



SILVERBALL COSMO / COSMO MAX



SCHEDA ESPLICATIVA VERSIONE V. 13





Ansfelden, 20 dicembre 2004

La sottoscritta TAB Austria GmbH & Co KG, con sede in Haider Strasse 40, A-4052 Ansfelden, iscritta alla Camera di Commercio di Linz-Austria

DICHIARA CHE

La sottoscritta produce macchine elettroniche con tecnologia touch screen dei modelli Silverball COSMO per l'utilizzo di videogiochi computerizzati e altri servizi annessi.

Tali videogiochi hanno lo scopo di puro intrattenimento e sono conformi alle prescrizioni stabilite dalla legge italiana di cui all'art. 110 comma 7 lettera C del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza e di cui al regio decreto 18 giugno 1931 n. 773 così modificato dall'art. 22 della legge 27/12/2002 n. 289. I videogiochi SILVERBALL COSMO sono muniti di dispositivi che garantiscono l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento (tramite protezione Software "dongle" e una scheda madre personalizzata che impedisce l'accesso alla memoria) e non permettono la distribuzione di nessun premio. La manomissione dei dispositivi e dei programmi, anche solo tentata, risulta automaticamente indicata sullo schermo video dell'apparecchio.

Distinti saluti

TAB AUSTRIA GmbH & Co KG

Siegfried Dattl





DESCRIZIONE DELLA MACCHINA

SILVERBALL COSMO è una macchina elettronica da gioco touch-screen verticale ed ergonomica.. Contiene una gettoniera elettronica, un monitor 19" e un completo PC studiato appositamente per ottimizzare il gioco da bar.

La macchina **COSMO MAX** presenta le stesse caratteristiche della COSMO e ne differisce solo per la presenza di una seconda scheda audio (rif. Scheda DATI TECNICI) e la possibilità d'abilitazione delle funzioni per l'attivazione del Juke-box digitale.

ELEMENTI OPERANTI La maggior parte dei games presenti sono giocabili via touch-screen, cioè tramite il controllo diretto tra tocco delle dita e lo schermo stesso. Per altri giochi vengono usati dei pulsanti presenti sulla parte superiore della macchina; queste caratteristiche vengono annunciate all'inizio del gioco.

COSTO E DURATA PARTITA Videogioco appartenente alla categoria 7/c. Gioco basato sulla sola attività fisica, mentale o strategica, che non distribuisce premi e per i quali la durata della partita può variare in base all'abilità del giocatore e per questo può dar luogo solo a dei prolungamenti di partite da un minimo di 1 round ad un massimo di 10. Il costo della singola partita può essere variato dall'operatore e può superare i 50 cent/ Euro, come da legge 289 del 27.12.2002, art. 22. La durata della partita può variare da un tempo inferiore al minuto ad un massimo di 7/8 min in base all'abilità del giocatore.

FUNZIONALITÀ VIDEO

Il giocatore seleziona tra le varie icone disponibili quella denominata JOKES.

Quindi, dopo aver introdotto il costo della singola visione, può selezionare il video desiderato tramite la barra di navigazione situata in fondo allo schermo.

Il costo della singola visione può essere variato dall'operatore.

Il giocatore, dopo aver cliccato 2 volte sul filmato scelto, può procedere alla visione di quest'ultimo.

La durata del video può variare da un tempo inferiore al minuto ad un massimo di 6/7 minuti in base alla durata del filmato.





Si ricorda inoltre che questo tipo di opzione è stata inserita dalla casa madre per rendere l'apparecchio più divertente per l'intrattenimento del giocatore stesso.

Si precisa inoltre che suddetta opzione non appartiene alla categoria 7 C corrispondente ai videogiochi.

VINCITE IN PREMI La macchina non può rilasciare vincite in denaro in quanto gioco di puro intrattenimento. Non è dotata di meccanismi per il rilascio di gettoni o monete.





DATI TECNICI

La sottoscritta Tab Austria GmbH & Co KG, con sede in Haiderstrasse 40 A-4052 Ansfelden, iscritta alla Camera di Commercio di Linz-Austria, dichiara che l'apparecchio SILVERBALL COSMO ha i seguenti componenti tecnici:

MONITOR:	LCD TFT 17" LTM 190 EI
TOUCHSCREEN:	Touch Screen 17" flach + USB
SCHEDA GRAFICA:	Super VGA ATI
SOUND:	<ul style="list-style-type: none">➤ 16 Bit Stereo➤ PC Sound Card Creative LAB 128 (<i>presente solo nel modello COSMO MAX</i>)
MAINBOARD:	Intel Pentium 4
RAM:	256 MB/DIMM
GETTONIERA ELETTRONICA:	NRI G13-600x Comestero RM 5
LETTORE BANCONOTE:	optional in base
UPDATE V.12:	Preinstallato
PROGRAMMA:	Preinstallato
DISPOSIZIONE DI SICUREZZA:	motherboard personalizzato chiave
protezione (Dongle)	
ALIMENTATORE:	AC 230V/50 Hz
POTENZA ASSORBITA:	250VA
INVOLUCRO:	Corpo in metallo rivestito in materiale poliuretano
COLORI:	grigio nero
LARGHEZZA:	SILVERBALL COSMO 545 mm
ALTEZZA:	SILVERBALL COSMO 365 mm
PROFONDITA':	SILVERBALL COSMO 440 mm
PESO:	SILVERBALL COSMO 25 kg
ZONA-CASSA:	laterale in plastica con chiusure





ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

Per la sicurezza del operatore:

La macchina deve essere utilizzata in locali asciutti e collegata ad una presa di corrente installata in conformità agli standard europei.

Prima dell'utilizzo, è necessario assicurarsi che la macchina raggiunga la temperatura ambiente.

Verificare il voltaggio prima di collegare la macchina alla presa

La macchina è progettata per un voltaggio di 230V con 50 Hz , potenza di consumo 160 W.

L' apparecchio può solamente essere utilizzato con un fusibile 3.15A.

Se alcune parti della macchina sono rotte, se sporgono dei fili, se la macchina prende fuoco o il monitor è danneggiato, la macchina deve essere immediatamente spenta e la spina deve essere tolta.

Eventuali cavi difettosi o scoperti (specialmente la spina) e collegamenti alla presa devono essere sostituiti.

IMPORTANTE!

In tali situazioni, assicurarsi che la macchina non possa essere toccata o riattivata!

Se la macchina viene posta accanto ad altri apparecchi le relative performance possono subire effetti negativi.

Fare attenzione agli accordi relativi alla licenza Microsoft del manuale del software.





OPERAZIONI INIZIALI

OPERAZIONE INIZIALE

Ogni macchina è già stata testata dal produttore ed il settaggio delle operazioni iniziali viene già programmato al momento della consegna. Consigliamo di aspettare 15 minuti così che il monitor raggiunga la temperatura ottimale di funzionamento. Tuttavia, differenze di temperatura, sbalzi durante il trasporto, ecc. possono variare il settaggio dello schermo e del touch screen. Per questo motivo quando una macchina viene accesa per la prima volta vi raccomandiamo di osservare sempre le seguenti procedure:



- 1) Accendere la macchina (con il pulsante sul lato posteriore), il gioco comincia automaticamente;
 - 2) Aprire la copertura frontale e premere il pulsante di test, aziona il Silverball in modalità di test mode.
 - 3) Calibrazione dello schermo; premere il punto di calibrazione. Sedersi in una posizione perfettamente dritta e centrata, a 90° davanti alla macchina. Seguire le istruzioni che appaiono sul monitor. E' possibile controllare la precisa calibrazione nel gioco "Get 5". Entrare in gioco e selezionare "Get 5" fra i giochi di strategia. Assicurarsi che ci sia credito per giocare. Se il risultato non è soddisfacente, ripetere l'operazione indicata al punto 3.
 - 4) Regolare il volume: nel menù generale premere il tasto "regolazione volume". Il volume desiderato può essere modificato usando i tasti +/-.
- Il volume per la modalità di gioco e di stand-by può essere regolato separatamente.
- 5) Col tasto "Indietro" si ritorna al menu principale, uscire dal test tramite l'apposito tasto, e il gioco ricomincia automaticamente.





OPZIONI AVANZATE

Attivando la modalità test e simultaneamente un altro tasto si entra in determinati programmi:

Player 1A:

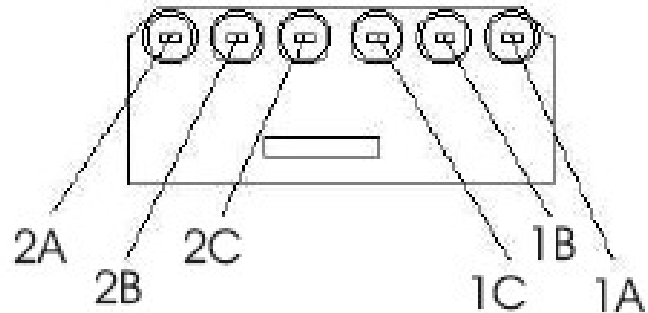
calibrazione 24 punti
dello schermo

Player 1B:

test verifica con diagonali

dello schermo

Player 1C:
verifica qualità dell'immagine



Player 2 (A+B+C):

controllo del disco fisso

Il tasto del test è frontale, a destra sotto il coperchio. Le funzioni di test sono descritte precisamente nel menu d'aiuto.

Per ogni voce di programmazione di seguito elenchiamo la lista dei giochi contenuti nella versione Update V.12.





INFORMAZIONE TECNICA SU HEAD 2 HEAD, FUNZIONI TORNEI, AGGIORNAMENTI (UPDATE) E SISTEMI DI SICUREZZA

1) Head 2 Head

Il gioco Head 2 Head permette il gioco tra due macchine collegate al server T.a.b. : Non si tratta di gioco on-line bensì di una partita tra due giocatori che si confrontano a distanza. E' necessaria la connessione ADSL.

2) Aggiornamenti (Up-dates)

- Aggiornamento online (Online Update)
E' inibita la possibilità di aggiungere nuovi giochi via internet. E' possibile unicamente scaricare correzione a determinati bug scoperti sul software esistente.
- Aggiornamento per mezzo di un Up-date disk (disco di aggiornamento)
In questo modo l'apparecchio viene aggiornato tramite un disco Master Up-date che viene collegato. Il procedimento è completamente automatico. Prima di aggiornare bisogna avere necessarie autorizzazioni dai monopoli di stato.

Procedimento:

- 1) Spegner l'apparecchio
- 2) Inserire l' up-date disk
- 3) Avviare l'apparecchio
- 4) Dopo che l' aggiornamento è stato effettuato con successo, spegnere l'apparecchio
- 5) Riavviare l'apparecchio

3) Tornei On-line

Sulla macchina è possibile partecipare a tornei senza vincita di alcun tipo di premio. Il torneo consiste solamente in sfide locali, nazionali o internazionali il cui scopo è quello di aumentare la competizione. Tutti i giochi sono sull'hard-disk e non è possibile giocare a giochi on-line. Il torneo ha una data d'inizio ed una di fine: al termine comparirà la schermata che segnala i primi classificati e in quali locali hanno giocato.





4) **Sicurezza nel Silverball Cosmo/Cosmo Max**

La sicurezza dell'immodificabilità della macchina è basata su diversi pilastri:

➤ **Sistema operativo Windows Xp-Embedded**

Il software gira su sistema operativo Windows Xp Embedded, che include solamente le funzionalità strettamente necessarie. Tutte le altre caratteristiche come il navigatore (browser) o programmi di posta non sono presenti e quindi non utilizzabili

➤ **Firewall**

Il collegamento di rete viene filtrato da un firewall software che blocca le porte non necessarie allo scambio dei dati e ne impedisce l'accesso dall'esterno.

➤ **Chiave hardware Hardlock E-Y-E (dongle)**



Il "cuore" di **Hardlock** è il chip **ASIC** (**A**pplication **S**pecific **I**ntegrated **C**ircuit) proprietario. A differenza di altri prodotti simili che utilizzano componenti "off-the-shelf", Hardlock è stato progettato "da zero" e con l'intento specifico di proteggere il software da copia illegale e da modifiche. Attraverso un algoritmo crittografico programmato dal suddetto chip ASIC, il software è protetto con il più alto livello di sicurezza attualmente disponibile sul mercato.

Per incrementare ulteriormente il livello di sicurezza, parte del codice compilato è eseguito direttamente attraverso la chiave, dando quindi una totale garanzia che il software sull'hard-disk non possa essere modificato.

In mancanza della chiave o in caso di malfunzionamento della stessa, il software installato sull' hard disk non è operativo.

➤ **Scheda I/O controller custom**

La scheda "I/O" è un controller proprietario che fa dialogare il software con i comandi della macchina (pulsanti, gettoniera, etc...). Questa scheda, dotata speciale chip (FPGA), è stata interamente progettata dai tecnici Tab che ne conoscono il principio di funzionamento. Essendo il software non disponibile a terzi nessuno può programmare questa scheda, impedendo ogni uso della macchina al di fuori degli scopi per cui è stata progettata.

Questa scheda è basata sullo standard CCTALK che inibisce la sostituzione della gettoniera con altre non omologate dal produttore.

➤ **Software compilato, non modificabile**

Tutto il software eseguito dalla macchina è residente e si trova in formato compilato protetto. Qualora si cerchi di apportare delle modifiche lo stesso non potrà funzionare in





maniera corretta. E' stata bloccata la possibilità di installare nuovi giochi e la connessione al server per lo scambio dei punteggi e la correzione di eventuali bug, avviene in maniera protetta.

➤ **Chiusura del cabinet**

Il cabinet metallico contenente l'hardware si trova all'interno della struttura della macchina, protetto quindi da un pannello con serratura, le cui chiavi sono in possesso del proprietario della stessa.

➤ **Connessione Internet protetta**

Tutti i collegamenti che avvengono tra la macchina ed il server centrale per lo scambio dei punteggi (hi-score) e l'aggiornamento di eventuali bug avviene in maniera protetta attraverso protocollo RC4, che protegge la macchina da accessi indesiderati. Sono bloccati tutti i download di nuovi giochi o giochi on-line. Il sistema di crittografia è proprietario T.a.b. .

➤ **Bios**

Il bios della macchina è protetto e non modificabile. In esso vi sono contenute tutte le funzioni per la corretta accensione della macchina: le porte non necessarie sono disabilitate e quindi inaccessibili. Qualora venisse sostituito l'harddisk e venisse inserito un nuovo programma sarebbe praticamente impossibile il suo funzionamento perché in fase di boot il software non saprebbe riconoscere le periferiche. Solamente la casa madre può accedere alle informazioni in esso contenute.

➤ **Protezione delle porte della macchina**

Le uniche porte accessibili della macchina sono quelle necessarie al corretto funzionamento della stessa. Non è possibile comunque accedere ai dati installati attraverso di esse, grazie alla customizzazione del bios.





FAC SIMILE DELL' ETICHETTA IDENTIFICATIVA

**Importato da
NORDITALIA RICAMBI srl
P.I. 00662540137
Tel. 031.746542
Fax 031.3551044**

**Mod.
xxx
xxx**

**Codice identificativo
xxx**

**Conforme art. 289
Comma 7 Lettera C**





TEST DI PROGRAMMAZIONE DELLA MACCHINA

Silverball Testmode
BB1 - 10 m (10.31 - System Version 319)
Lu, 5. Dicembre 2005, 06:28 Orologio

Men generale	Impostazioni
Test macchina	Imposta hardware
Contabilità	Imposta prezzo
Giochi	
Testo pubblicitario - Immissione	Impostazione PIN
ChampionsNet	Max

Impostazione del monitor Prova figura	Cancellazione Cancella credito Cancella highscore MASTER RESET Altre Testcredit
Impostazione Touch Screen Calibrazione Test	
Regolazione volume Gioco 9 insistere 6 <input type="checkbox"/> con amplificatore interno <input type="checkbox"/> Check Harddisk at Reboot	Guida Indietro

Data e ora
 Giorno 5 Mese Dicembre Anno 2005 Ora 06 Minuto 29
Data e ora già assunte

Lingua base
 Italiano tedesco inglese francese

Varie
 Suono standby
 Feature gioco gratuito

Azzeramento automatico punteggio
 mai
 ogni 4 settimane
 per ogni singola registrazione

Erotic
 attivata Sfondi erotici
 disattivata
 attivata dalle 20:00 alle 04:00

Accetta
Guida
Indietro

Monete	Banconote	run coin service
<input checked="" type="checkbox"/> A 0.10 EUR Channels 1		
<input checked="" type="checkbox"/> B 0.20 EUR Channels 2		
<input checked="" type="checkbox"/> C 0.50 EUR Channels 3		
<input checked="" type="checkbox"/> D 1.00 EUR Channels 4		
<input checked="" type="checkbox"/> E 2.00 EUR Channels 5		
Valuta EUR		+0,01 -0,01 +0,1 -0,1 +1 -1
Contatore del impulso: 0.10		
NV7 Key 123456	modificare	Accetta Indietro





Lu, 5. Dicembre 2005, 06:17 Orologio -- Lu, 5. Dicembre 2005, 06:30 Orologio

Monete:	0.-	
A (0.10 EUR)	0	▲
B (0.20 EUR)	0	▲
C (0.50 EUR)	0	▲
D (1.00 EUR)	0	▲

Banconote: 0.-

Crediti bonus:	0
Crediti del test:	0
Credito partite gratuiti:	0
Durata complessiva:	120.7 Ore
Durata del gioco:	0.5 Ore
SB-MAX crediti	0

Bonus-Card: 0.-

Totale IN: 0.-

Conteggio visibile nel menu Controllo-test

Contabilità 2

Lu, 5. Dicembre 2005, 06:17 Orologio -- Lu, 5. Dicembre 2005, 06:30 Orologio

Totale IN: 0.-

Crediti del test:	0
Credito partite gratuite:	0
Durata	120.7 Ore
Durata del	0.5 Ore
SB-MAX crediti	0

Impostazione del prezzo di gioco

Valore in	Credito
0.50	1

+ 0,01	- 0,01
+ 0,1	- 0,1
+ 1	- 1

Gioco libero

Gioco	Credito	Livello di difficoltà
<input checked="" type="radio"/> Skat	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Space Towers	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Solitaire	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Fire Towers	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Space 11	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Take Two	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Eleven	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Solitaire Pro	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Swim	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Bio Hazard	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Solitaire Plus	attivati 1	medio
<input type="radio"/> Cellitaire	attivati 1	medio

Carte	Strategia
Videogiochi	Azione
Giochi a quiz	Erotici

Visualizzazio

Tempo(Sec.) 0

chiuso da manipulare per la controllo





Imposta PIN per

Controllo 1 *****

activate

Controllo 2 *****

activate

Controllo 3 *****

activate

Imposta PIN per

Testmode *****

activate

Imposta PIN per

Contabilità 2 *****

activate

Selezionare il PIN da modificare e immettere il nuovo PIN!

Guida

Indietro

Luogo di inst. dell'apparecchiatura

Numero macchina 0

Nome del locale

Luogo/Località

Indirizzo

Numero telefonico

Numero fax

E-mail

Paese Italia [modificare]

Collegamento (Network - Direct)

Numero telefonico

Nome utente

Ora 22:00 [modificare]

[Prova collegamento] **Protocollo**

Registrazione...

