che se c'è il suono ma manca l'immagine, può essere una questione di polarità del voltaggio.

C'è allora la possibilità di sostituire un alimentatore che non funziona? La risposta è che nessuna modalità di alimentazione attuale può andare incontro ad una interruzione proprio come il common rail. Quando si usava la vecchia e a lungo dimenticata potenza lineare, se veniva a mancare un voltaggio, cadeva tutto, e capitava anche abbastanza spesso, da quanto ricordo.

Ecco un esempio molto semplicistico: i componenti più comuni che vengono a mancare, dopo un corto, naturalmente, sono i regolatori di voltaggio 7812 e 1805. Essi sono parte integrante dei circuiti, rispettivamente, da 12v e 5v.

Così, se viene a mancare solo la linea a 5v si può isolarla e ripararla? La risposta è sì, ma te la sentiresti di imbarcarti nell'impresa quando ti viene a costare molto meno sostituirla? La mia scelta, anche nel bel mezzo del nulla, sarebbe proprio quella di eliminare la parte danneggiata e sostituirla. Prima però di liberartene, dovresti controllarla, utilizzando un test, se il voltaggio è

troppo basso per far funzionare bene il video.

Ma torniamo alla scheda logica di alimentazione. Non è inusuale, durante la misurazione con un DVW (digital volt meter), trovare sul connettore 5 volts che sui componenti finali arrivino solo 4,3 volts, cioè un livello al di sotto della soglia di funzionamento. Se è questo il caso, allora sarà bene controllare che i connettori siano ben stretti e puliti. Se si nota un annerimento del PBC al punto di connessione, significa che il voltaggio è troppo basso.

Per procedere alla sostituzione, bisogna accertarsi che l'apparecchio sia disconnesso dalla sorgente elettrica principale. Poi con uno strumento apposito bisogna disconnettere i fili dal blocco di alimentazione. Quindi riconnettere la nuova unità e fissarla al mobile.

Con la scheda disconnessa, bisogna accendere e prendere la misura provvisoria del voltaggio in uscita, in quanto alcuni alimentatori richiedono un "carico" per essere connessi in modo da funzionare. Se è questo il caso, basterà una lampadina da 12v 2.2W per fornire l'elettricità necessaria per il set up iniziale.

Poi si dovrà misurare il voltaggio e spegnere l'alimentatore, riconnettere la scheda di gioco, controllare il video e, se tutto a posto, accendere l'alimentatore.

Quindi, settare il voltaggio come specificato sopra, alla fine della scheda e non solo al connettore, e lasciar funzionare l'apparecchio per un giorno o due e rimisurare i voltaggi, dopo aver settato l'alimentatore.

Controllare tutte le luci dell'apparecchio e che il lettore di banconote o la gettoniera funzioni come dovrebbe.

2nd Edition

GAME JOURNAL

INTERNATIONAL

The first half of the year 2005
– Published in Korea



2005
GENNAIO-FEBBRAIO
JANUARY-FEBRUARY

114

edicola

Problemi e ambizioni del mercato coreano

Il 2004 è stato davvero un anno ricco di avvenimenti per l'industria del gaming in Corea.

Il mercato dei giochi per adulti ha fatto passi in avanti, mentre gli sviluppi di quello dei giovani, il fiore degli arcade games, sono stati inesistenti. Questo è il risultato finale di una serie di eventi contraddittori.

Il più rappresentativo è l'accanimento contro gli horse racing games, ferocemente criticati non solo dalla Korea Racing Association, ma anche dai maggiori quotidiani e dalle grandi emittenti televisive. La conseguenza è stata la revisione della Prize Handling Standards Notification, di fronte al quale non hanno potuto fare altro che arrendersi.

Come se non bastasse il ministro ha disposto l'abolizione totale delle licenze per i "game service shops", che stavano cominciando a creare problemi in quanto non erano disciplinate da una normativa precisa ed erano per lo più utilizzate per manovre finanziarie illecite.

Questa serie di incidenti ha avuto come risultato il ristagno dell'intero mercato nazionale del prize game. Ciò non toglie che, dal punto di vista dei sistemi, è stato un periodo in cui l'industria dell'arcade game, nella previsione di poter fare dei passi in avanti, ha gettato le basi per una nuova produzione. L'approva-

zione del Game Industry Promotion Act (GIP Act) ne è un chiaro esempio.

Se è vero che, da più parti, si registrano preoccupazione e attesa riguardo al GIP Act, è anche vero che questo è un'importante traccia dell'intenzione del Governo di riconoscere e trattare il gioco come un'industria vera e propria. Tale atto contiene una clausola sulla trasformazione di alcune responsabilità del Korea Media Rating Board, che ha sollevato numerose dispute in un'organizzazione privata e autoregolamentata, e ciò è davvero incoraggiante per l'industria.

Come se non bastasse, il 2004 ha mostrato che i problemi sono stati molti, come le restrizioni applicate dalla corte di giustizia contro le precedenti delibere del Korea Media Rating Board. Basti pensare alla decisione del 2 marzo presa dalla Administration Part 13 della Corte Amministrativa di Seoul, che ha considerato alcune azioni del Korea Media Rating Board come una violazione della costituzione, ed alla decisione presa nell'ottobre 2004 dalla Corte Regionale di Busan in base alla quale il Korea Media Rating Board non è la giusta autorità per giudicare la componente d'azzardo dei giochi.

Dall'altro lato, il 2004 ci ha confortati: il livello tecnologico nazionale raggiunto dagli arcade games di produzione na-

zionale, non ha più nulla da invidiare a quelli di nazioni più avanzate. Sega, la più grande casa produttrice di giochi, ha riconosciuto la tecnologia del simulatore Simuline e ha immesso sul mercato il Cyrcraft, che grande eco ha suscitato a livello internazionale.

La Uniana ha invece lanciato Sapt, un racing game che ci dà la possibilità di fuggire dal preconcetto che questo genere sia monopolizzato dal Giappone e di promuovere i giochi coreani in tutto il mondo.

C'è da aggiungere che gli horse racing games a schermo elettronico hanno fatto passi da gigante come grafica in 3D e tecnologia, rispondendo alle esigenze dei giocatori più accaniti.

Insomma, la crescita della High Technology contribuirà ad assicurare alle aziende nazionali il giusto mezzo per farsi strada nel mercato globale.

A parte ciò, gli arcade games di seconda mano sono stati esportati per lo più in Centro e Sud America, dove hanno fatto da anticipatori all'Ondata Coreana aggiudicandosi un posto sotto i riflettori. Ma l'autentico fenomeno del 2004 è stato il Pump it Up della Andamiro che, dopo l'esportazione in Messico ha svolto un ruolo di missionario della Corea, diffondendo le canzoni pop coreane e la lingua in questo Paese.