



*Il nuovo schermo CRT a 19" della Elo con tecnologia iTouch sposa le esigenze di costruttori di giochi, operatori e giocatori*

## PIACE PERCHÉ . . .

Per capire meglio quali sono le caratteristiche tecniche che rendono tanto competitivi gli schermi della Elo a 19" CRT con tecnologia iTouch montati sui nuovi terminali Funworld Spirit 2.1 e Touch2Web, abbiamo pensato di rivolgere alcune domande a Mike Sigona, il responsabile del settore gaming per l'Europa della Elo, nonché la persona che ha lavorato al progetto fianco a fianco con la Funworld nel corso dell'ultimo anno.

*Potrebbe spiegarci, in poche parole, in cosa questi vostri nuovi touch monitor CRT sono diversi dagli altri?*

"La differenza principale è che sopra al vetro del tubo a raggio catodico (CRT) non c'è nessuna lastra. È lo stesso CRT a diventare l'elemento sensibile al tatto, per cui la qualità delle immagini risulta massima: nitidezza, contrasti, profondità dei colori sono esattamente quelle di origine del monitor, così come è stato concepito".

*E riguardo al tanto fastidioso problema dei riflessi?*

"Eliminando totalmente la lamina di vetro, abbiamo anche ridotto dell'80% i riflessi. Quindi anche sotto questo aspetto, il prodotto è decisamente migliore. Lo stesso vale per la questione della resistenza e quindi vita del monitor, altro elemento di non poco conto per i locali pubblici come per esempio le sale giochi. È notevolmente superiore perché il vetro del CRT è sempre più resistente di qualsiasi lastra (fosse anche incollata) applicata sul monitor. E ciò significa che il touchscreen risulta meno soggetto a

*Mike Sigona, responsabile europeo del settore gaming della Elo vicino alla collega Nadia Vandeweyer, che è invece l'addetta europea alle relazioni pubbliche.*

*Mike Sigona, Elo's market manager for gaming in Europe together with his colleague Nadia Vandeweyer, marketing communications manager for Europe.*



danneggiamenti o lesioni provocate da vandali".

*Cosa ci può dire della sensibilità e velocità di risposta ai tocchi?*

"Abbiamo lavorato sodo anche su questo fronte ottimizzando e rendendo più rapidi i tempi di reazione, così da gratificare anche i giocatori molto veloci. Oltre a ciò, offriamo anche caratteristiche uniche come l'asse Z (una prerogativa della tecnologia a onde superficiali che consiste nel misurare la pressione portata sullo schermo) e i tocchi simultanei recepiti senza effettuarne la media, elementi che aprono la strada a una nuova generazione di giochi da condividere fra due giocatori".

*Da quello che mi dice, mi pare*

chassis CRT computer-grade, mounted in Funworld cabinets, which has been designed specifically to give our customers the perfect display to enhance their games, as well as a reliable, cost-effective, ready to install and run solution."

*What does this goal mean for*

*Una coppia di Barry 2.1. Fanno sempre parte della nuova linea Net Collection della Funworld. Utilizzano la tecnologia a onde superficiali Elo, Intellitouch.*

*Two Barry 2.1 terminals. This bartop model also belongs to the brand new Net Collection by Funworld. It features the Elo's Intellitouch surface wave technology.*

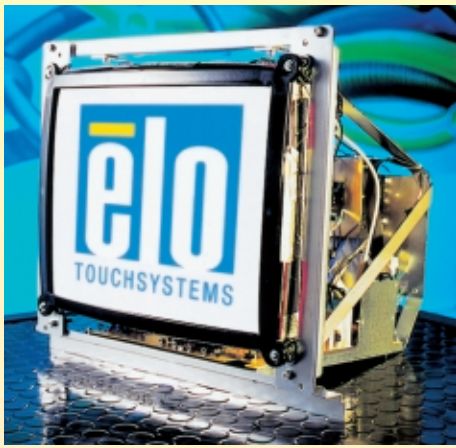


tecnologia a onde superficiali applicata sul tubo CRT, risale come tale alla primavera del '99. Fu allora che la lanciammo, adattandola poi via via a diversi ambienti d'uso. L'ultimo risultato è appunto lo chassis CRT computer-grade da 19" 0,26 dot pitch, mon-

tato nei mobili Funworld, progettato in modo specifico per dare ai nostri clienti un monitor che facesse risaltare al meglio i loro giochi e fosse al tempo stesso una soluzione affidabile, con un buon rapporto qualità-prezzo, di immediato montaggio e uso".

*Cosa significa per la vostra azienda aver raggiunto questo traguardo?*

"È un passo molto importante, soprattutto per quel che riguarda il nostro ruolo nel gaming. La nostra è un'azienda leader in altri mercati e ciò grazie a ben 30 anni di esperienza, a cui si aggiunge un portafoglio di tecnologie che è in assoluto il più esteso. Milioni di nostri sistemi touch sono installati in tutto il mondo e nei campi più diversi: sistemi di accesso, retail,



*Il nuovo monitor touch CRT da 19" della Elo. Dispone della tecnologia a onde superficiali iTouch.*

*Elo's new 19" CRT Touchmonitor with iTouch surface wave technology.*

*sia evidente che i benefici sono tantissimi anche per i giocatori.*

“Sì, a questo proposito posso dirle che Funworld ha condotto dei test sul campo tra un campione di suoi giocatori mettendo a confronto le performance delle nostre tecnologie a onde superficiali iTouch e Intellitouch con quelle capacitive della concorrenza applicate su identici modelli di apparecchi. E ciò che è emerso è che i giocatori preferiscono la nostra tecnologia praticamente sotto tutti gli aspetti presi in esame: luminosità, nitidezza, velocità, sensibilità, assenza di errori e divertimento”.