Dati ricevuti

TAB Net

ChampionsNet

activate

Guida

Indietro

Impostazioni Dati Mpeg Banca dati Durata Generi Download

Tasti

Nuova Giorni

Novità Anni

base di commutazioni

Oldies Anni

[Standard]

Titoli che devono essere cancellati

Cancella le scelte peggiori

Cancella le scelte più vecchie

riserva MB

spazio libero sull'harddisk 25 GB

[Standard]

Visualizzazione

Scelta diretta

Indicazioni

Playlist

Silverball Stand by

Righe precedenti

Mostra all'accensione il numero dei brani musicali

Cancella il contatitoli

ogni Settimane

[Standard]

Max Info [Sospensione] [Memorizzare]

Impostazioni Dati Mpeg Banca dati Durata Generi Download

Musica di sottofondo

Accesso %

Lunghezza dei titoli Secondi

Volume -0.00 dB

Titoli animati Minuti

[Standard]

Dissolvenza

Volume ext. Ingress -6.02 dB

Fade out Secondi

Lunghezza max. dei ti Secondi

[Standard]

Impostazioni per esecuzioni libere

Esecuzioni libere

esecuzioni libere ms

Ritardo Secondi

[Standard]

Impostazioni per i titoli scelti

Volume -0.00 dB

Cancella modalità casuale

Modalità di esecuzione Costo per MP3

Disabilitazione titoli

come da scelta

Casuale

15 minuti di blocco/arresto

[Standard]

Max Info [Sospensione] [Memorizzare]

Impostazioni Dati Mpeg Banca dati Durata Generi Download

Tipo	Interprete	Titolo	Genere	bloccato	Numero	Totale
MP3	(hed) P E	Sabira Cadabra	Hard Rock (Hard Roc	<input checked="" type="checkbox"/>	0	3
MP3	10 CC	Donna	Slow Rock (Slow Rock)	<input type="checkbox"/>	0	2
MP3	10 CC	Silly Love	Pop (Rock, Pop)	<input type="checkbox"/>	0	4
MP3	10 CC	The Dean And I	Pop (Rock, Pop)	<input type="checkbox"/>	0	3
MP3	10 CC	The Wall Street Shuffle	Rock (Rock, Pop)	<input type="checkbox"/>	0	4
MP3	101 feat. Mavelous	NoNo YeahYeah	Rock (Rock, Pop)	<input type="checkbox"/>	0	2

[Elabora] [Cancellazione] [Regressivo]

[Play] [Stop] [Previous] [Next]

Dati

Entrata 11/30/2005 8:38:52 AM

Ultima scelta

Ultima esecuzione 2/5/2005 5:31:45 AM

Cancellazione banca dati

Elimina lista dei brani musicali

Cancella tutti i file musicali

Visualizzazione

[Elenco titoli]

Max Info [Sospensione] [Memorizzare]

Impostazioni Dati Mpeg Banca dati Durata Generi Download

Intervalli tempo

[-] [+] [Elabora]

Tempo **Stato**

Domenica - Sabato: 00:00 - 00:00 Suonare musica di sottofondo e titolo selezionato

Generi speciali

[Elabora]

Genere	Tempo
Christmas (Natale)	1. Dicembre - 6. Gennaio
Carneval (Carnevale)	28. Dicembre - 1. Marzo

Durata del brano visibile nella schermata generale del test menu

Max Info [Sospensione] [Memorizzare]





Impostazioni | Dati Mpeg | Banca dati | Durata | Generi | Download

Attiva la musica dai seguenti paesi:

On/Off	Paese
<input checked="" type="checkbox"/>	ARGENTINA
<input checked="" type="checkbox"/>	AUSTRALIA
<input checked="" type="checkbox"/>	AUSTRIA
<input checked="" type="checkbox"/>	BELGIUM
<input checked="" type="checkbox"/>	BIH
<input checked="" type="checkbox"/>	BRAZIL

Non selezionare nulla
Seleziona tutto

Mostra titoli internazionali

Accetta

Gestione generi utente:

Generi propri

Nuovo genere
Cancella genere
Rinomina genere

Visualizza generi in modalità test

Visualizza tutti i generi
 Visualizza i generi in gruppi

Max Info | Sospensione | Memorizzare

Impostazioni | Dati Mpeg | Banca dati | Durata | Generi | Download

Per avere accesso a questa funzione devi attivare la Championsnet e registrarti nel servizio Online MP3

Attivare la funzione necessaria per scaricare la music

Costo per MP3: Credito come per titoli locali

Download titolo per mese: Titolo: 0 titoli utilizzati
Imposta contatore a 0

N. max. selezionabile contemporaneamente: Titolo: Standard

Licenze MP3 libere per questo apparecchio: 0 Aggiornamento

Max Info | Sospensione | Memorizzare

Gioco	Credito	Livello di difficoltà
<input checked="" type="radio"/> Tool Switch	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Diamonds	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Aloha	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Mystic Vines	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Crazy Caps	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Candy Cruncher	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Seven	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Chains	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Changer	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Changer 2	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Shanghai	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Bool	attivati	1 medio

More Games

Carte	Strategia
Videogiochi	Azione
Giochi a quiz	Erotici

Impostazione

gioco selezionato
tutti i giochi

Statistica

gioco selezionato
tutti i giochi

Cancella statistiche

Accetta
Guida
Indietro

Gioco	Credito	Livello di difficoltà
<input checked="" type="radio"/> Find It	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Find It Uli Stein	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Find It Girls	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Find It Girls 2	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Find It Mangas	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Find It Boys	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Stix	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Stix Girls	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Stix Boys	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Puzzle	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Puzzle Girls	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Puzzle Boys	attivati	1 medio

More Games

Carte	Strategia
Videogiochi	Azione
Giochi a quiz	Erotici

Impostazione

gioco selezionato
tutti i giochi

Statistica

gioco selezionato
tutti i giochi

Cancella statistiche

Accetta
Guida
Indietro

Gioco	Credito	Livello di difficoltà
<input checked="" type="radio"/> Bubble Bobble	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Boulder Dash	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Desert Storm 201	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Bubbles	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Peng	attivati	1 medio
<input type="radio"/> 1942	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Alien Attack	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Bubbles II	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Power Line	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Arkanoid	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Golf	attivati	1 medio
<input type="radio"/> BombJack	attivati	1 medio

More Games

Carte	Strategia
Videogiochi	Azione
Giochi a quiz	Erotici

Impostazione

gioco selezionato
tutti i giochi

Statistica

gioco selezionato
tutti i giochi

Cancella statistiche

Accetta
Guida
Indietro

Gioco	Credito	Livello di difficoltà
<input checked="" type="radio"/> Dungeon Spell	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Who wants to be	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Word Swifter	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Word Swap	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Jokes	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Hot Words	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Crosswords	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Road Quiz	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Words	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Quizard Mix	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Who wants to be	attivati	1 medio
<input type="radio"/> Quizard Erotic	attivati	1 medio

More Games

Carte	Strategia
Videogiochi	Azione
Giochi a quiz	Erotici

Impostazione

gioco selezionato
tutti i giochi

Statistica

gioco selezionato
tutti i giochi

Cancella statistiche

Accetta
Guida
Indietro

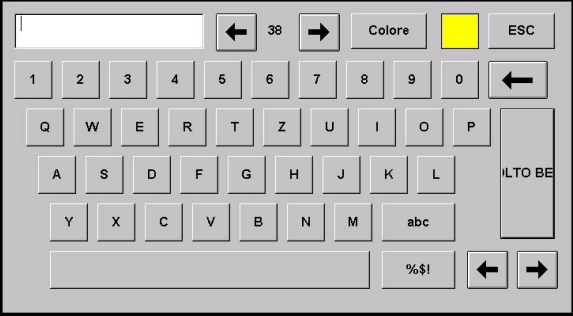






<table border="1"> <thead> <tr> <th>Gioco</th> <th>Credito</th> <th>Livello di difficoltà</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><input checked="" type="radio"/> Puzzle Boys</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Puzzle Girls</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Find It Mangas</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Find It Girls 2</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Quizard Erotic</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Find It Girls</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Find It Boys</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Stix Girls</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Stix Boys</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Hot Swapper Girl</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Hot Swapper Boy</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> <tr><td><input type="radio"/> Match It Girls</td><td>attivati</td><td>1 medio</td></tr> </tbody> </table>	Gioco	Credito	Livello di difficoltà	<input checked="" type="radio"/> Puzzle Boys	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Puzzle Girls	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Find It Mangas	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Find It Girls 2	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Quizard Erotic	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Find It Girls	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Find It Boys	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Stix Girls	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Stix Boys	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Hot Swapper Girl	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Hot Swapper Boy	attivati	1 medio	<input type="radio"/> Match It Girls	attivati	1 medio	<p>Impostazione</p> <p>gioco selezionato</p> <p>tutti i giochi</p> <p>Statistica</p> <p>gioco selezionato</p> <p>tutti i giochi</p> <p>Cancella statistiche</p>	<p>Impostazione del gioco: Fire Towers</p> <p>Gioco</p> <p><input checked="" type="radio"/> attivati</p> <p><input type="radio"/> disattivati</p> <p>Prezzo del gioco</p> <p>1 credito(i)</p> <p>+1 -1</p> <p>Grado di difficoltà del gioco</p> <p><input type="radio"/> facile</p> <p><input type="radio"/> medio</p> <p><input type="radio"/> difficile</p>	<p>Accetta</p> <p>Guida</p> <p>Indietro</p>										
Gioco	Credito	Livello di difficoltà																																																		
<input checked="" type="radio"/> Puzzle Boys	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Puzzle Girls	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Find It Mangas	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Find It Girls 2	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Quizard Erotic	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Find It Girls	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Find It Boys	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Stix Girls	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Stix Boys	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Hot Swapper Girl	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Hot Swapper Boy	attivati	1 medio																																																		
<input type="radio"/> Match It Girls	attivati	1 medio																																																		
<p>More Games</p> <table border="1"> <tr><td>Carte</td><td>Strategia</td></tr> <tr><td>Videogiochi</td><td>Azione</td></tr> <tr><td>Giochi a quiz</td><td>Erotici</td></tr> </table>	Carte	Strategia	Videogiochi	Azione	Giochi a quiz	Erotici	<p>Indietro</p>																																													
Carte	Strategia																																																			
Videogiochi	Azione																																																			
Giochi a quiz	Erotici																																																			
<p>Impostazione del gioco: tutti i giochi</p> <p>Gioco</p> <p><input checked="" type="radio"/> attivati</p> <p><input type="radio"/> disattivati</p> <p>Prezzo del gioco</p> <p>1 credito(i)</p> <p>+1 -1</p> <p>Grado di difficoltà del gioco</p> <p><input type="radio"/> facile</p> <p><input type="radio"/> medio</p> <p><input type="radio"/> difficile</p>	<p>Statistica: Fire Towers</p> <p>Numero attivazioni:</p> <p>Att. giocatore 1: 0</p> <p>Att. giocatore 2: 0</p> <p>Att. giocatore 3: 0</p> <p>Att. giocatore 4: 0</p> <p>Att. interlink: 0</p> <p>Numero partite: 0</p> <p>Numero 'Continua': 0</p> <p>Livelli raggiunti:</p> <table border="1"> <tr><td>Level 1:</td><td>0</td><td>Durata:</td><td>0 - 1 Minuti:</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 2:</td><td>0</td><td>1 - 2 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 3:</td><td>0</td><td>2 - 3 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 4:</td><td>0</td><td>3 - 4 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 5:</td><td>0</td><td>4 - 5 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 6:</td><td>0</td><td>5 - 6 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 7:</td><td>0</td><td>6 - 7 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 8:</td><td>0</td><td>7 - 8 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Level 9:</td><td>0</td><td>8 - 9 Minuti:</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>Oltre:</td><td>0</td><td>Oltre:</td><td>0</td><td>0</td></tr> </table>	Level 1:	0	Durata:	0 - 1 Minuti:	0	Level 2:	0	1 - 2 Minuti:	0	0	Level 3:	0	2 - 3 Minuti:	0	0	Level 4:	0	3 - 4 Minuti:	0	0	Level 5:	0	4 - 5 Minuti:	0	0	Level 6:	0	5 - 6 Minuti:	0	0	Level 7:	0	6 - 7 Minuti:	0	0	Level 8:	0	7 - 8 Minuti:	0	0	Level 9:	0	8 - 9 Minuti:	0	0	Oltre:	0	Oltre:	0	0	<p>Indietro</p>
Level 1:	0	Durata:	0 - 1 Minuti:	0																																																
Level 2:	0	1 - 2 Minuti:	0	0																																																
Level 3:	0	2 - 3 Minuti:	0	0																																																
Level 4:	0	3 - 4 Minuti:	0	0																																																
Level 5:	0	4 - 5 Minuti:	0	0																																																
Level 6:	0	5 - 6 Minuti:	0	0																																																
Level 7:	0	6 - 7 Minuti:	0	0																																																
Level 8:	0	7 - 8 Minuti:	0	0																																																
Level 9:	0	8 - 9 Minuti:	0	0																																																
Oltre:	0	Oltre:	0	0																																																
<p>Statistica generale</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Giocchi</th> <th>Numero</th> <th>Durata media del gioco</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Skat</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Space Towers</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Solitaire</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Fire Towers</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Space 11</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Take Two</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Eleven</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Solitaire Pro</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Swim</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Bio Hazard</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Solitaire Plus</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> <tr><td>Cellitaire</td><td>0</td><td>0 - 1 Minuti</td></tr> </tbody> </table>	Giocchi	Numero	Durata media del gioco	Skat	0	0 - 1 Minuti	Space Towers	0	0 - 1 Minuti	Solitaire	0	0 - 1 Minuti	Fire Towers	0	0 - 1 Minuti	Space 11	0	0 - 1 Minuti	Take Two	0	0 - 1 Minuti	Eleven	0	0 - 1 Minuti	Solitaire Pro	0	0 - 1 Minuti	Swim	0	0 - 1 Minuti	Bio Hazard	0	0 - 1 Minuti	Solitaire Plus	0	0 - 1 Minuti	Cellitaire	0	0 - 1 Minuti	<p>Impostazione</p> <p>gioco selezionato</p> <p>tutti i giochi</p>	<p>Indietro</p>											
Giocchi	Numero	Durata media del gioco																																																		
Skat	0	0 - 1 Minuti																																																		
Space Towers	0	0 - 1 Minuti																																																		
Solitaire	0	0 - 1 Minuti																																																		
Fire Towers	0	0 - 1 Minuti																																																		
Space 11	0	0 - 1 Minuti																																																		
Take Two	0	0 - 1 Minuti																																																		
Eleven	0	0 - 1 Minuti																																																		
Solitaire Pro	0	0 - 1 Minuti																																																		
Swim	0	0 - 1 Minuti																																																		
Bio Hazard	0	0 - 1 Minuti																																																		
Solitaire Plus	0	0 - 1 Minuti																																																		
Cellitaire	0	0 - 1 Minuti																																																		
<p>More Games</p> <table border="1"> <tr><td>Carte</td><td>Strategia</td></tr> <tr><td>Videogiochi</td><td>Azione</td></tr> <tr><td>Giochi a quiz</td><td>Erotici</td></tr> </table>	Carte	Strategia	Videogiochi	Azione	Giochi a quiz	Erotici	<p>Cancella tutte statistiche gioco?</p> <p>SI NO</p>	<p>Accetta</p> <p>Guida</p> <p>Indietro</p>																																												
Carte	Strategia																																																			
Videogiochi	Azione																																																			
Giochi a quiz	Erotici																																																			






	<p>Statistica</p> <p>Durata tornei: Giochi: Numero attivazioni: crediti:</p> <p>Cancella statistica Indietro</p>
<p>Elenco vincitori</p> <p>Per cancellare un nome dall'elenco, selezionarlo e premere il tasto 'Cancella nome'. Questa operazione non ha ripercussioni sulla contabilità.</p> <p>Cancella nome</p> <p>OK</p>	<p>< Testo Simbolo Sfondo Indietro</p>  <p>< Testo Simbolo Sfondo Indietro</p>
<p>ACTIV001 ACTIV006 ACTIV009 AERIAL AIRPLANE ALLPOWER ATVRACE BARTENDR BEER2 BEER4 BEERCAN BEERGLAS BEER</p>  <p>↑ ↓ DLTO BEN ESC</p>	<p>- BLACK - BAR BEACH01 BEACH02 BLUE BRUSHED CASTLE CITY CYAN DESERT01 DESERT02 GREEN HARBOR</p>  <p>↑ ↓ DLTO BEN ESC</p>





<p>< Testo Simbolo Sfondo Indietro</p> <div style="text-align: center;"><p>Memorizzazione pagina?</p><p>SI NO</p></div> 	<p>Luogo di inst. dell'apparecchiatura</p> <p>Nome del locale lucky7 <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Luogo/Località 4052 <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Indirizzo Adress <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Numero telefonico Telefon <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Numero fax Fax <input type="button" value="modificare"/></p> <p>E-mail Email <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Paese italia <input type="button" value="modificare"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Indietro"/></p>
<p>Collegamento con il provider</p> <p>Numero telefonico <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Nome utente <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Password <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Conferma <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Inizio della trasmissione</p> <p><input checked="" type="radio"/> Ora <input type="radio"/> Minuto <input type="button" value="+"/></p> <p> 22 00 --</p> <p>Connection Type</p> <p><input type="radio"/> Modem</p> <p><input type="radio"/> External Modem</p> <p><input checked="" type="radio"/> Network - Direct</p> <p><input type="radio"/> Network - VPN</p> <p><input type="radio"/> Network - PPPoE</p> <p><input type="checkbox"/> Collegamento permanente</p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Page 2..."/> <input type="button" value="Indietro"/></p>	<p>Proxy / Auto Configuration Script</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Enable Proxy proxy.intern.tab.at:8080 <input type="button" value="modificare"/></p> <p><input type="checkbox"/> Enable Config Script <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>DNS</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Disable DNS <input type="button" value="modificare"/> <input type="button" value="Show MAC Address"/></p> <p>Domain: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>DNS1: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>DNS2: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Network Info</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Use DHCP</p> <p>IP Address: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Subnet Mask: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p>Gateway: <input type="text"/> <input type="button" value="modificare"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Accetta"/> <input type="button" value="Indietro"/></p>
<pre>30.11.2005 22:09 ChampionsNet update successful. 01.12.2005 22:08 ChampionsNet update successful. 02.12.2005 22:09 ChampionsNet update successful. 03.12.2005 22:10 ChampionsNet update successful. 04.12.2005 22:09 ChampionsNet update successful. 05.12.2005 00:00 Email driver: Mails sent successfully.</pre> <p><input type="button" value="ChampionsNet Log"/> <input type="button" value="mp3 Log"/> <input type="button" value="Cancellazione"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Indietro"/></p>	<p><input type="button" value="ChampionsNet Log"/> <input type="button" value="mp3 Log"/></p> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Indietro"/></p>





MENU' DEI GIOCHI





DESCRIZIONE DEI GIOCHI

	<p>1942 Cerca di distruggere tutti gli oggetti nemici. Con il tasto rosso e giallo sul lato sinistro, è possibile pilotare l'aereo. Il tasto verde consente invece di sparare. Sul lato destro, con il tasto giallo è possibile sparare e con il tasto rosso volare in avanti. Se si rilascia il tasto rosso, l'aereo ritorna da solo nella posizione di partenza. Se riesci a colpire un'intera squadriglia nemica, riceverai diversi bonus che danno diritto a punti, vite supplementari e armi. Attenzione, però! Ci sono anche pericoli (di colore rosso)! Una volta sconfitto il nemico, si passa al livello successivo.</p>
	<p>DESERT STORM 2010 Cercare di distruggere tutti gli obiettivi nemici. Con il tasto SINISTRO rosso e il tasto sinistro GIALLO si comanda l'elicottero. Con il tasto verde si spara. Si può sparare anche con il tasto destro giallo, con il tasto destro rosso si vola in avanti e con il tasto destro verde si attiva un extra. Ogni colpo fa diminuire l'energia. Quando la barra dell'energia è vuota si perde. In caso di collisione con un oggetto volante nemico o una torre esplose l'elicottero. Se si spara ai nemici, si hanno diversi simboli bonus per punti extra, energia, carica per le armi oppure missili e scudi di protezione o bombe. Attenzione: ci sono anche i punti negativi! Sconfiggi l'avversario!</p>





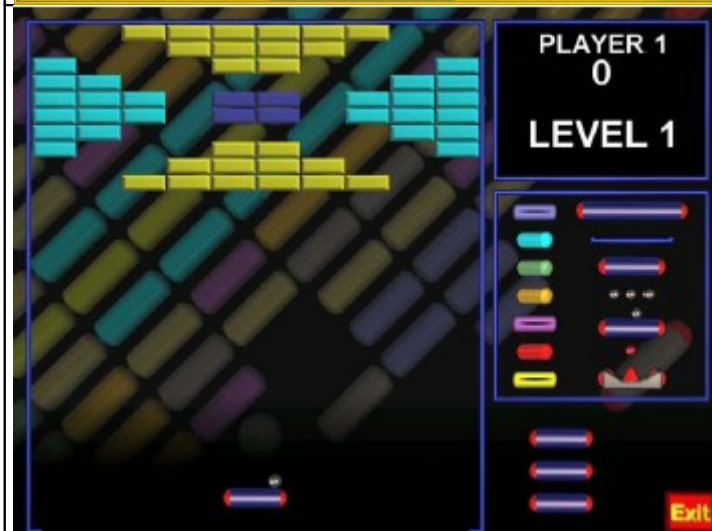
ALIEN ATTACK

Colpisci gli alieni nel più breve tempo possibile. Raccogli i simboli bonus per ricevere una mira migliore. Una volta distrutti tutti gli alieni si accede al prossimo livello. Giocare con i tasti. ROSSO e GIALLO per puntare, VERDE per sparare.



ANUBIS

Getta le palline nella fila giusta e forma 3 file. Quando ne hai poste insieme in modo corretto 3 di uno stesso colore, allora si cancellano. Più sei veloce, più punti ottieni!