The new 19" CRT screen by Elo, featuring iTouch technology meets the requirements of games manufacturers, operators and players

A SUCCESS BECAUSE ...

To better understand the technical characteristics that make the 19" CRT Elo touchscreens with iTouch technology mounted on new Funworld *Spirit 2.1* and *Touch2Web* terminals more competitive, we interviewed Mike Sigona, Elo's market manager for gaming in Europe and the man who has been involved on a day by day basis over the last year with Funworld.

*Could you explain, in a few words, what makes your new CRT touch screen different from the others?*

“The main difference is that there is no touchscreen overlay on the CRT. As the CRT itself becomes the touch sensor, the picture quality is dramatically enhanced, with all the sharpness, contrast and colour depth the monitor's manufacturers intended.”

*What about the problem of reflections?*

“By removing the need for overlays, we have obtained 80% less reflection. So it is much, much better even from this point of view. The same is true with regards to the touch monitor durability, another important feature for

public venues such as games arcades. It is considerably improved because the CRT faceplate is stronger than even a bonded touchscreen overlay, making it much less susceptible to breakage or damage by vandalism.”

*What can you say about the response sensitivity and speed to the touch?*

“Our new touchmonitor delivers fast touch response. We have been working hard on this aspect, optimising and speeding up the recognition to satisfy even the very fast players. Moreover we offer unique features like Z-axis (a characteristic of surface wave technology, consisting in measuring the pressure on the screen) and simultaneous touches without averaging, which has the potential to spawn a whole new generation of games for two players to share”.

*From what you say, it looks like there are many advantages for the players, too.*

“Yes, on this subject I can tell you that Funworld has carried out a number of tests on site on a sample of players, comparing the performances of our technologies using wave surface technologies (iTouch and Intellitouch) with the capacitive systems of the competition, applied on identical models of machines. The result was that the players prefer our technology in virtually every category surveyed: brightness, clarity, speed, sensitivity, lack of errors and fun.”

## Giudizio dei giocatori sui due Masters a confronto

*How the Players Rated the Two Masters Games Against Each Other*

*di quelli che hanno notato differenze tra i due apparecchi*  
*Of those that noticed a difference between the two games*



*Uno dei grafici che illustra i risultati dei test comparativi condotti da Funworld su un campione di suoi giocatori a cui è stato chiesto di fare una partita di 'Hexagon Twins' e 'Shanghai' su due apparecchi Masters, di cui uno con schermo touch capacitivo e uno con schermo CRT iTouch (a onde superficiali) della Elo, esprimendo poi un commento sulle performance dei due monitor.*

*The graphic illustrates the results of the comparative tests conducted by Funworld on a sample of its players asked to play 'Hexagon Twins' and 'Shanghai' on two Masters machines, one with a capacitive touch screen and the other with the iTouch CRT (surface wave) touchscreen by Elo, and then express their opinion on the performance of the two monitors.*

*your company?*

"It is a very important step ahead, especially as far as our role in gaming is concerned. Our company is a leading firm in other markets, thanks to 30 years' experience, and features the largest portfolio of technologies available. Millions of our touch systems are installed all over the world, in a variety of sectors: public access, retail, industry, care, finance and banking, and so on. For example, our touchscreens are used in the ticket machines in the London underground."

*Yet you had previously paid little attention to gaming.*

"Not exactly, although I can say that before beginning with Funworld we had never focused so fully on specific products for this market. Now, after all the work

we have completed, we believe that we now have a better product than we did before, and better than the competition. And this certainly involves a great step forward, including the possibility to acquire new customers in this market."

*Have you seen the effect of this already?*

"We have two important new customers in the UK, including Leisure Link. And the contacts underway allow us to believe that others will soon arrive."

*Before we mentioned the competition. What is Elo's view on this subject?*

"We like competition, and at the end of the day it is the customer that benefits from competition: they can get better products, at lower prices." ♠

industria, medicina, casse automatiche, eccetera. Giusto per darle un esempio, le posso dire che i touchscreen delle macchine dei biglietti che lei trova nella metropolitana

londinese sono nostri".

*Il gaming l'avete invece sempre trascurato.*

"Trascurato no, ma diciamo che prima di iniziare con

Funworld non c'eravamo mai concentrati in modo così 'immersivo' su prodotti specifici per questo mercato. Ora, dopo tutto il lavoro svolto, crediamo di essere giunti a un prodotto migliore di quello di cui disponevamo prima. Migliore rispetto alla concorrenza. E questo ci fa indubbiamente compiere un grosso balzo in avanti anche a livello di possibilità di acquisizione di altri clienti in questo mercato".

*Avete già dei riscontri?*

"Abbiamo due grossi clienti nel Regno Unito, uno dei quali è la Leisure Link. E i contatti in corso ci fanno pensare che ne aggiungeranno presto altri".

*Parlava prima di concorrenza.*

*Come la giudicate alla Elo?*

"Ci stimola e poi alla fine dei conti va a tutto vantaggio dei clienti che possono trarne prodotti migliori a prezzi migliori". ♠