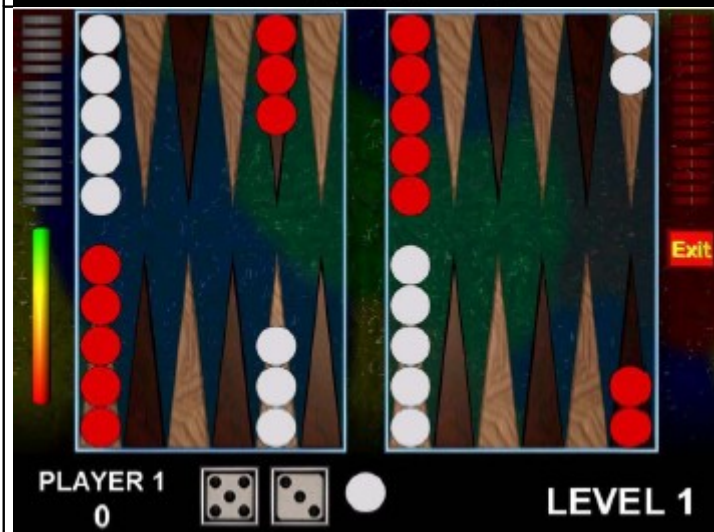
ARKANOID

Cerca di liberare il campo da gioco (i blocchi superiori) con la sfera volante. Per muovere la sfera, usa le barre visualizzate nella parte inferiore dello schermo. Per comandare le barre aziona i tasti. Quando colpisci una determinata pedina, cadono varie pedine simboliche che possono aiutarti nel gioco.



ASTEROID

Spara agli asteroidi finché scompaiono!
 Spiegazione dei tasti: tasti a sinistra: con il tasto rosso e giallo è possibile girarsi a sinistra e a destra, con il verde si spara. Tasti a destra: con il verde è possibile spostarsi in avanti, con il rosso si attiva uno schermo di protezione e con il giallo è possibile cambiare posizione.



BACK GAMMON

Scopo del gioco è portare in un primo tempo tutte e 15 le pedine nel proprio settore e successivamente fuori dal tavoliere. I numeri dei dadi possono essere utilizzati per muovere una sola pedina o per muoverne due. Ogni volta che i due dadi riportano lo stesso punteggio, si possono fare quattro mosse. È possibile mangiare una sola pedina avversaria. Tirare i dadi per decidere chi inizia.



BEACH SOLITAIRE

Gioca a „Solitario“ in un magnifico ambiente costiero. Metti le carte e riempi così la casella.



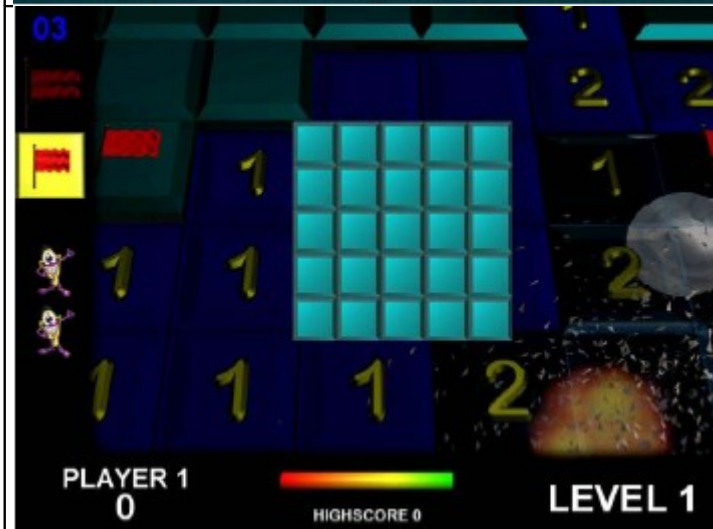
BIO HAZARD

Tenta nel più breve tempo possibile di impilare tutte le carte sul campo da gioco. Devi solo rispettare la sequenza, il colore non importa. Se non va nessuna carta, devi pescarne una nuova dal mazzo. Asso-2-3-4-5-6-7-8-9-10-JQ-K-Asso-2-Asso...



BLOCKS

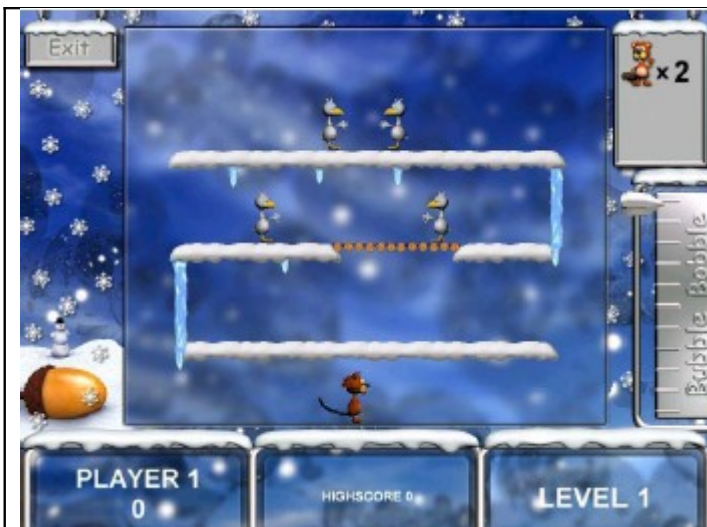
Rimuovi tutte le pedine nel minor tempo possibile. Queste scompaiono dopo che hai selezionato di volta in volta 2 pedine identiche o 2 pedine di un gruppo di simboli. Puoi utilizzare tutte le pedine libere a destra o a sinistra e sopra le quali non si trova nessun'altra pedina. (Gruppo di simboli = stessi simboli, colori diversi)



BOMBS

L'obiettivo è trovare tutte le bombe nascoste nel campo da gioco. Se all'interno del campo scoperto vi è una cifra, questa indica il numero di campi confinanti che contengono una bomba. In questo modo ti sarà possibile scoprire tutte le bombe. (Per contrassegnare una bomba nascosta, premi il tasto sul lato sinistro del video oppure tieni premuto un tasto sul dispositivo)

	<p>BOOL Cerca di distruggere nel più breve tempo possibile quattro palle dello stesso colore. Metterli in riga. Una volta eseguita tale operazione tutte le altre palle vicine con lo stesso colore scompaiono. Quando si distruggono 10 o più palle contemporaneamente, si riceverà il numero della palle scomparse come BONUS per la tua scorta. Quando le palle vengono distrutte con una palla bonus, non si riceveranno palle supplementari. Per accedere al Livello successivo, è necessario distruggere un determinato numero di palle. Quanto più se ne distruggeranno contemporaneamente, tanti più punti si potranno ottenere.</p>
	<p>BOMB JACK Cerca di raccogliere tutte le bombe il più velocemente possibile. Le bombe incandescenti danno il doppio di punti. Se raccogli cinque bombe incandescenti o dieci bombe normali, compare un simbolo di bonus. Se lo "becchi", ricevi un bonus: - o una vita supplementare; - o dei punti supplementari; - o uno scudo protettivo; - oppure i nemici si trasformano in stelle che puoi raccogliere - o i nemici diventano più veloci o più lenti. Nel modo a due giocatori potete raccogliere le bombe assieme, ma vince quel giocatore che alla fine ha più punti.</p>
	<p>BOULDER DASH Raccogli tutti i diamanti per aprire l'uscita ed accedere al livello successivo. Stai attento alle guardie perché ti vogliono catturare. Fortunatamente le puoi mettere fuori combattimento utilizzando delle pietre aggiudicandoti altri diamanti. Se sei bloccato dentro o se l'uscita è sbarrata, usa l'esplosivo per iniziare di nuovo il livello</p>



BUBBLE BOBBLE

Sconfiggi gli avversari prima catturandoli con le bolle d'aria e poi facendole scoppiare. Attenzione : gli avversari possono liberarsi dalla bolla ed essere poi molto infuriati, quindi devi essere molto veloce. Se hai tempo, prendi i preziosi Extra che ti aggiudichi sconfiggendo gli avversari.



BUBBLES

Elimina tutte le sfere dal campo nel minor tempo possibile. Le sfere scompaiono quando se ne toccano 3 dello stesso colore. Usando la freccia comandabile tramite i tasti sul sistema, cerca di posizionare la sfera successiva in modo da eliminare il maggior numero di sfere possibile.



BUBBLES II

Elimina tutte le sfere dal campo nel minor tempo possibile. Le sfere scompaiono quando se ne toccano 3 dello stesso colore. Usando la freccia comandabile tramite i tasti sul sistema, cerca di posizionare la sfera successiva in modo da eliminare il maggior numero di sfere possibile.





CANDY CRUNCHER

Lo scopo del gioco è di rimuovere tante più file di caramelle quante possibili. Ogni caramella localizzata nella stessa fila o colonna può essere mossa attraverso contatto. Non appena hai completato la riga o la colonna con le stesse caramelle, questa verrà rimossa e rimpiazzata da nuove caramelle. Più alto è il livello, meno tempo avrai a disposizione per rimuovere il numero di file di caramelle richiesto.



CELLITAIRE

Utilizzando tutte le carte, cerca di creare nel più breve tempo possibile 4 mazzetti ordinati in base al colore e con sequenza dall'asso al re. L'asso può essere messo subito su uno dei 4 campi finali. Come segnaposto, usa i campi in alto a sinistra. Per liberare le carte, puoi spostare in fondo alle file sottostanti le carte in sequenza crescente e con colori alternati. L'ultimo spostamento di carte può essere annullato. Per vedere una carta parzialmente coperta è sufficiente sfiorarla.



CHAINS

Comporre catene orizzontali o verticali formate da tre o più anelli. Premere sugli anelli per ruotarli. Gli anelli neri non possono essere ruotati. Più lunga è la catena, maggiori sono i punti. Si ha un bonus supplementare, se eliminando un anello si crea una reazione a catena. Se si compone la parola "Chains" si ottiene il superbonus.



CHANGER

L'obiettivo del gioco consiste nel rimuovere il massimo numero di pietre possibile. Le pietre possono essere eliminate dal campo quando 3 o più pietre uguali formano una linea verticale od orizzontale. L'unica possibilità di spostare le pietre è quella di sostituirle con pietre adiacenti (verticali od orizzontali). Se le pietre scambiate formano una linea (di 3 o più pietre), queste verranno rimosse e sostituite con nuove pietre che cadono dall'alto. È necessario rimuovere un determinato numero di pietre per accedere al livello successivo. Il giocatore deve completare ogni singolo livello nel tempo prestabilito.



CHANGER 2

Lo scopo è quello di rimuovere quante più pietre possibili. Rimuovi le pietre dal campo quando 3 o più pietre identiche si trovano in una linea orizzontale o verticale. Con quattro pietre identiche ricevi una pietra Swap (cambia due pietre a piacere) con cinque pietre identiche ricevi una pietra Kill (cancella tutte le pietre di un simbolo). Devi rimuovere un certo numero di pietre per accedere al prossimo livello. Per ogni livello si ha un determinato tempo a disposizione.

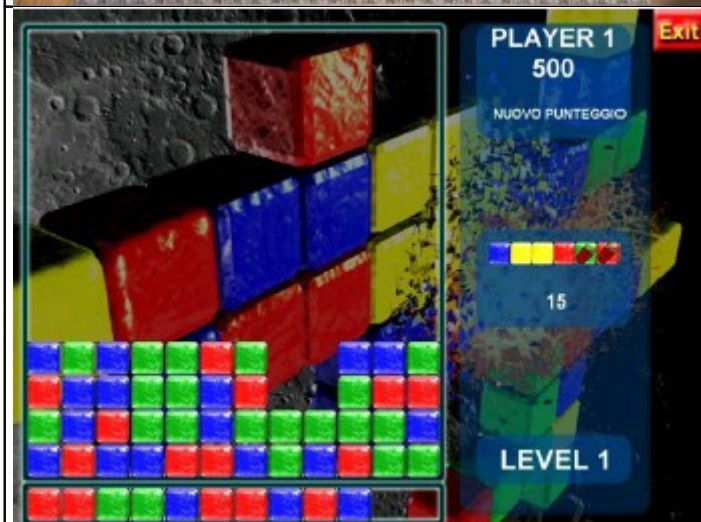


CHECKERS

Cerca di distruggere tutte le pedine dell'avversario. A questo scopo, porta avanti le singole pedine muovendole in diagonale. Se dietro a una pedina dell'avversario vi è una casa vuota, è possibile distruggerla saltandoci sopra. Se non si è visto il salto della pedina dell'avversario, è la propria pedina che scompare. Quando una pedina raggiunge l'ultima fila di case dell'avversario, diventa regina. Quest'ultima può essere spostata in diagonale in qualunque direzione e sopra qualsiasi casa libera. Quando l'avversario non può più muovere alcuna pedina, hai vinto!



CHES
 Metti scacco matto il tuo re avversario. Sono valide le regole ufficiali del gioco degli scacchi. Puoi eseguire una Rochade, muovendo il tuo re di due campi verso destra. Quanto più veloce giochi, tanti più punti ricevi.



COLLAPSE
 Cerca nel più breve tempo possibile di rimuovere tutte le pietre dal campo di gioco. Tre o più formazioni connesse possono essere spostate toccandole. Il Silverball spinge un numero predefinito di file dal basso. Se sarai più veloce del computer a spingere le pietre, riceverai un Bonus. Il gioco termina quando una delle pietre tocca il bordo superiore e viene aggiunta una fila supplementare. Quanto più veloce giocherai, tanti più punti potrai guadagnare.



COLUMS
 La costituzione di righe orizzontali, verticali e diagonali di almeno tre figure, fa sì che queste vengano eliminate. Scopo del gioco è cercare di eliminare nel minor tempo possibile il numero di figure rappresentate in percentuale. Servirsi del tasto rosso per spostarsi a sinistra e del tasto giallo per spostarsi a destra, con il tasto verde è possibile, con una leggera pressione, scambiare tra di loro le figure. Con una pressione maggiore, tutta la riga si sposta velocemente verso il basso.



CONQUEST

Tutti i campi contrassegnati devono essere occupati con delle pedine, perché tu possa raggiungere il prossimo livello. Più pedine poni, più punti guadagni. Come aiuti, ci sono diverse pedine "jolly": - X: cancella la pedina scelta-XXX orizzontale: cancella la pedina scelta e quella alla destra ed alla sinistra- XXX verticale: cancella la pedina scelta, quella sopra e quella sotto- pedina a quattro colori: vi si possono porre accanto i colori indicati. Se la pedina seguente non può essere usata, la puoi saltare toccandola. Se invece fosse stata giusta, perdi del tempo.



CRAZY CAPS

Rimuovi tante più pietre quante possibili. Puoi spostare le pietre vicine selezionandole. Le pietre saranno rimosse quando tre o più di esse saranno in posizione verticale o diagonale e guadagnerai dei punti. Se sotto la pietra trovi dei moltiplicatori il tuo punteggio si incrementerà più velocemente. Raggiungerai un extra bonus quando troverai tutte le lettere. Le pietre nere non possono essere cambiate. Gioca velocemente per ottenere un extra bonus per il tempo.



CROSSWORDS

Risolvi l'indovinello mettendo nel giusto ordine le lettere. Le lettere possono anche essere trascinate o rimosse dalla griglia selezionandole. Per selezionare una parola, fare clic su di essa a sinistra o a destra della colonna. Più rapido è il gioco, maggiori saranno i punti conquistati. Se vengono risolti più indovinelli contemporaneamente, si riceverà un bonus.



DRIVERS QUIZ

Dimostra la tua conoscenza delle regole stradali rispondendo nell'ordine ai quiz per la patente nel minor tempo possibile! Con una percentuale di risposte esatte del 75% o maggiore il giocatore ha diritto alla patente di guida e al bonus.



EASY

Cerca di abbattere nel più breve tempo possibile il mazzo di carte principale in basso a sinistra, seguendo l'ordine e i colori. L'ordine è ASSE-2-3-4-5-6-7-8-9-10-FANTE- DONNA - RE. Il mazzo di carte a destra serve come aiuto carte -

Se una carta del mazzo principale o di quello di aiuto viene messa sul mazzo di colore giusto, il bonus aumenta! Se invece si toglie una carta dal mazzo principale verso quello di aiuto o se viene scelta una carta sbagliata, il bonus diminuisce. Più giochi veloce, più aumenta il bonus e più punti ottieni!



ELEVEN

Elimina le carte nel più breve tempo possibile. Le carte scompaiono quando tu indichi delle carte che sommate danno 11.



FIND IT

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità temporale.



FIND IT BOYS

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità temporale.



FIND IT GIRLS

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità temporale.



FIND IT GIRLS 2

Lo scopo di questo gioco è di riconoscere, nel minor tempo possibile cinque errori nell'immagine a destra e di evidenziarli con una pressione digitale. Quando hai trovato tutti gli errori, inizia un altro giro



FIND IT MANGAS

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità temporale.



FIND IT ULI STEIN

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità temporale.



FIRE TOWERS

Nel più breve tempo possibile le carte che stanno in alto devono essere portate a coprire quelle scoperte in basso. Il colore non ha importanza. Gli assi valgono 1. Se non ci sono più carte scoperte utili, girane una nuova. Asso-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Asso-2-Asso-...



FLASH 8

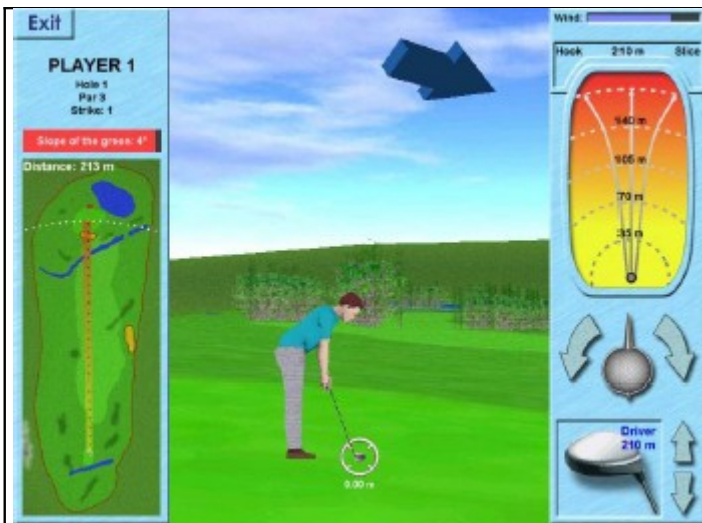
Riordina le carte dello stesso colore in ordine crescente. Più rapida è la disposizione di tutte e quattro le file, maggiore sarà il numero di punti conquistati. Il livello viene completato quando sono stati ordinati in modo esatto tutti e quattro i mazzi di carte. Selezionando una carta e selezionando quindi una superficie libera, è possibile ordinare la carta con il valore superiore successivo. Dietro all'asso non è possibile posizionare alcuna carta. Se non è più possibile posizionare una carta, si ha ancora la possibilità di mescolare le rimanenti carte premendo sull'apposito pulsante (Shuffle).



FORMULA 2000

Ti saranno visualizzate in successione una serie di domande con tre possibili risposte. Devi cercare di premere nel minor tempo possibile la risposta esatta (se giocate in due con i tasti). Se scegli la risposta errata, perdi una vita. Se hai risposto a più domande, passi al giro gratuito ed in seguito al livello successivo.

<p>Dove si trova Perth?</p> <p>PLAYER 1 0</p> <p>HIGHSCORE 0</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>GEO MASTER Dimostra il tuo sapere sulla geografia di questa Terra! Porta la navicella spaziale il più vicino possibile al punto d'arrivo. Quanto più vicino sei al punto d'arrivo, tanti più punti ti sono assegnati. Muovi la navicella spaziale con i campi sul monitor previsti per lo scopo. Se credi di avere raggiunto la posizione esatta premi sul campo "finito".</p>
<p>PLAYER 1 200</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>GET 4 Devi cercare di disporre in fila (orizzontale, verticale o diagonale) 4 pedine del tuo colore. Se giochi da solo contro il computer in caso di vittoria o di pareggio hai diritto ad un'altra partita. Se giochi contro un altro concorrente la vittoria va a chi vince due partite. In caso di pareggio decidono i punti. Per decidere chi inizia si tira la monetina.</p>
<p>PLAYER 1 0</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>GET 5 Devi cercare di disporre in una fila (orizzontale, verticale o diagonale) 5 pedine del tuo colore. Se giochi da solo contro il computer in caso di vittoria o di pareggio hai diritto ad un'altra partita. Se giochi contro un altro concorrente la vittoria va a chi vince due partite. In caso di pareggio decidono i punti. Per decidere chi inizia si tira la monetina.</p>



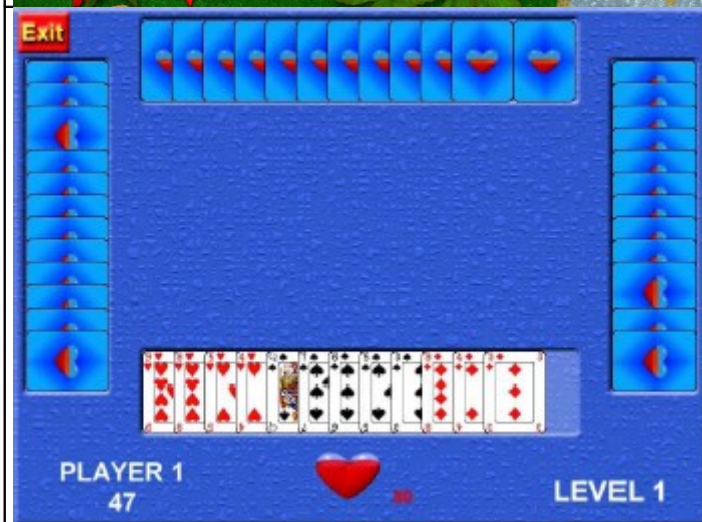
GOLF

Gioca le traiettorie con quanti meno colpi possibili! Puoi determinare la traiettoria della palla selezionando la mazza adatta e sul campo da gioco disegni col dito la traiettoria della palla. Puoi giocare anche ad Hook e Slice. Considera il vento e le differenze di altezza! Quanto più bravo sei a giocare tante più traiettorie puoi giocare. Quando la palla esce dalla traiettoria o cade in acqua ricevi dei colpi di penalizzazione..



Hawaiian

Porta premendo sui tasti sempre 3 fiori in una fila verticale o orizzontale!
Se metti più di 3 fiori, ricevi dei punti di bonus!



HEARTS

Scopo del gioco consiste nel totalizzare quanto meno punti di penalizzazione possibili. Il gioco continua fino a quando un giocatore raggiunge 60 punti di penalizzazione. Ogni carta di CUORI vale un punto di penalizzazione. Per la DAMA DI PICCHE si ricevono 13 punti di penalizzazione. Se tuttavia si riescono a vincere tutte le carte di CUORI e la DONNA DI PICCHE, ogni avversario riceverà 26 punti di penalizzazione. Dopo aver distribuito le carte, è possibile passarne tre ad un avversario. Pensaci bene, poichè anche tu riceverai tre carte nuove. Ogni quarta mano si esclude la possibilità di scambio. Apre il gioco sempre il giocatore in possesso del DUE DI FIORI. Le carte di CUORI o la DONNA DI PICCHE non possono essere giocate alla prima mano. Una carta di CUORI può essere giocata soltanto se precedentemente ne è stata già scartata una.

	<p>HOT WORDS Trova parole con una lunghezza compresa fra 3 e 12 lettere. Per passare al prossimo livello hai bisogno di un determinato numero di lettere. Le lettere colorate danno più punti (verde, bronzo, argento ed oro). Quanto più lunghe sono le parole tanti più punti si ricevono. Se una lettera infuocata tocca la base del campo da gioco, hai perso. Quando trovi la parola Bonus riceverai punti Bonus. Se mischi il campo da gioco ricevi come penalizzazione una lettera infuocata.</p>
	<p>HOUSE OF CARDS Lo scopo del gioco è cercare di costruire un castello di carte formato da coppie di carte, nel minor tempo possibile. Le coppie di carte devono avere lo stesso colore o lo stesso valore. Ogni coppia di carte ha un determinato peso. Se il peso della coppia sottostante è troppo ridotto, il castello di carte cade. Una coppia di carte con peso 20 può essere posizionata ovunque (senza peso). Una coppia di carte con peso 21 stabilizza le coppie di carte sottostanti (indistruttibile - nemmeno dal jolly fuoco). Due assi hanno il peso 12. Il peso massimo è 21. Qualsiasi carta può essere collocata sulla sommità del castello. Il peso non è rilevante. Se si pesca un jolly fuoco dalla pila, la fila di carte superiore brucia. Se non si utilizza il jolly fuoco e se ne pesca un altro in un secondo tempo, si perde il gioco. Più si gioca veloci, più si guadagnano punti.</p>



KEYWORDS

Cerca nella casella delle lettere 4 parole! Più lunghe sono le parole e più punti ottieni!



ICE VOLLEY

Cerca di distruggere tutti gli oggetti nemici. Con il tasto rosso e giallo sul lato sinistro, è possibile pilotare l'aereo. Il tasto verde consente invece di sparare. Sul lato destro, con il tasto giallo è possibile sparare e con il tasto rosso volare in avanti. Se si rilascia il tasto rosso, l'aereo ritorna da solo nella posizione di partenza. Se riesci a colpire un'intera squadriglia nemica, riceverai diversi bonus che danno diritto a punti, vite supplementari e armi. Attenzione, però! Ci sono anche pericoli (di colore rosso)! Una volta sconfitto il nemico, si passa al livello successivo.



JOKES

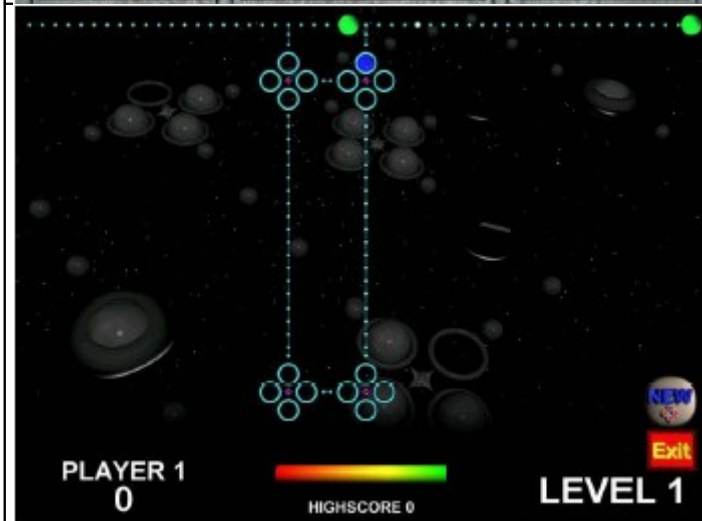
Video divertenti ti aspettano! Usa la barra di navigazione che trovi in fondo allo schermo per selezionare tutti i video già esistenti. Il pulsante "download", indica che un nuovo video è scaricabile. Non dimenticare che i video vengono aggiunti continuamente.





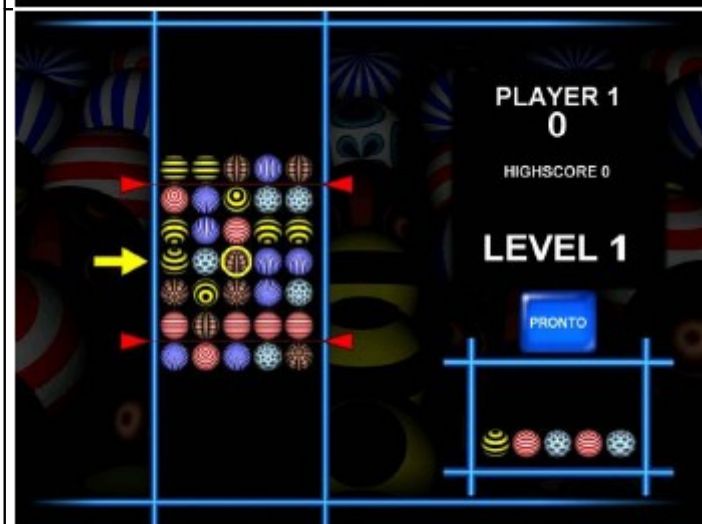
JUMP AND RUN

Cercare di percorrere nel più breve tempo possibile ACTION LAND. Ad ogni livello è possibile raccogliere simboli bonus. Sono disponibili vite extra, ma anche punti e spari. La grande prova è al termine di ogni livello. Qui è necessario sconfiggere un avversario. Gioca con i tasti. ROSSO(1) e GIALLO (1) per dirigere, VERDE(2) per saltare e GIALLO(2) per sparare.



LOGIC WHEELS

Cerca di riempire tutte le ruote girevoli con 4 palline aventi i colori richiesti, che vengono indicati di volta in volta sul margine destro della riga. Quando una ruota viene riempita, le palline spariscono e in centro appare un contrassegno. Tocandola in centro, la ruota si gira. Sfiorando la pallina, questa si sposta nella direzione desiderata. Un filtro lascia passare solo le palline del colore giusto. Se una pallina passa attraverso il trasformatore, prende il suo colore. Quando tutte le ruote risultano contrassegnate, passi al livello successivo.



MARBLES

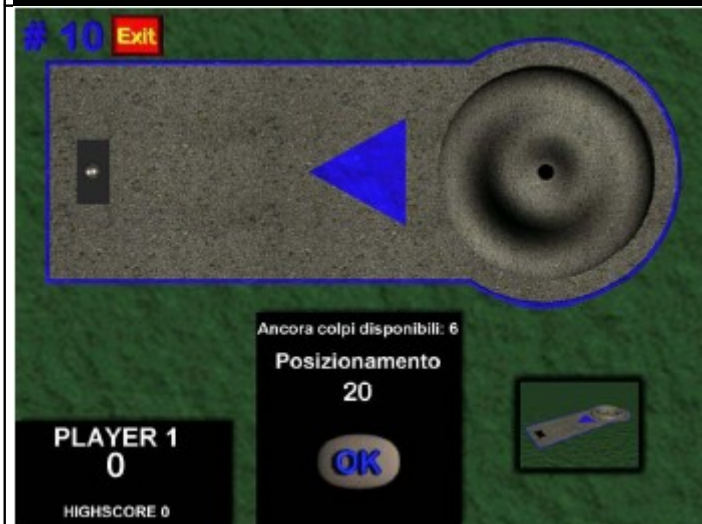
Scopo del gioco è far sparire il più velocemente possibile le palline. Per farle sparire, tre o più palline della fila centrale devono avere lo stesso colore. Per spostare una colonna, è necessario prima selezionarla e successivamente indicare la direzione di spostamento premendo sopra o sotto. È possibile spostare la fila centrale premendo la freccia gialla. Quando tutte le palline si trovano all'interno delle due linee rosse, il livello è stato completato.

	<p>MATCH IT Il computer mostra brevemente coppie di immagini diverse. Tenta di scoprirle nel minor tempo possibile. Se evidenzi le immagini diverse, otterrai un abbuono di tempo.</p>
	<p>MATCH IT BOYS Il computer mostra brevemente coppie di immagini diverse. Tenta di scoprirle nel minor tempo possibile. Se evidenzi le immagini diverse, otterrai un abbuono di tempo.</p>
	<p>MATCH IT GIRLS Il computer mostra brevemente coppie di immagini diverse. Tenta di scoprirle nel minor tempo possibile. Se evidenzi le immagini diverse, otterrai un abbuono di tempo.</p>



MILL

Ogni giocatore ha nove pedine che deve piazzare sul tavoliere, cercando di fare "filetto", ossia cercando di allineare tre delle proprie pedine. Quando tutte le pedine sono state posizionate, ogni giocatore muove a turno una delle sue pedine. Quando un giocatore fa "filetto" può togliere una delle pedine dell'avversario, purché non appartenga ad un "filetto" già costituito. Quando ad un giocatore rimangono solo tre pedine, queste si possono muovere "saltando" in qualsiasi punto libero della scacchiera. Uno dei due giocatori vince quando l'avversario non è più in grado di fare "filetto".



MINIGOLF

Per realizzare il maggior numero di buche, il giocatore ha a disposizione un certo numero di palle. La palla deve innanzi tutto essere posta sul punto di battuta, quindi il giocatore sceglie la direzione e l'intensità del tiro. Il giocatore ha a disposizione al massimo 6 tentativi per buca.



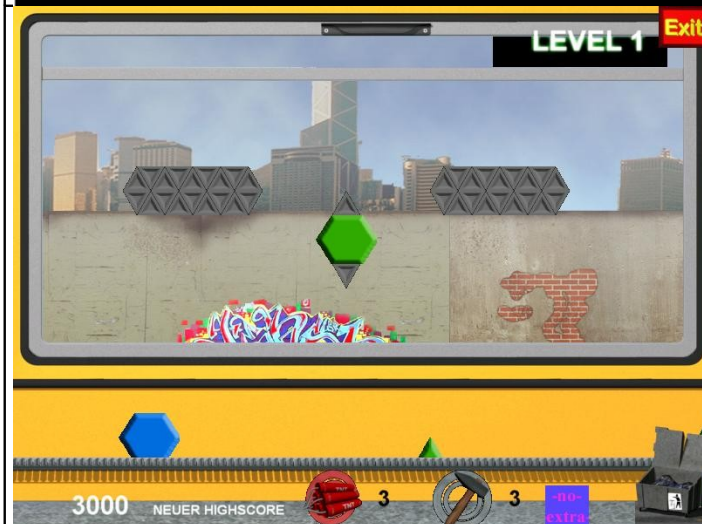
MONTE CARLO

Scopo del gioco è trovare due carte adiacenti con lo stesso valore, il colore non ha importanza. Una volta selezionate, le due carte spariscono, con il tasto a destra in basso è possibile annullare questa mossa. Premendo sul mazzo di carte a sinistra in alto, le carte restanti subentrano e le caselle libere vengono occupate dalle carte del mazzo. Quando non sono più possibili altre mosse, ma il mazzo è esaurito, si passa al livello successivo.



MORE DUCKS

Scopo del gioco è sparare al maggior numero possibile di anatre. Una volta colpite tutte le anatre, si passa al livello successivo. I colpi mancati e i palloni colpiti comporteranno una diminuzione del punteggio. Toccando il piccolo riquadro nel mezzo è possibile regolare il reticolo. Se viene trascinato sul margine laterale, il giocatore può spostarsi a destra e a sinistra. Il tasto rosso serve per sparare ed il tasto verde per ricaricare.



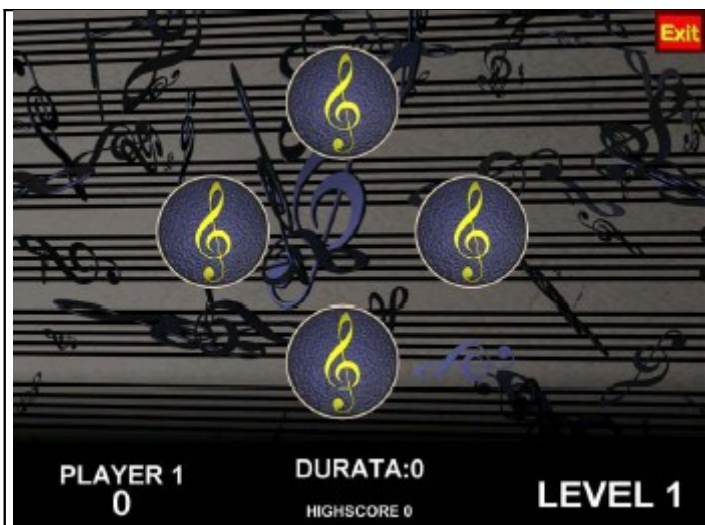
MOSAIC

Porta i diversi tasselli del mosaico dentro al muro tetro!



MUNCHMAN

Cerca di mangiare tutti i punti verdi. Se un fantasma colorato ti tocca perdi una vita. Se mangi un pezzo grosso, puoi mangiare anche i fantasmi che sono diventati grigi. Quando non rimangono più punti verdi, passi al livello successivo.



MUSIX

Cerca di ripetere nella successione esatta tutti i suoni che ascolterai. Dapprima ti viene fatto sentire un suono, poi due e così via, finché passi a un livello superiore.



MYSTIC VINES

Rimuovi tre o più rami fino a che le "piastrelle" posizionate dietro scompaiono. I rami si uniscono quando sono diretti nella stessa direzione e sono dello stesso tipo (canne, spine...). Cliccando sui rami cambiano direzione. Usa il jolly per rimuovere le "piastrelle". Non utilizzare troppo tempo altrimenti nuove "piastrelle" si aggiungeranno al gioco.



NEBULUS

Gioca con i tasti e trova la via più breve che porta alla torre. Puoi anche sparare un colpo, ma attenzione: non tutti gli avversari possono essere colpiti! Prima si raggiunge l'obiettivo, maggiore sarà il numero di punti conquistati. Per raggiungere l'obiettivo è necessario utilizzare ascensori, pietre che si spezzano e porte. Tra le torri si trovano livelli di bonus. Qui è possibile raccogliere delle fiche e aumentare il proprio punteggio.



ONE

Scopo del gioco è cercare di sbarazzarsi di tutte le carte in proprio possesso. Deposce una carta dello stesso colore, numero o simbolo sulla pila di carte precedentemente scartate. Il giocatore deve premere "ONE" quando rimane con una carta soltanto, in caso contrario riceverà altre carte. Con la carta +3 è possibile scegliere a quale giocatore assegnare le tre carte. Raggiunge il livello successivo il giocatore che rimarrà per primo senza carte.



ONE2SEVEN

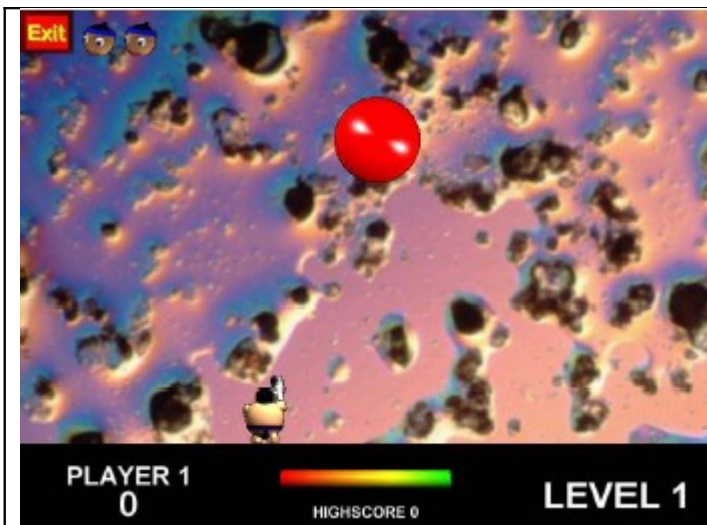
Porta sempre 3 numeri uguali su una fila. Puoi aumentare o diminuire di un valore ogni numero cliccandolo. Per es.: rendi un 5 in un 4 e le pedine si cancellano.



PEGGED

Elimina dal campo fino all'ultima pedina. Una pedina scompare quando viene saltata con un'altra. Puoi saltare orizzontalmente e verticalmente sopra la posizione libera di fronte. Non è possibile saltare campi liberi ma sempre solo una pedina. Quando rimane l'ultima pedina in centro, c'è un bonus! Se non ci riesci e hai ancora abbastanza tempo, puoi riprovare o iniziare una nuova partita. Quando nel campo non rimane più alcuna pedina, passi al livello successivo.





PENG

Lo scopo è quello di distruggere nel minor tempo possibile tutte le sfere. In questo puoi utilizzare simboli diversi, come spari oppure uno scudo. Una volta distrutte tutte le sfere, passi al livello successivo. Gioca con i tasti. Rosso e giallo per sinistra e destra, Verde per sparare. Attenzione! Le sfere continuano ad aumentare di velocità!



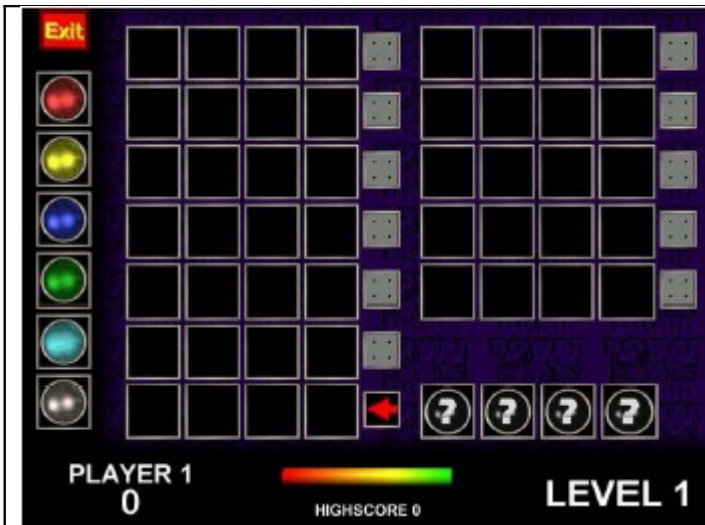
PHOENIX

Cerca di distruggere tutti gli oggetti nemici. Con il tasto rosso e giallo sul lato sinistro è possibile guidare la navicella spaziale. Il tasto verde consente invece di sparare. Sul lato destro, con il tasto giallo è possibile sparare e con il tasto rosso attivare una corazza protettiva. Per conquistare dei bonus è sufficiente ricondurre gli UFO nella rispettiva formazione. Attenzione agli uccelli. Se hanno le ali chiuse, sono invulnerabili. La nave d'appoggio può essere colpita solo sparando al centro dell'alieno.



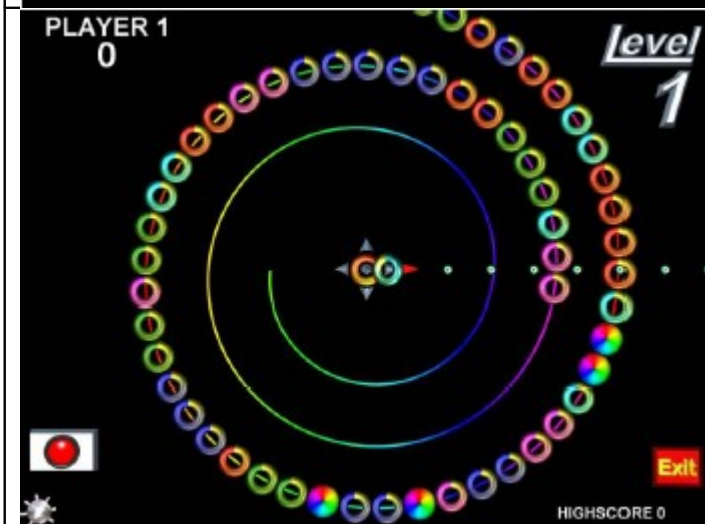
POWER BRAIN

Devi cercare di indovinare con il minor numero di tentativi le 3 pedine nascoste dietro i punti di domanda. I puntolini a destra della fila ti aiutano nell'impresa (bianco = una pedina del colore giusto; nero = una pedina ha colore e posizione giusti).



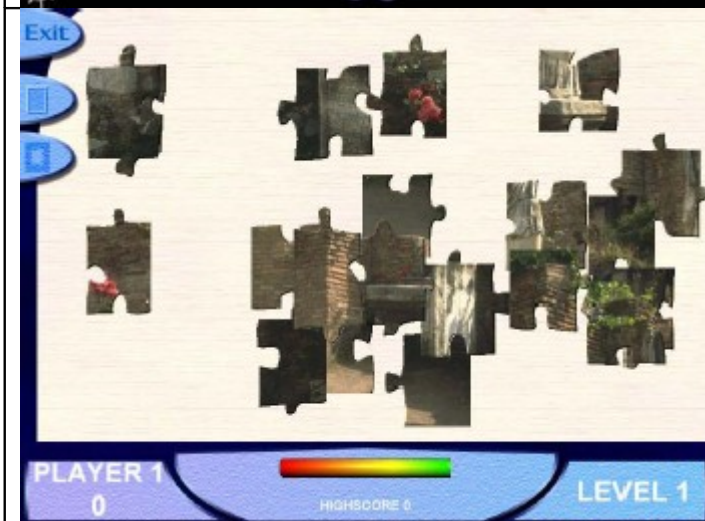
POWER BRAIN PRO

Devi cercare di indovinare con il minor numero di tentativi le 4 pedine nascoste dietro i punti di domanda. I puntolini a destra della fila ti aiutano nell'impresa (bianco = una pedina del colore giusto; nero = una pedina ha colore e posizione giusti).



POWER LINE

Scopo del gioco è cercare di non essere raggiunti dalle palle che avanzano sulla spirale. Se il giocatore incontra almeno due palle dello stesso colore, esse scompaiono. Se il giocatore incontra palle di colore diverso, la sua palla si mette in mezzo. Spiegazione dei tasti: con il tasto rosso e giallo è possibile girare il cannone che spara le palle verso sinistra e verso destra, con il tasto verde si spara la palla.



PUZZLE

Ricostruisci il puzzle con la massima rapidità. I tasti sul bordo sinistro possono essere utilizzati per visualizzare un'anteprima e per delimitare i pezzi del contorno. Più rapido è il gioco, più punti si conquisteranno.





PUZZLE BOYS

Ricostruisci il puzzle con la massima rapidità. I tasti sul bordo sinistro possono essere utilizzati per visualizzare un'anteprima e per delimitare i pezzi del contorno. Più rapido è il gioco, più punti si conquisteranno.






PUZZLE GIRLS

Ricostruisci il puzzle con la massima rapidità. I tasti sul bordo sinistro possono essere utilizzati per visualizzare un'anteprima e per delimitare i pezzi del contorno. Più rapido è il gioco, più punti si conquisteranno.



QUIZARD EROTIC

Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande ti troverai nel giro del bonus.

	<p>QUIZARD FORMULA Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande t troverai nel giro del bonus.</p>
	<p>QUIZARD GEO Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande t troverai nel giro del bonus.</p>
	<p>QUIZARD MIX Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande t troverai nel giro del bonus.</p>



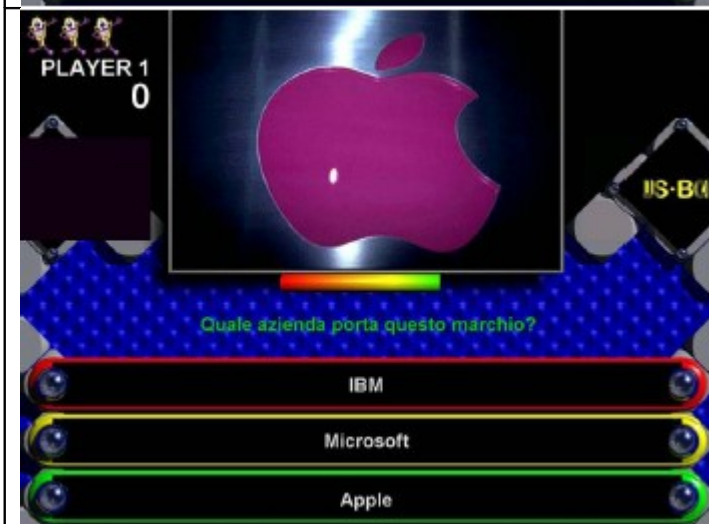
QUIZARD NATURE

Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande ti troverai nel giro del bonus.



QUIZARD SPORT

Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande ti troverai nel giro del bonus.



QUIZARD TECHNIC

Nel Quizard ti appaiono in successione delle figure associate ad una domanda e tre risposte. Devi cercare di scegliere rapidamente la risposta esatta premendo sui tasti nell'apparecchio. Rispondendo ad alcune domande ti troverai nel giro del bonus.



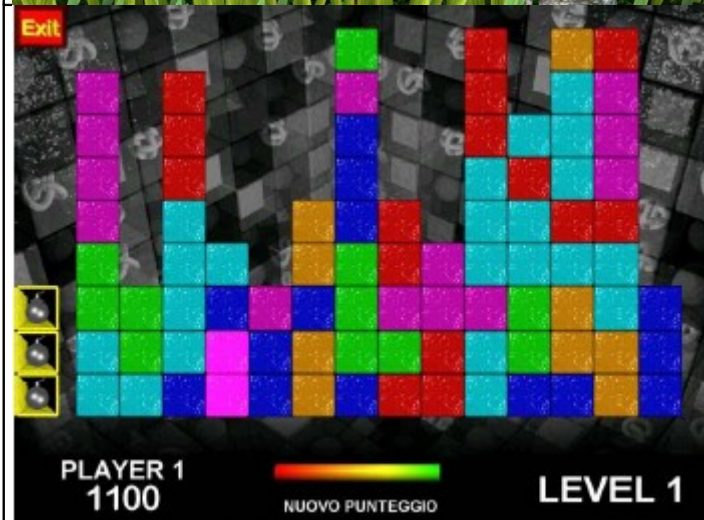
ROAD QUIZ

Tira i dadi, avanza e rispondi alla domanda che trovi sulla casella d'arrivo! Per completare il livello, il giocatore deve spostarsi avanti e indietro sulle caselle, rispondere ai relativi quiz, associare concetti ed eseguire le consegne assegnate alla fine della strada. Raggiunto un numero sufficiente di punti, si passa al livello successivo. In due, i giocatori giocano uno contro l'altro.



ROTATION

Aiuta gli unicorni a portare tutti i simboli mediante rotazione e a scambiarli su una fila. Più sei veloce a giocare, più punti ottieni!



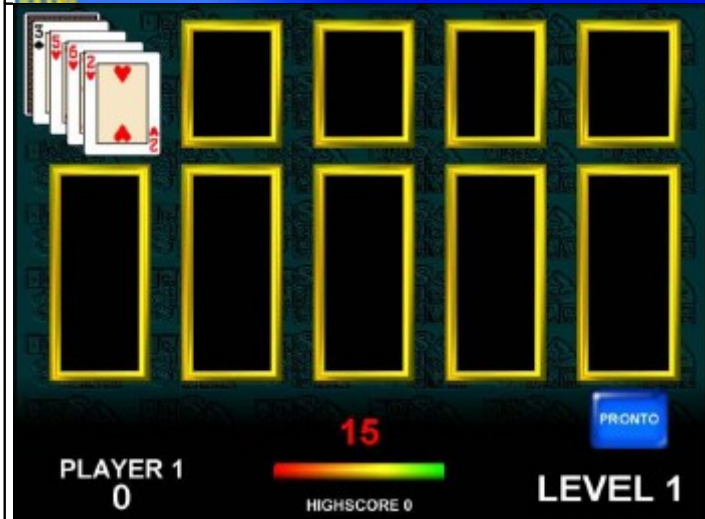
SAME BLOCKS

Scopo del gioco è sgombrare il campo strategicamente. I blocchi adiacenti dello stesso colore scompaiono quando vengono toccati due volte. È possibile eliminare i blocchi restanti con le bombe a disposizione.



SB RALLY

Partecipa al rally Silverball e sconfiggi i tuoi avversari! In ogni livello, l'ultimo è escluso dal gioco! Se hai sconfitto tutti gli avversari, il corso cambia. Guida il tuo veicolo con i tasti: rosso e giallo per sinistra e destra, Verde per frenare. Vai a conquistarti la vittoria!



SET THREE

Cerca di creare combinazioni di tre carte nei campi inferiori. Una combinazione è costituita da una sequenza crescente o decrescente di 3 carte oppure da 3 carte con lo stesso valore. Il colore non ha alcuna importanza. (ad es.: Cuori-Asso, Picche-Due, Quadri-Tre, ecc.) Le carte si possono prendere nei campi in alto a destra. Puoi spostare anche 2 o 3 carte alla volta. Per ogni fila di 3 carte con lo stesso valore c'è un bonus. Ogni volta che tutti i campi sono stati svuotati c'è un bonus speciale! Dopo aver creato un numero sufficiente di combinazioni, passi al livello successivo..



SEVEN

Contrassegna i dadi uniti in modo tale che la loro somma sia sette. I punti di domanda possono assumere qualsiasi valore, le bombe eliminano i dadi vicini.



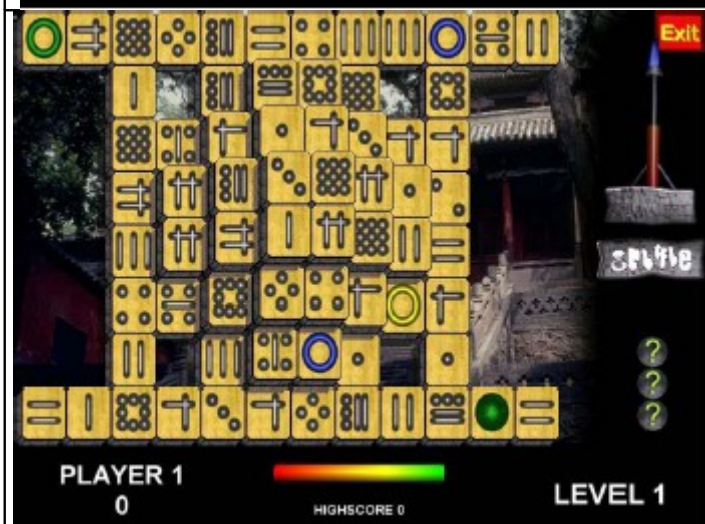
SHANGHAI

Rimuovi tutte le pedine nel minor tempo possibile. Queste scompaiono dopo che hai selezionato di volta in volta 2 pedine identiche o 2 pedine di un gruppo di simboli. Puoi utilizzare tutte le pedine libere a destra o a sinistra e sopra le quali non si trova nessun'altra pedina. (Gruppo di simboli = stessi simboli, colori diversi)



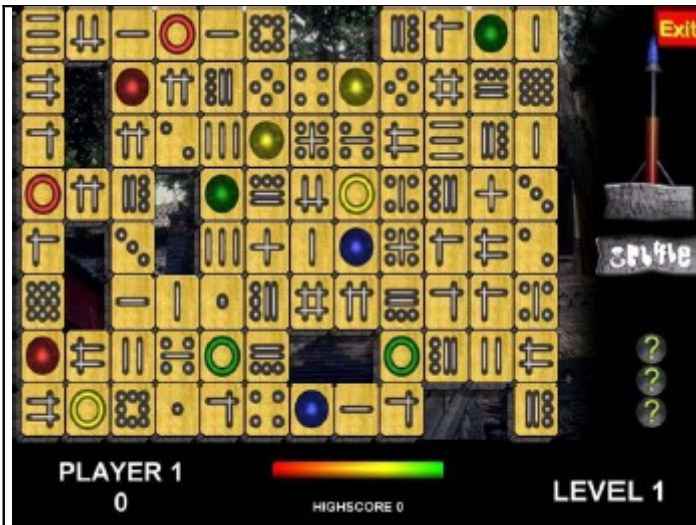
SHANGHAI ACTION

Elimina tutte le pedine di gioco nel minor tempo possibile! Le pedine scompaiono quando tu marchi due pedine identiche e/o due pedine di un gruppo di simboli. Puoi utilizzare tutte le pedine di gioco che sono libere a sinistra oppure a destra e sulle quali non vi sia alcun'altra pedina (gruppo di simboli = stessi simboli, diversi colori). Ci sono delle pedine ACTION, che hanno determinate funzioni! A questo scopo il computer fornisce delle pedine a determinati intervalli!



SHANGHAI CLASSIC

Elimina tutte le pedine di gioco nel minor tempo possibile! Le pedine scompaiono quando tu marchi due pedine identiche e/o due pedine di un gruppo di simboli. Puoi utilizzare tutte le pedine di gioco che sono libere a sinistra oppure a destra e sulle quale non vi sia alcun'altra pedina (gruppo di simboli = stessi simboli, diverse colori).



SHANGHAI PEKING

Elimina tutte le pedine di gioco nel minor tempo possibile. Puoi spostare le pedine verticalmente ed orizzontalmente. Se s'incontrano due pedine uguali oppure gruppi di simboli uguali, essi scompaiono (gruppo di simboli = stessi simboli, diversi colori). Scompaiono anche se marchi due pedine identiche e/o due pedine di un gruppo di simboli.



SHIFT IT

Ricomponi le parti di figura mescolate dal computer per ricostituire l'immagine completa. I numeri riportati sulle singole parti dovrebbero aiutarti (1 = in alto a sinistra). Per spostare una pedina, è sufficiente sfiorarla (puoi spostare anche più pedine alla volta).



SHIF IT BOYS

Ricomponi le parti di figura mescolate dal computer per ricostituire l'immagine completa. I numeri riportati sulle singole parti dovrebbero aiutarti (1 = in alto a sinistra). Per spostare una pedina, è sufficiente sfiorarla (puoi spostare anche più pedine alla volta).



SHIFT IT GIRLS

Ricomponi le parti di figura mescolate dal computer per ricostituire l'immagine completa. I numeri riportati sulle singole parti dovrebbero aiutarti (1 = in alto a sinistra). Per spostare una pedina, è sufficiente sfiorarla (puoi spostare anche più pedine alla volta).



SHOOTING RANGE

Cercare di colpire tutti i bersagli ROSSI. Quanto più bersagli ROSSI verranno colpiti tanto più punti si riceveranno. I bersagli neri valgono come BONUS con i quali è possibile sommare punti o munizioni di diverso tipo. Se si manca il bersaglio o si colpiscono i bersagli BLU, saranno sottratti punti. I punti totalizzati sono visualizzati in ROSSO, i punti di penalizzazione in BLU. Controllare sempre sul display i bersagli mancanti. Sono validi soltanto i bersagli ROSSI! Buon divertimento nella caccia ai punti.



SNAKE

Esistono due diversi livelli che si alternano uno dopo l'altro: 1. Scopo di questo livello è cercare di mangiare quanti più numeri possibile senza scontrarsi con un muro o con se stessi. Quando la barra a destra s'illumina completamente, il livello è stato completato! 2. In questo livello, il giocatore deve mangiare tutte le pedine rosse nel labirinto, senza scontrarsi con se stesso.



SOLITAIRE

Pescando dalle carte in cima al mazzo principale, cerca di comporre nel più breve tempo possibile 4 mazzi, rispettando il colore e partendo dall'asso. Quando appare subito un asso lo puoi mettere subito ad iniziare uno dei nuovi mazzi. Per liberare le carte puoi comporre dei mazzi sotto, in ordine decrescente e alternando il colore.



SOLITAIRE PLUS

Cerca nel più breve tempo possibile di realizzare dalle carte scoperte quattro mazzi che iniziano con lo stesso valore della carta di partenza. La carta di partenza è indicata all'inizio sul primo mazzo. Altre carte sono posizionate sul mazzo di riserva al centro e sul mazzo principale. I mazzi principali iniziano sempre con un valore inferiore rispetto a quello della carta di partenza. Creare sequenze col mazzo principale. Non è consentito posizionare carte già utilizzate anche su un mazzo vuoto. Se la scorta è terminata è possibile ripescare le carte dal mazzo di riserva, mischiare e creare una nuova riserva. È possibile svrapporre al massimo 12 carte. Dopo l'asso viene il due.



SOLITAIRE PRO

Pescando dalle carte in cima al mazzo principale, cerca di comporre nel più breve tempo possibile 4 mazzi, rispettando il colore e partendo dall'asso. Quando appare subito un asso lo puoi mettere subito ad iniziare uno dei nuovi mazzi. Per liberare le carte puoi comporre dei mazzi sotto, in ordine decrescente e alternando il colore.



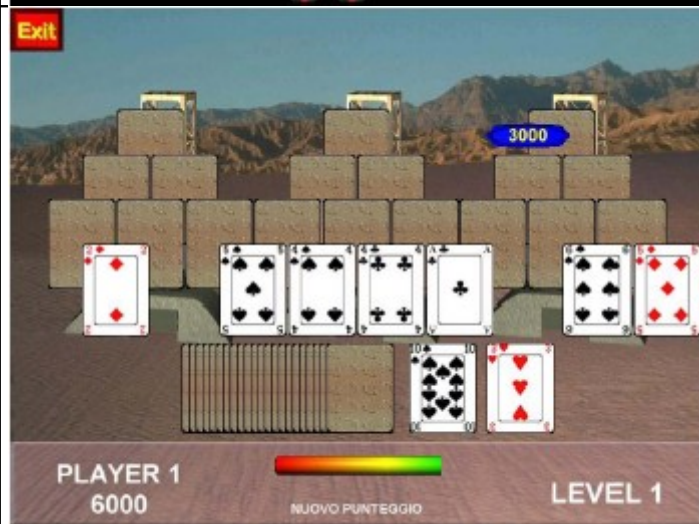
SPACE 11

Riordina le carte nel più breve tempo possibile. Più rapido è il gioco, maggiore sarà il numero di punti conquistati. Le carte scompaiono se è stata raggiunta la somma di 11. È possibile scegliere una sola delle tre carte bonus in basso a destra.






SPACE ATTACK

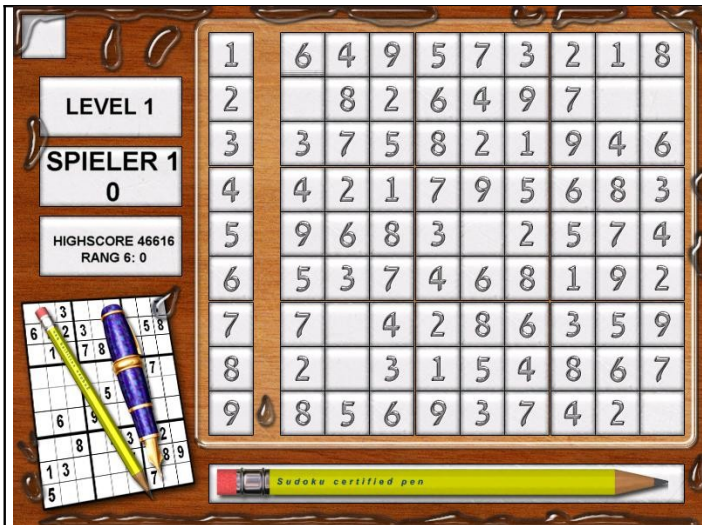
Colpisci gli alieni nel più breve tempo possibile. Raccogli i simboli bonus per ricevere una mira migliore. Una volta distrutti tutti gli alieni si accede al prossimo livello. Giocare con i tasti. ROSSO e GIALLO per puntare, VERDE per sparare.



SPACE TOWERS

Cerca nel più breve tempo possibile di legare tutte le carte in alto sulla carta in basso! Il colore non ha importanza. Se si riescono a legare tre carte in successione si riceverà un mazzetto bonus. Il mazzetto bonus scompare non appena si pesca una nuova carta. Se non si riesce a legare una carta è necessario pescarne una nuova. Quanto più veloce si gioca, tanto più punti sarà possibile ricevere. Asso-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Asso-2-Asso ...

 <p>PLAYER 1 1200</p> <p>NUOVO PUNTEGGIO</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>STIX Attraverso piccoli rettangoli cerca di scoprire l'immagine nascosta. Puoi disegnare i rettangoli con la freccia gialla. Lo spostamento della freccia avviene tramite sfioramento dello schermo (tocca un punto sul monitor per spostare la freccia nella posizione desiderata). Devi anche stare attento a non sfiorare nessuno degli oggetti che volano intorno!</p>
 <p>PLAYER 1 0</p> <p>HIGHSCORE 0</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>STIX BOYS Attraverso piccoli rettangoli cerca di scoprire l'immagine nascosta. Puoi disegnare i rettangoli con la freccia gialla. Lo spostamento della freccia avviene tramite sfioramento dello schermo (tocca un punto sul monitor per spostare la freccia nella posizione desiderata). Devi anche stare attento a non sfiorare nessuno degli oggetti che volano intorno!</p>
 <p>PLAYER 1 0</p> <p>HIGHSCORE 0</p> <p>LEVEL 1</p>	<p>STIX GIRLS Attraverso piccoli rettangoli cerca di scoprire l'immagine nascosta. Puoi disegnare i rettangoli con la freccia gialla. Lo spostamento della freccia avviene tramite sfioramento dello schermo (tocca un punto sul monitor per spostare la freccia nella posizione desiderata). Devi anche stare attento a non sfiorare nessuno degli oggetti che volano intorno!</p>



SUDOKU

inserisci i numeri a sinistra nelle file dove mancano i numeri. Ogni numero può ricorrere in ogni fila solo una volta! Gioco di intelligenza!



SWAPPER

Spostando i pezzi mischiati dal computer cerca di ricomporre l'intera immagine. Per scambiare due pezzi, devi toccarli uno dopo l'altro. Toccando nuovamente un pezzo l'azione viene annullata.



HOT SWAPPER BOYS

Spostando i pezzi mischiati dal computer cerca di ricomporre l'intera immagine. Per scambiare due pezzi, devi toccarli uno dopo l'altro. Toccando nuovamente un pezzo l'azione viene annullata.



HOT SWAPPER GIRLS

Spostando i pezzi mischiati dal computer cerca di ricomporre l'intera immagine. Per scambiare due pezzi, devi toccarli uno dopo l'altro. Toccando nuovamente un pezzo l'azione viene annullata.



SWIM

Lo scopo è quello di ottenere tre carte dello stesso colore e della somma di 31. L'asse vale 11, le carte con figura contano 10 e le carte restanti valgono a seconda dei loro valori stampati. Tre carte uguali valgono 30,5 punti. Se è il tuo turno, hai la facoltà di scambiare una o tutte e tre le carte dal centro. Se premi "spingere", nel giro successivo puoi di nuovo sostituire le carte. Se premi "passare", possono allora gli altri giocatori sostituire una volta le carte. Chi perde è tenuto a cedere il salvagente. Se hai perso tre volte, nuoti. Se perdi un'altra volta, sei fuori dal gioco.



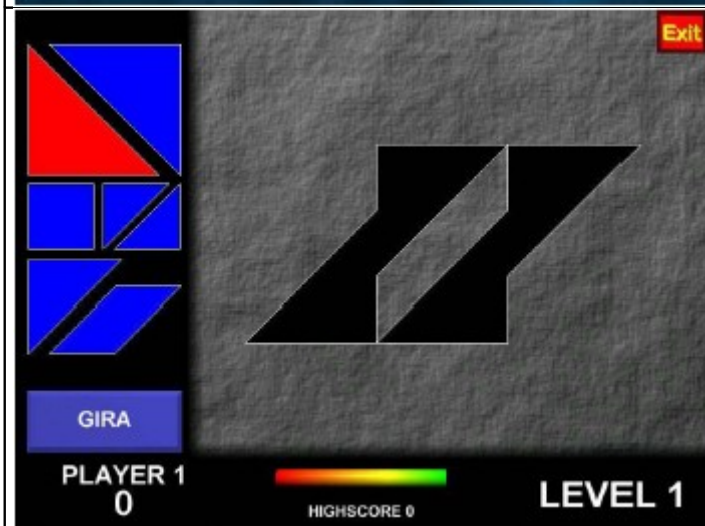
TAKE THREE

Cerca di eliminare le carte nel più breve tempo possibile. Le carte scompaiono quando vengono identificate tre carte uguali (3 dello stesso colore o 3 numeri uguali).



TAKE TWO

Fai sparire le carte nel più breve tempo possibile! Più veloce è il gioco, più punti realizzi. Puoi selezionare due carte uguali oppure susseguenti. In questa operazione il colore non ha alcuna importanza. Se non riesci a trovare alcuna coppia, devi prendere una nuova carta dal mazzo. Seleziona 3 coppie in successione e ricevi un buono mazzo. Il buono mazzo scompare non appena prendi una nuova carta.
Ass-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Ass-2-Ass-...



TANGRAM

I simboli a sinistra vanno inseriti nella figura incorniciata sulla destra in modo da riempirla senza lasciare spazi vuoti.



TANK ATTACK

Cerca di schivare gli extraterrestri! Se non hai un'altra possibilità, puoi eliminare le loro armi con un colpo! Gioca con molta destrezza!



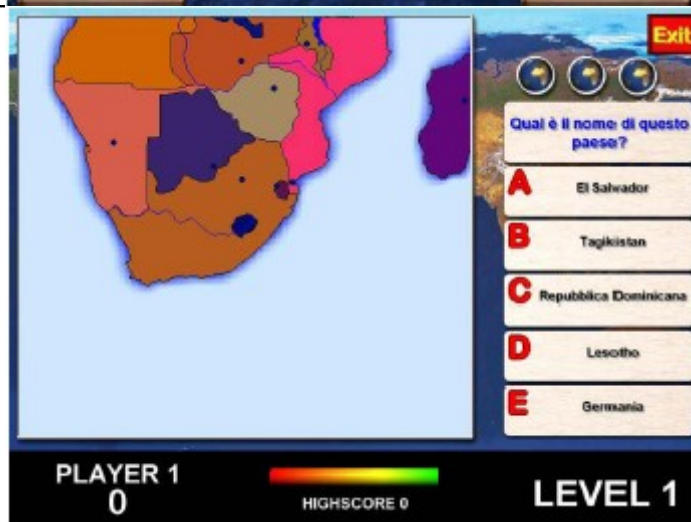
TENNIS

Scopo del gioco è cercare di superare l'avversario servendosi delle migliori combinazioni diritto-rovescio possibili e di vincere quindi il maggior numero di partite. È possibile direzionare la pallina con un lieve tocco sopra o sotto o a lato della stessa; toccandola e trascinandola, è possibile applicare degli effetti alla pallina.



THINK AHEAD

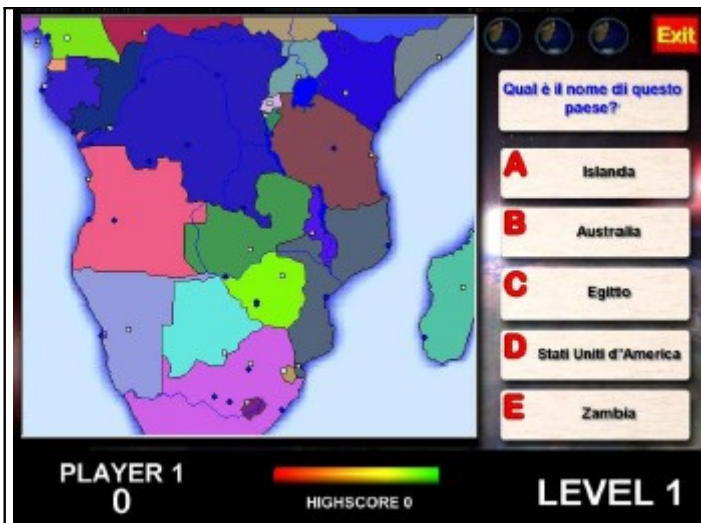
Lo scopo è quello di salvare più punti del tuo avversario. Dalla fila/colonna selezionata puoi scegliere sempre solo un anello di salvataggio. Se non puoi più scegliere alcun anello di salvataggio il turno è terminato. In modalità a due giocatori si gioca su due partite vinte.



THE WORLD

Dimostra la tua conoscenza dei paesi e delle capitali del mondo! Vengono fornite al giocatore cinque possibilità tra cui scegliere il nome del paese o della capitale mostrati su una cartina. Il giocatore perde una vita per ogni risposta sbagliata.





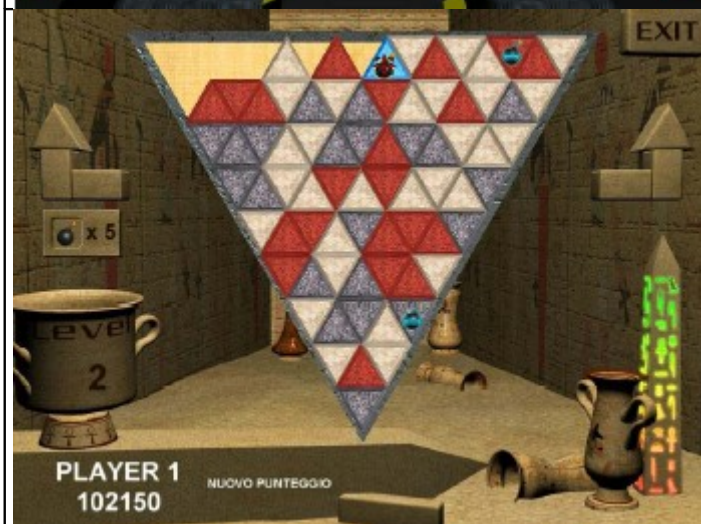
THE WORLD EXPERT

Dimostra il tuo sapere su paesi, capitali, città, laghi, e fiumi di questa Terra! Su una sezione di carta geografica ti si mostrano un paese, una capitale, una città, un lago oppure un fiume e tu devi scegliere fra 5 possibilità. Se rispondi in modo errato perdi una vita.



TIME MACHINE

Dimostra il tuo sapere sulla storia della Terra. Voli con una macchina del tempo attraverso le diverse epoche della storia. Per ogni periodo di tempo devi rispondere da tre a cinque domande. In caso di marcatura errata ti viene detratto del Plasma. Se invece rispondi esattamente a tutte le domande, ricevi dell'alto plasma. Nel caso che il tuo plasma sia pieno, ricevi un TimeWarp. Questo ti permette di saltare un periodo di tempo. Quando hai ultimato tutti i periodi di tempo ricevi un giro in premio.



TRICOLLAPSE PUZZLE

Fai saltare tutti i triangoli dal campo da gioco. Quanto più grandi sono i campi che riesci a liberare, tanto più punti riceverai. Le pietre le potrai spostare soltanto quando almeno 3 pietre dal colore identico confinano tra loro. Utilizza 5 bombe per far saltare le pietre residue. Premendo sulle frecce sinistra e destra, potrai ruotare il campo da gioco e quindi disporre nuovamente le pietre. Per ogni partita è disponibile una pietra KILL nascosta. La freccia lampeggiante ti mostra la fila.



TRIPLE UP

Posizionare il più velocemente possibile le carte sottostanti sui tre mazzi in alto. È possibile sovrapporre carte dello stesso colore o dello stesso valore. Con una carta dello stesso colore, il giocatore guadagnerà i punti indicati sul mazzo. Con una carta dello stesso valore, cambierà il colore ed il valore del punteggio indicato dal mazzo aumenterà, prima di essere aggiunto al punteggio del giocatore.



TRIX

Cerca di collocare i mattoni in modo tale da creare il maggior numero possibile di file (la fila completata scompare dal campo da gioco). Per giocare usa i tasti:
Tasto sinistro: sposta il mattone verso sinistra
Tasto centrale: sposta il mattone verso destra
Pressione breve del tasto destro: gira il mattone
Pressione prolungata del tasto destro: muove più velocemente il mattone.



TRIX COMBAT

Cerca di collocare i mattoni in modo tale da creare il maggior numero possibile di file (la fila completata scompare dal campo da gioco). Per giocare usa i tasti:
Tasto sinistro: sposta il mattone verso sinistra
Tasto centrale: sposta il mattone verso destra
Pressione breve del tasto destro: gira il mattone
Pressione prolungata del tasto destro: muove più velocemente il mattone.



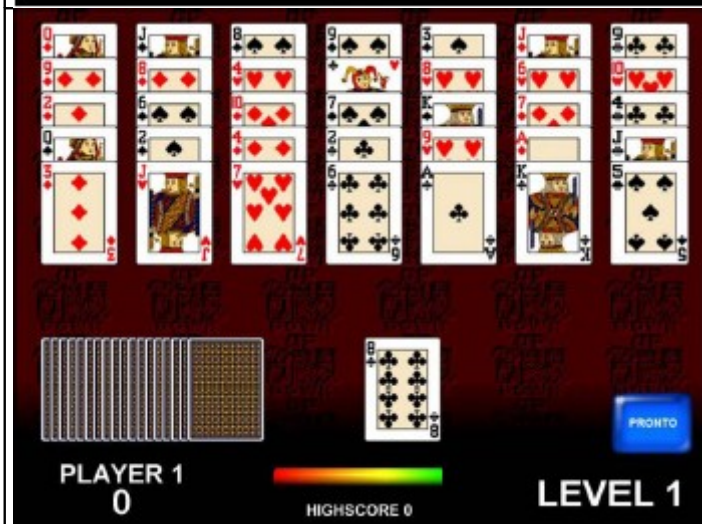
TWELVE

Elimina le carte nel più breve tempo possibile. Le carte scompaiono quando tu indichi delle carte che sommate danno 12. Gli assi valgono 1 o 11.



UP & DOWN

Nel più breve tempo possibile le carte che stanno in alto devono essere portate a coprire quelle scoperte in basso. Il colore non ha importanza. Gli assi valgono 1, al jolly si può attribuire qualsiasi valore. Se non ci sono più carte scoperte utili, girane una nuova.
Asso-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K



UP & DOWN AROUND

Nel più breve tempo possibile le carte che stanno in alto devono essere portate a coprire quelle scoperte in basso. Il colore non ha importanza. Gli assi valgono 1, al jolly si può attribuire qualsiasi valore. Se non ci sono più carte scoperte utili, girane una nuova.
Asso-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Asso-2-Asso-...



WHO WANTS TO BE A SPACETRAVELLER
 Il grande quiz 'Who wants to be' con l'ISS 'Zerberus'. La tua astronave viene mandata in una grande missione, e perde l'orientamento in un buco nero. Ad ogni risposta giusta ti riavvicini un po' al tuo pianeta di casa. All'inizio puoi guadagnare fino a 4 "jolly" che puoi impiegare a scelta. Jolly Jump: si salta la domanda. Analisi del computer: analisi % delle domande. Attenzione, anche i computer sbagliano! Intercom: chiedi aiuto alla centrale della missione! Anch'essa può sbagliare! X-Ray: 2 risposte sbagliate saranno eliminate! Se rispondi in maniera errata ad una domanda, precipiterai. In bocca al lupo nello OUTER SPACE.

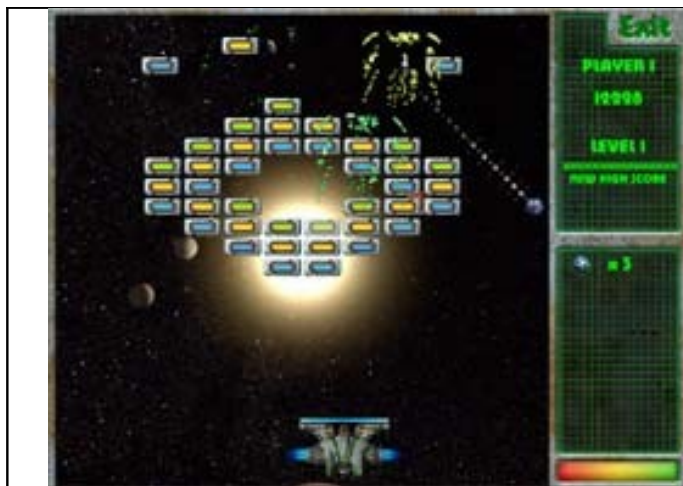


WORDS
 Cerca di indovinare le parole nascoste. Scegli una lettera e, se è presente, verrà indicata all'interno della parola. Se non è contenuta nella parola, ti verrà concesso un abbuono di tempo. Quando ritieni di conoscere la parola in questione, premi il tasto "Risolvere". Hai a disposizione 3 aiuti.



WORD SWAP
 Combinando le sette lettere, cerca di creare il maggior numero possibile di parole di senso compiuto. Tutte le parole trovate appaiono nel riquadro a sinistra. L'attribuzione dei punti dipende dalla lunghezza della parola. Ti saranno assegnati dei punti-bonus se troverai parole tutte della stessa lunghezza. Potrai accedere al livello successivo quando troverai la parola di sette lettere oppure quando avrai raggiunto un livello sufficiente di punti (bonus esclusi). Puoi cambiare l'ordine delle lettere cliccando sull'apposito tasto. Il tasto "cancella" riporta le lettere nel riquadro in alto.

Nella Versione V.12, oltre ai giochi sopra descritti, sono presenti:



ARKANOID 2

Servendoti della sfera allontana tutti gli oggetti distruttibili dal campo di gioco per passare al livello successivo. Puoi guidare la sfera e raccogliere i bonus che cadono con l'auto posta nella parte inferiore della schermata. Perdi una vita quando la sfera cade in basso uscendo dal campo di gioco. Guida l'auto con il joystick oppure direttamente sul touch screen e gioca con i tasti.



COCONUT KISS

Con il braccio raccogli i goodies e scaraventali contro i blocchi per distruggerli. Superi il livello quando colpisci tutti i blocchi eliminandoli dal campo di gioco. Contemporaneamente devi evitare con il tuo braccio le noci di cocco che ti tirano le scimmie. Se vieni colpito perdi una vita. Guida il braccio con il joystick e gioca con i tasti.



CSI

Ciascun livello è diviso in 2 turni. Nel primo turno devi ispezionare il luogo e trovare gli oggetti elencati a destra. Se selezioni un oggetto sbagliato, appare una lente. Ora puoi cliccare sull'oggetto giusto all'interno della dala modalità d'ingrandimento. Nel secondo turno devi trovare l'arma nascosta, prima risolvendo il puzzle, poi selezionando l'arma. L'antepima ti serve per risolvere il puzzle.



FIND IT GIRLS 3

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità di tempo.



HOOVER DUST

Muovi un'intera fila o colonna per combinare le figure. Una combinazione è data da 3 o più figure uguali che si toccano in qualche modo. Quando c'è una figura dietro le sbarre non è possibile spostare questa fila o colonna. Cerca di formare combinazioni per rimuovere le figure bloccate. Se vengono sbloccate più di tre figure simultaneamente, vengono assegnate pedine con bonus.



HOTEL SOLITAIRE

Se si seleziona una carta il cui valore è superiore o inferiore di un punto rispetto alle carte dei mazzi, tale carta va a sovrapporsi al relativo mazzo. Se riesci a piazzare tre carte di seguito sul mazzo senza prenderne altre dalla base, ottieni un altro mazzo. L'obiettivo del gioco è di eliminare tutte le carte dal gioco entro il tempo prestabilito. Se riesci a togliere diverse carte in sequenza rapida, sarai premiato con l'attivazione del campo di mescolamento, con cui puoi mescolare di nuovo le carte, o con punti bonus.



MEMORY LOOP

Trova tutte le coppie con lo stesso simbolo nella catena di pietre in movimento, prima che raggiunga la fine della pista. Se riesci a risolvere una delle pietre già scoperte, si risolvono anche tutte le pietre della catena che hanno lo stesso simbolo.



NEMESIS

Spara a tutti gli avversari e lotta per raggiungere la fine del livello. Alla fine di ogni terzo livello incontri un forte avversario. Con il tasto rosso spari, con il tasto giallo scegli gli upgrade e con quello verde cambi la posizione dei droni. Raccogli le sfere luminose verdi lasciate indietro dai nemici che hai colpito. Con queste puoi comprarti l'upgrade evidenziato nella barra degli upgrade. Più sfere raccogli, più potenti sono gli upgrade che puoi scegliere. Ricordati di scegliere soltanto le sfere verdi, tutte le altre annullano l'avanzamento degli upgrade.



RUNE STONES

Forma parole più lunghe possibili nel campo incorniciato all'interno del campo del gioco cliccando sulle lettere per portarle al centro. Le parole esatte vengono evidenziate con una cornice dorata. Clicca sulla parola evidenziata per selezionarla. Per parole particolarmente lunghe ci sono punti bonus. Con le parole brevi appaiono pietre infuocate da eliminare con la composizione delle cinque parole successive, altrimenti si perde il gioco.



SYMBOLS

Scambia le posizioni degli elementi in modo da metterne tre o più nella stessa fila e in tal modo eliminarli. Se riesci, fai saltare in aria la piastra di base sulla quale si trovava l'elemento. Dopo un certo tempo appare nel livello un blocco che devi abbassare fino al nastro scorrevole eliminando gli elementi sottostanti. Se ti riesce ed hai eliminato tutte le piastre di base entro il limite di tempo prestabilito, hai vinto questo livello.

GIOCHI OTM



SHARK SOLITAIRE

Togli tutte le carte scegliendone due dello stesso valore. Se non hai più carte dello stesso valore visibili, puoi far mescolare di nuovo le carte, a patto di avere disponibili cicli di mescolamento a sufficienza. Il mazzo di carte si può mischiare solo un numero limitato di volte. Alcune carte contengono bonus supplementari che aumentano il numero dei mazzi, dei cicli di smazzata e dei passaggi dei mazzi. Se termina il limite di tempo, o se non si può più portare a termine un livello per mancanza di coppie di carte, si perde la partita.



CRAZY EGGS

Rimuovi tutte le caselle di legno dal campo di gioco. Disponi a tale scopo, a piacere, uno accanto all'altro, quattro uova dello stesso colore dai quali sgusciano i tribbles. I tribbles hanno lo stesso colore dei punti riportati sulle uova. Quattro tribbles adiacenti dello stesso color si eliminano. Le caselle di legno scompaiono quando sgusciano i tribbles dalle uova o vengono eliminati quattro tribbles uguali. L'anello fa sgusciano i tribbles dalle uova dello stesso colore o fa sparire tutti i tribbles dello stesso colore. La bomba si deve posizionare su una casella libera e fa saltare tutte le caselle circostanti.



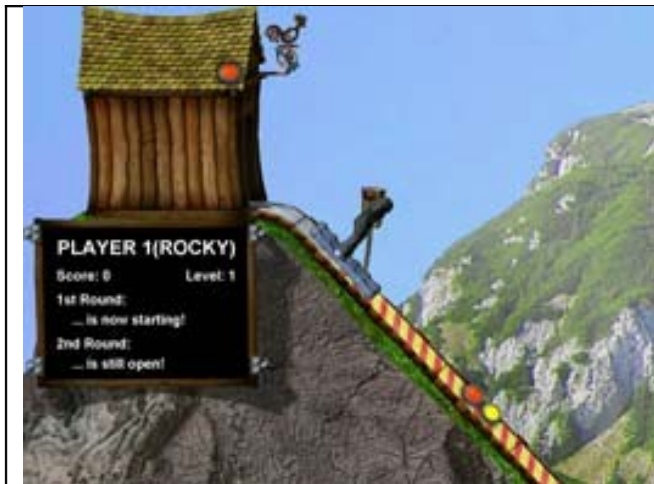
MAH JONG JOURNEY

Togli tutte le pedine nel minor tempo possibile! Scompaiono non appena selezioni due pedine identiche o due pedine che appartengono allo stesso gruppo di simboli. Puoi eliminare tutte le pedine che sono libere a sinistra o a destra e non hanno altre pedine sopra di esse (gruppo di simboli = simboli uguali, colori diversi). Se trovi la coppia Yin-Yang, vinci subito il livello attuale. Se trovi coppie velocemente una dopo l'altra, allora ricevi ancora più punti - ciò viene indicato dal drago.



FIND IT 3

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità di tempo.



FLYING MONSTERS

Premi il tasto rosso per iniziare e stai attento alla direzione del vento. Mentre il tuo mostro scende per il trampolino, premi alternativamente il tasto rosso e quello giallo. Quanto più veloce sei, tanto più veloce sarà il mostro. Quando ti trovi al dente premi il tasto verde: quanto più tardi salti, tanto più alto sarà il salto. Durante il volo, il mostro si porta spesso in una posizione errata che devi correggere. A tale scopo usa il joystick oppure il tasto rosso e quello giallo. Soprattutto nell'atterraggio stai attento alla corretta regolazione del mostro per evitare che precipiti giù. Puoi rivedere l'esatto svolgimento del gioco, durante il gioco stesso.



VEGAS SOLITAIRE

Scegli una carta il cui valore sia di un punto più alto o più basso del valore delle carte del mazzo. Il colore non ha nessuna importanza. Se non trovi nessuna carta adeguata, puoi prenderne una dal mazzo. L'obiettivo del gioco è di eliminare tutte le carte entro il tempo prestabilito. Se riesci a togliere diverse carte in sequenza rapida, sarai premiato dei punti extra o con la dotazione di un pulsante con il quale puoi mescolare le carte.



NET BALL

Forma catene di tre palline dello stesso colore ed elimina tutte quelle contrassegnate con un asterisco. Sostituisci, a tale scopo, due palline adiacenti, naturalmente solo se dopo vengono a trovarsi in fila 3 palline dello stesso colore. I fili colorati della ragnatela ti indicano le file in cui si possono formare gruppi di tre. Se riesci a comporre più di tre palline in una sola mossa, riceverai punti extra.



MERLIN

Muovi un'intera fila o colonna per combinare le pedine. Una combinazione è data da 3 o più pedine uguali che si toccano in qualche modo. Quando c'è un lucchetto su una pedina non è possibile spostare questa fila o colonna. Cerca di formare combinazioni per rimuovere le pedine bloccate. Se vengono sbloccate più di tre pedine simultaneamente, vengono assegnate pedine-bonus.



ALOHA XMAS

L'obiettivo è di togliere dal campo di gioco tutte le caselle che hanno come sfondo la carta da regalo. A tale scopo devi fare in modo che tre o più pedine si trovino allineate in senso verticale o orizzontale. Le pedine si possono scambiare solo con quelle vicine (sia in verticale che in orizzontale). Le pedine con un lucchetto non si possono muovere. Usa il jolly per far saltare una pedina a tua scelta.



FIND IT BOYS 3

Scopo di questo gioco è di trovare, il più rapidamente possibile, 5 errori nella figura di destra e identificarli toccandoli col dito. Una volta identificati tutti e cinque gli errori parte un'altra figura. Un errore di identificazione comporta una penalità di tempo.



ANIMAL FARM

Metti in fila 4 animali uguali affinché spariscano. Per raggiungere il livello successivo devi fare sparire il numero di animali indicato. Le file contenenti un mucchio di concime non si possono muovere. Mediante i jolly che si trovano sopra il campo da gioco puoi scambiare due animali qualsiasi, rimuovere un animale o togliere un cappello da un animale. Gli animali con il cappello non si possono combinare con gli animali senza cappello.



ARCTIC CROSS

L'obiettivo del gioco è di fare sparire tutte le pedine. Le pedine spariscono se si dispongono 5 pedine uguali una accanto all'altra nell'anello. 2 pedine adiacenti nell'incrocio si possono scambiare, l'anello si può ruotare in entrambe le direzioni. Il numero delle mosse (scambio e rotazione) è limitato. Quando non ci sono più mosse disponibili si perde il livello.



ACTION TWIST

Togli le carte cercando di trovare 2 immagini uguali. Solo le carte dello stesso colore possono avere immagini uguali. La coppia di chiavi sono il traguardo di ogni livello. Si possono trovare sotto OGNI carta, indipendentemente dal suo colore, ed appaiono a caso. Attenzione alle carte che si trovano sul bordo del campo da gioco. Se una lascia il campo da gioco, riceverai un punto di penalità. Quando si raggiungono 5 punti di penalità in un livello la partita è persa.



ALOHA

L'obiettivo è di togliere tutte le caselle di legno dal campo da gioco. A tale scopo devi fare in modo che tre o più pedine si trovino allineate in senso verticale o orizzontale. Le pedine si possono scambiare solo con quelle vicine (sia verticale che orizzontale). Le pedine con un lucchetto davanti non si possono muovere.



DIAMONDS

Forma catene orizzontali o verticali con tre o più diamanti scambiando quelli che si trovano uno accanto all'altro. Questi diamanti vengono allontanati dal campo da gioco ed entrano dei nuovi. Rimuovi il numero di diamanti indicato per raggiungere il livello successivo. Con una catena composta da 4 elementi ricevi una pedina con bomba che distrugge i diamanti che stanno intorno. Con una catena di 5 elementi cancelli dal campo da gioco i diamanti dello stesso tipo.



TOOL SWITCH

Togli l'utensile dal campo da gioco per avanzare al livello successivo. Per togliere l'utensile basta che formi catene di tre elementi scambiando orizzontalmente pedine adiacenti. Perdi il livello non appena la torre di utensili raggiunge il bordo superiore. I chiodi non si possono muovere. Forma catene di quattro e cinque elementi per far saltare via i chiodi e sospendere brevemente l'inserimento di nuove file.



WHO WANTS TO BE A SPACE TRAVELLER 2
 Il grande quiz 'Who wants to be' con l'ISS 'Zerberus'. La tua astronave viene mandata in una grande missione, e perde l'orientamento in un buco nero. Ad ogni risposta giusta ti riavvicini un po' al tuo pianeta di casa. All'inizio puoi guadagnare fino a 4 "jolly" che puoi impiegare a scelta. Jolly Jump: si salta la domanda. Analisi del computer: analisi % delle domande. Attenzione, anche i computer sbagliano! Intercom: chiedi aiuto alla centrale della missione! Anch'essa può sbagliare! X-Ray: 2 risposte sbagliate saranno eliminate! Se rispondi in maniera errata ad una domanda, precipiterai. In bocca al lupo nello OUTER SPACE.



WORD SWIFTER
 Prendi le parole dalla pila e disponile sul campo da gioco. Usa i tasti rossi per ruotare una parola. Puoi mettere una parola su un punto verde, sopra un'altra parola, se le lettere si incrociano o per allungare una parola esistente. Tira una parola verso il cassonetto del concime per ridurre la pila, usa il simbolo della lampadina per richiamare un consiglio e aprire una finestra con tutte le lettere doppie consentite. Se si tocca una lettera sul campo si accendono tutte le lettere uguali della pila contenute nelle parole. Non dimenticare che il campo da gioco contiene diverse pedine con bonus.



DUNGEON SPELL
 Vinci le creature formando una parola con le lettere della prima riga in alto e poi premendo il pulsante centrale per depositare una formula magica. Le lettere della riga in basso si possono usare una sola volta e liberano pedine gratuite che rinforzano la formula magica.

	<p>NEVADA Seleziona tutte le parole riportate a destra nel campo delle lettere. Per selezionare una parola basta che tracci una linea su tutte le lettere che la compongono. Le parole possono essere selezionate in senso orizzontale, verticale, diagonale oppure anche a ritroso. Quanto più velocemente giochi, tanto più punti riceverai.</p>
--	--

Nella versione V13 oltre ai giochi sopra descritti sono presenti:



ALOHA XMAS
 L'obiettivo è quello di togliere dal campo di gioco tutte le caselle che hanno come sfondo la carta da regalo. A tale scopo devi fare in modo che tre o più pedine si trovino allineate in senso verticale od orizzontale. Le pedine si possono scambiare solo con quelle vicine (sia in verticale che in orizzontale). Le pedine con un lucchetto davanti non si possono muovere. Usa il jolly per far saltare una pedina a tua scelta.



NEVADA
 Seleziona tutte le parole riportate a destra nel campo delle lettere. Per selezionare una parola basta che tracci una linea su tutte le lettere che la compongono. Le parole possono essere selezionate in senso orizzontale, verticale, diagonale oppure anche a ritroso. Quanto più velocemente giochi, tanto più punti riceverai.



BATTLESHIP

Affonda le navi del tuo avversario prima che affondi le tue. Nella prima fase porta le tue navi nel reticolato. Puoi manovrare le navi usando i tasti e il pulsante. Le superfici rosse indicano che non puoi metterci la nave selezionata. Due navi non devono stare adiacenti tra loro. Nella seconda fase devi rintracciare le navi dell'avversario nel reticolato nascosto. Allo stesso tempo, l'avversario cerca di trovare le tue navi. Chi riesce a trovare per primo tutte le navi vince il turno. Lo scopo del gioco è di vincere 3 turni.



CHAINS 2

Forma catene dello stesso colore composte da tre o più maglie. Premi sulle maglie della catena per girarle. Le maglie nere della catena non si possono girare, mentre con le maglie a colori puoi combinare tra di loro diversi colori. Se riesci a formare la parola „Chains 2“, riceverai un bonus. Per terminare con successo un livello devi far saltare il numero richiesto di catene. Se formi una catena sulla quale pende un fiocco di neve, viene fatta saltare l'intera serie. Con una bomba si rimuovono tutti i campi circostanti.



SECRET

Seleziona catene quanto più lunghe possibile con le stesse pedine per portare a 0 il numero prestabilito di pedine diverse. Quando liberi i campi sotto le pedine, ricevi punti bonus. Se hai un numero sufficiente di bonus, puoi utilizzare i pulsanti Mescola e Sostituisci. Perdi il livello se non puoi fare più alcuna mossa e i punti bonus giocati non sono abbastanza alti per poter mescolare di nuovo.



LETTER QUEST

Seleziona sul campo di gioco la lettera che viene cercata nel compito nella parte superiore dello schermo. Risolvi tutti i compiti prima che finisca il tempo per passare al livello successivo. Se selezioni la lettera sbagliata, ti saranno sottratti punti e dovrai risolvere un compito in più per vincere questo livello.



ARKANOID BATTLE

Servendoti della sfera allontana tutti gli oggetti distruttibili dal campo di gioco per passare al livello successivo. Puoi guidare la sfera e raccogliere i simboli che cadono con le due auto poste nella parte superiore e inferiore della schermata. Però stai attento: non tutti i simboli ti danno dei vantaggi. Perdi una vita quando la sfera cade uscendo dal campo di gioco. Guida l'auto con il joystick oppure direttamente sul touch screen e gioca con i tasti.



SPEED SMS

Scrivi il testo visualizzato il più velocemente possibile con la tastiera del telefonino. Per l'immissione viene usato il diffuso sistema T9. Appena digiti il tasto dello spazio (tasto #), l'ultima parola inserita viene controllata e contrassegnata come corretta o sbagliata. In ogni caso continui con la parola successiva. Premi il tasto dello spazio anche alla fine del testo per chiudere il livello. Riceverai una penalità di tempo per le parole errate. Per continuare a scrivere puoi rifiutare eventuali chiamate in arrivo con il tasto "Abbassa cornetta".



CSI LONDON

Scegli all'inizio di ogni livello il tuo luogo di operazione successivo. Ciascun livello è diviso in 2 turni. Nel primo turno devi ispezionare il luogo e trovare gli oggetti elencati a destra. Se selezioni un oggetto sbagliato, appare una lente. Ora puoi cliccare sull'oggetto giusto all'interno della lente oppure al di fuori di essa per uscire dalla modalità d'ingrandimento. Nel secondo turno deve trovare la coppia di carte con l'arma del delitto indicata in basso a destra.

A tale scopo scopri due carte. Se riportano lo stesso motivo, le carte scompaiono e ti verranno assegnati punti.



SECRET BATTLE

Cerca di portare a 0 il numero prestabilito delle diverse pedine più velocemente del tuo avversario. Tu giochi con il tuo avversario sullo stesso campo di gioco, i tiri vengono eseguiti a turno. Se vengono liberati i campi al di sotto delle pedine guadagni punti di bonus. Se sono disponibili sufficienti punti di bonus puoi utilizzare il pulsante "Mescola" e "Scambia". Hai perso se alla fine del livello non ci sono più tiri e i punti di bonus ottenuti non sono abbastanza alti da attivare un nuovo rimescolamento o se l'avversario ha portato tutti i punteggi su 0.



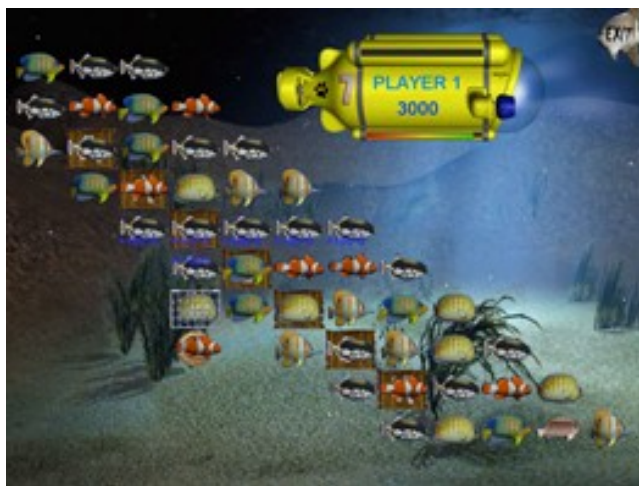
DA VINCI'S KEY

Metti entro il limite di tempo tutte le chiavi nelle rispettive serrature. Elimina tutte le palle che ti bloccano la strada fino al traguardo. A tale scopo devi mettere tre palle una accanto all'altra oppure farle esplodere mediante gli elementi con bonus.



TREASURE ISLAND

Crea catene orizzontali, verticali o diagonali di 3 pedine uguali sostituendo la pedina in sospeso con una pedina del campo di gioco. Quando si dissolvono le catene di tre pedine, verranno rimosse dal campo di gioco anche le tavolette di colore marrone. Quando non ci sono più tavolette, hai vinto il livello.



ALOHA 2

L'obiettivo è di togliere tutte le caselle di legno dal campo da gioco. Forma a tale scopo catene composte almeno da tre pesci uguali scambiando due pesci adiacenti. I pesci dietro una rete non si possono muovere. Per aumentare il punteggio, cerca di togliere le monete d'oro e di formare la parola „Aloha“. Si raccomanda di tenere conto della corretta sequenza delle lettere! Come jolly puoi usare il tetrodontide o „Shark Attack“.



BRICKS

Chiudi i fori sul ponte affinché vi possano passare le automobili in modo sicuro e veloce. Scegli a tale scopo una delle quattro pedine proposte, visualizzate nella parte inferiore della schermata, e portala sui fori. Gira la pedina con i tasti oppure con l'aiuto dell'area di rotazione dello schermo. Premi sugli uccelli che ti volano davanti per ottenere bonus in termini di tempo, punti e riparazioni.



MAHJONG WORDS

Forma parole con una lunghezza minima di 3 lettere. Con parole più lunghe o usando lettere rare puoi ottenere più punti. Le pedine colorate servono da moltiplicatori e possono moltiplicare il tuo punteggio. Inoltre esiste anche una parola con bonus che ti regala altri punti extra. Se non sai come continuare, puoi provare con i pulsanti „Reshuffle“ e „Hint“.



MINES & MARBLED

L'obiettivo del gioco è di eliminare tutte le sfere del livello. Puoi distruggere solo le catene formate da sfere dello stesso colore. Non appena si trovano in fila 3 sfere dello stesso colore, vengono distrutte. Ci sono 3 sfere speciali: Con la sfera esplosiva puoi eliminare 5 sfere tutte in una volta, qualunque colore abbiano. Con la sfera colorante puoi colorare 5 sfere con un determinato colore. Se si aggiunge a due sfere dello stesso colore la speciale sfera multicolore, questa assume lo stesso colore. La barra in basso a destra mostra il numero di sfere che devi ancora distruggere al livello attuale.



MIRACULIX

Cerca di evadere il più presto possibile le ordinazioni degli ospiti. A tale scopo, assegna prima un tavolo all'ospite in arrivo e poi prendi le prenotazioni. Passa l'ordinazione alla cucina cliccando sulle pozioni magiche desiderate nella barra sottostante. Vai a prendere le bevande al bar e portale agli ospiti al tavolo. Prima che i maghi lascino il locale devi incassare. Se sei troppo lento, sarai punito con le peggiori formule magiche.



SAFARI

Lo scopo del gioco è di formare il numero richiesto di automobili entro il limite di tempo. Forma a tale scopo catene di 3 o più automobili dello stesso colore introducendo le auto dal lato nel campo da gioco. Se inserisci una vettura senza formare la catena riceverai una punizione in termini di tempo. Utilizza i jolly per arrivare più presto a destinazione.



SELECTRIS

Scegli dal menu uno dei cinque giochi di parole che vuoi giocare al seguente livello. In seguito sarà disattivato finché non avrai giocato una volta tutti gli altri giochi. All'interno del gioco troverai altre istruzioni relative al gioco in questione.



SILVER EYE

Questo gioco viene comandato con il movimento delle braccia. Mettiti davanti alla camera e muovi le braccia in modo da toccare agli angoli gli oggetti all'interno della cornice verde senza toccare gli oggetti rossi, altrimenti perdi una vita. L'immagine può essere anche speculare e divisa al centro. Lo puoi rilevare dalle frecce visualizzate o dalle forbici riportate a destra.





TRIPEAKS

Elimina la carta dal campo di gioco e consuma quante meno carte possibile dalla base. Una carta può essere eliminata con un clic se il suo valore è 1 punto più grande o più piccola della carta della base o se è un jolly. Se si scelgono carte errate si perdono punti. Quante più carte elimini senza utilizzare una nuova carta della base e quanto più velocemente giochi, tanto più velocemente potrai raggiungere il successivo moltiplicatore di bonus che ti regalerà più punti. I moltiplicatori di bonus raggiunti sono attivi fino alla fine del gioco!



WORDS MEMORY

Imprimi prima bene nella memoria le lettere del campo finché sono scoperte. Clicca quindi nella sequenza giusta le lettere della parola che appare sotto il campo. Ma, attenzione: dopo un errore devi ricominciare daccapo! Finché non selezioni lettere errate, tutte le vocali del campo rimangono visibili.



GOLDEN ZODIAC

Lo scopo del gioco è distruggere un determinato numero di pedine prima che una di esse raggiunga la fine del percorso. Unire ogni volta 3 pedine diverse dello stesso colore per distruggerle. Le pedine arcobaleno possono essere usate ovunque. Attenzione: le pedine blu non possono essere usate, ma fanno passare avanti tutte le pedine normali.



DARK CASTLE

Esplora la torre scura e gioca conquistando un locale alla volta procedendo verso l'alto. Scegli ogni volta uno dei livelli disponibili e vai per la tua strada! Il tuo obiettivo è quello di raccogliere o tutti gli elementi o tutte le tavolette nascoste. A tale scopo, tira nel campo da gioco tutte le forme a disposizione. Puoi posizionare forme soltanto nei punti in cui tutti gli elementi sottostanti sono uguali. Le forme si possono ruotare con i pulsanti o con il campo rotante. La pedina dorata extra si può mettere anche su elementi diversi.



Certificato omologa TÜV



TÜV Österreich, vorm. österreichischer Bundesminister für wirtschaftliche
Angelegenheiten akkreditierter Prüf-, Überwachungs- und Zertifizierungsstelle
TÜV Austria testing, inspection and certification body
-accredited by the Austrian Ministry for Economic Affairs



Zertifikat - Certificate

Nr.: TÜV-A-MT/EMV-1/02IK101

EG-Konformitätsbescheinigung
gemäß Artikel 10.2 der EG-Richtlinie 89/336/EWG
Certificate of EC-conformity
according to article 10.2 of the EC-directive 89/336/EEC

Produkt: Product:	Spieleautomat	Zubehör: kein Accessories:
Typ: Type:	Silberball	Ser.Nr.: --- Ser.-Nr.:
Hersteller: Manufacturer:	TAB Austria Name/name:	Heidenstraße 40 A-4052 Ansfelden Ort/Place:
Auftraggeber: Applicant:	TAB Austria Name/name:	Heidenstraße 40 A-4052 Ansfelden Ort/Place:
Prüfgrundlagen: Tested according to:	EN 55022:1998;EN 55014:1998; EN 61000-3-2/A14:2001; EN61000-3-3:1995	
Prüfberichte: Testreport:	M/EMV-02/195	

Hiermit bescheinigt der TÜV Österreich als benannte Stelle (ID-Nr. 0408), daß das oben angeführte Produkt überprüft wurde und den Anforderungen der Richtlinie 89/336/EWG entspricht. Auf Grundlage des Art. 10 kann das Produkt mit dem CE-Kennzeichen versehen werden.

TÜV Austria as notified body (ID-Nr. 0408) certifies that the above mentioned product has been examined and meets the relevant requirements of the directive 89/336/EEC as notified body. According to art 10 the CE-mark can be affixed on the product.

11. 06. 2002

Datum der Ausstellung
Date of issue:



Zertifizierungsbeauftragter
Certification representative

Ende der Gültigkeit
End of validity

*Ausgewählte Verantwortlichkeiten sind mit Genehmigung des TÜV Österreich gestattet
(The responsible parties designated in this document or otherwise is subject to the approval by TÜV Austria)*

TÜV Österreich
Technischer Überwachungs-Verein Österreich
A-1015 Wien, Krugergasse 35
<http://www.tuv.at>

204, Industrieanforderung
Rev. 02

Nachrichtentechnik / EMV
Tel.: +43 / 1 / 619 91-71
Fax: +43 / 1 / 619 91-89
e-mail: cert@tuv.at





Conformità CE

EG-Konformitätserklärung

Dokument-Nr.: QZ 1000/045/01/180105

Hersteller: TAB AUSTRIA
Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH & Co KG

Anschrift: Haider Straße 40
A-4052 Ansfelden
Österreich
Tel.: 07229/78040-0, Fax: 07229/78660

Produktbezeichnung: Spielautomat
Type: COSMO

Das bezeichnete Produkt stimmt mit den Vorschriften folgender Europäischer Richtlinien überein:

Richtlinie: 73 / 23 / EWG
Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten, betreffend elektrischer Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen, geändert durch RL 93 / 68 / EWG.

Richtlinie: 89 / 336 / EWG
Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit geändert durch die RL 91 / 263 / EWG, 92 / 31 / EWG, 93 / 68 / EWG und 93 / 97 / EWG.

Die Übereinstimmung des bezeichneten Produktes mit den Vorschriften der Richtlinien wird nachgewiesen durch die Einhaltung der relevanten Abschnitte folgender Normen:

Harmonisierte Europäische Normen:	Dokumentbezeichnung	Ausgabedatum
	EN 55022	1998
	EN 55024	1998
	EN 60950	2000
	EN 61000-3-2	2000
	EN 61000-3-3	2000

Ausstellender Bereich: GF

Geschäftsführer: Ing. Siegfried Dattl

Ort, Datum: Ansfelden, am 18. Jänner 2005

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:



Die Erklärung bescheinigt die Übereinstimmung mit den genannten Richtlinien, beinhaltet jedoch keine Zusage über die Einhaltung der Sicherheitsvorschriften der relevanten Produktdokumentation und zu beachten.

UID-Nr.: ATU51739203 | Haider Straße 43, A-4052 Ansfelden
 Oberbank, BIC: 15000, Kto-Nr: 001-011423 | Tel. +43 (0)7229/78 040-0, Fax +43 (0)7229/78 660
 Landes- und Handelsregister H. Linz FN 208792 H | www.tab.at, www.1122.at, www.1122.at





Lista parti di ricambio del SILVERBALL BEETLE COSMO

Baugruppen

- 1) Gehäuse
- 2) Monitordeckel
- 3) PC-Teile
- 4) Zusatzausrüstung

1) Gehäuse

- 1 Korpus Metall Cosmo 022.082-006
- 1 Kassatüre Cosmo 361.110-131
- 2 Verstärkermodul 3,5W M031 471.221-762
- 1 Kombinetzfilter 4A 3,15A 671.115-507
- 1 Rastbolzen mit Kontermutter DIN 439 022.011-603
- 2 Lagerbuchse Cosmo 022.082-065
- 1 Kabelbaum Silverball Cosmo 360.110-635
- 1 Mikroschalter Honeywell groß V5J012BB1D 461.613-360
- 1 Verriegelungswinkel vorne Cosmo 022.082-064
- 1 Sperrhaken Seite Cosmo/Strato 675.196-192
- 2 Kabel Y Power 5,25" auf 5,25" und 3,5" 831.900-012
- 1 Seitenteil Kunststoff links Cosmo 210.075-027
- 1 Seitenteil Kunststoff rechts Cosmo 210.075-018
- 1 Seitenteil Kunststoff Banknotenprüfer Be 210.075-017
- 2 Lüfter 80x80mm mit JST Stecker 831.900-033
- 1 Lüfterabdeckung Cosmo 022.082-038
- 1 Lüftergitter links Cosmo 022.082-039
- 1 Lüfterblech 464.126-127
- 2 Schloss C905 23mm versch.sperrend 675.191-550
- 1 Halteblech Verstärker Kemo 022.082-063
- 1 Münzkassa groß Cosmo 022.082-047
- 1 PC Netzteil FSP 270 Standard 831.600-014
- 1 Drehteller für Silverball Beetle 306mm 210.041-200
- 1 Münzkassa klein Cosmo 022.082-046
- 1 Akzeptor NV7 horizontal PA189 with PA192 010.100-527
- 1 Notenleser Montagebleche Cosmo 022.082-037
- 1 Münzprüfer SECI RM5BCC24EU Cosmo 464.138-446
- 1 Druckstück für Münzprüfer MAX Fire 464.046-850





2) Monitordeckel

- 2 Taster Pulsador Redondo A0107 rot 771.200-746
- 2 Taster Pulsador Redondo A0107 grün 771.200-747
- 2 Taster Pulsador Redondo A0107 gelb 771.200-748
- 1 Lampenhalterung Cosmo 022.082-057
- 1 Münzeinwurf Cosmo 464.138-703
- 1 Oberteil Cosmo Kunststoff 210.075-012
- 2 Lautsprecher SC 5.9 ND 8056 412.120-260
- 1 Lautsprecherhalterung rechts Cosmo 022.082-048
- 1 Lautsprecherhalterung links Cosmo 022.082-049
- 1 Druckfeder d=0,5 D=7,5 Lo=26 n=5,5 Arnr 162.600-010
- 1 Lautsprechergitter rechts Cosmo 412.120-254
- 1 Lautsprechergitter links Cosmo 412.120-255
- 1 Deckelscharnier rechts Cosmo 022.082-053
- 1 Deckelscharnier links Cosmo 022.082-054
- 1 Displayscharnier rechts Cosmo 022.082-055
- 1 Displayscharnier links Cosmo 022.082-056
- 1 Verriegelungsplatte vorne Cosmo 022.082-059
- 1 Joystick JV4 mit JST Stecker 360.110-654
- 1 LCD komplett für Cosmo 17" 831.700-005
- 1 Halblech Joystick Cosmo 022.082-062
- 2 Achse für Display Cosmo 022.082-022
- 1 Drehwinkelbegrenzung Display links Cosmo 022.082-058
- 1 Drehwinkelbegrenzung Display rechts Cosmo 022.082-060
- 1 Banknotenbeschriftungsfeld Cosmo 210.075-019
- 1 Banknotenbeschriftungsfeld Cosmo lack de 210.075-016

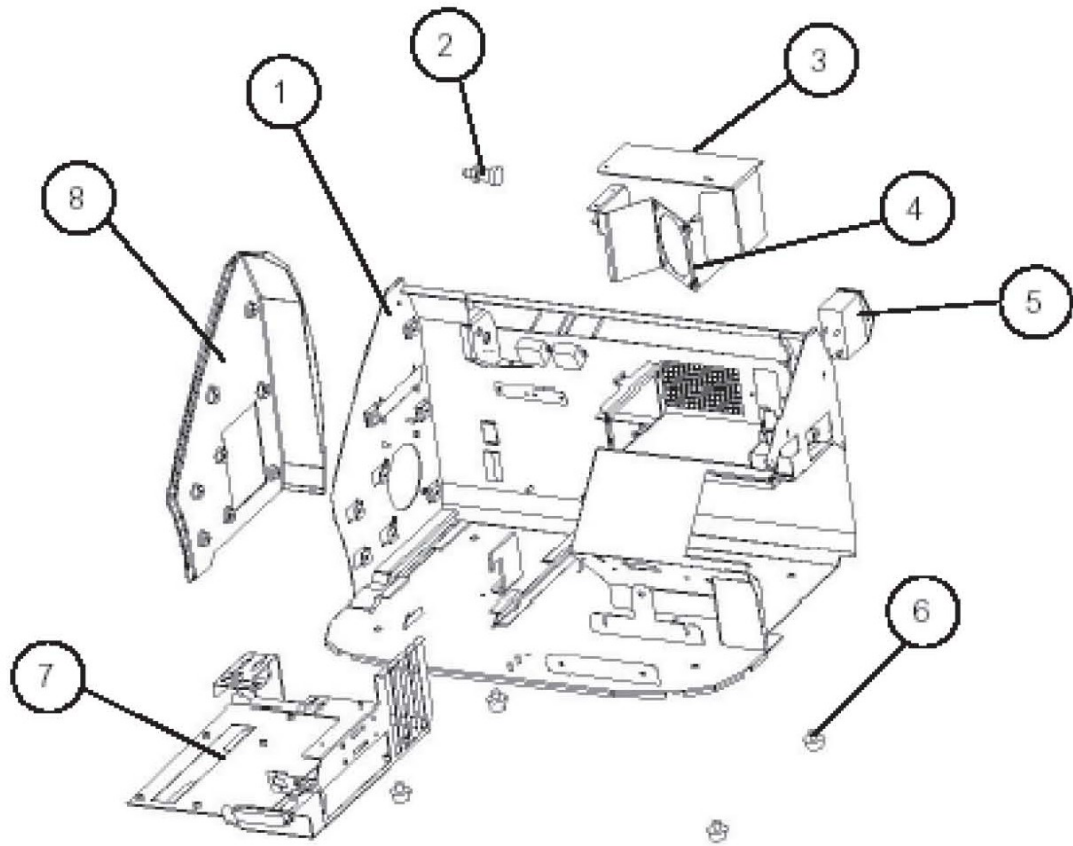
3) PC-Teile

- 1 PC TAB Micro-ATX COSMO 831.000-017
- 1 PC Festplatte 40 GB 831.000-040
- 1 Gerätenetzkabel 230V~ 360.141-810

4) Zusatzausrüstung

- 1 Exportverpackung Cosmo mit Aufdruck 840.030-079
- 1 PC Modem PCI intern 56K NEU analog 831.800-053
- 1 PC Modem PCI 56K 3com USRobotics 831.800-057
- 1 PC Modem PCI intern ISDN ELSA Microlink 831.800-051
- 1 PC Modem PCI intern ISDN Data Fire 2 831.800-059
- 1 ISDN Anschlusskabel RJ-45/RJ45 8*8 6m 360.110-860
- 1 PC GPRS Modem Siemens MC35T 831.800-056
- 1 Kabel Stromversorgung GPRS Modem 831.800-063
- 1 Steckerplatine Netzwerkverbindung 464.164-160
- 1 Netzwerkverlängerung 40 cm 360.110-718

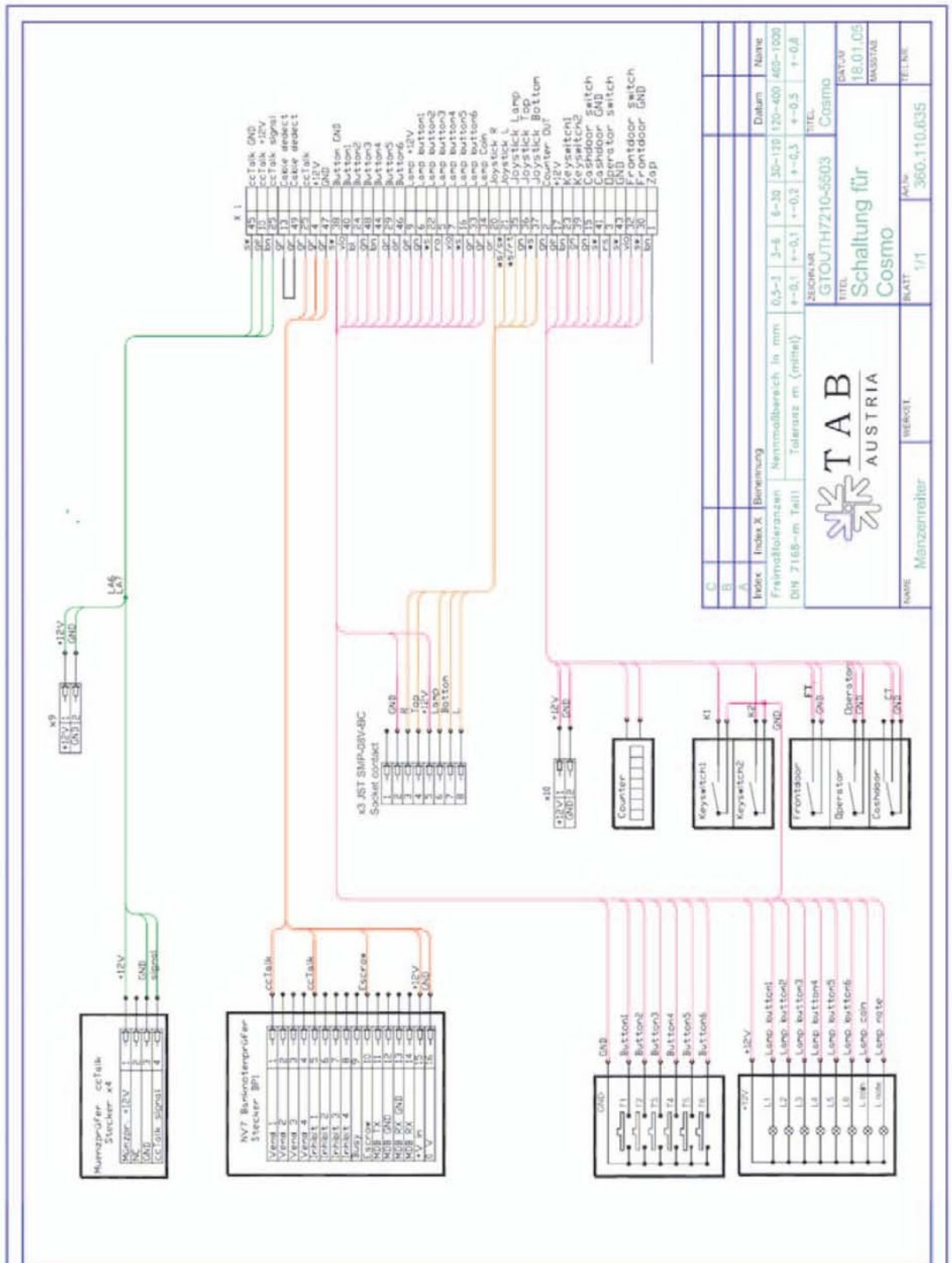




1	Korpus Metall Cosmo	022.082-006
2	Rastbolzen mit Konternutter DIN 439	022.011-603
3	Lüfterabdeckung Cosmo	022.082-038
4	Lüfterblech	464.126-127
5	Kombinetzfilter	671.115-507
6	Softgehäusefüße	022.011-400
7	PC TAB Micro-ATX Cosmo	831.000-017
8	Seitenteil Kunststoff links Cosmo	210.075-027



CABLAGGIO SILVERBALL BEETLE COSMO





Garanzia di responsabilità

- 1.1. Eventuali richiami riguardanti le nuove macchine spedite fornite devono essere comunicati per iscritto entro otto giorni dal ricevimento del prodotto.
- 2.2. Per quanto concerne vizi di fabbricazione, eventuali reclami devono pervenire al venditore immediatamente dopo il loro rilevamento e comunque non oltre 3 mesi dopo il ricevimento del prodotto.
- 3.3. Se terzi riparano o cercano di riparare il prodotto spedito, le lamentele non verranno accettate; lo stesso vale se il cliente ha intrapreso interventi dequalificati sul prodotto. Se gli adesivi o sigilli sulle parti della macchina sono rimossi o danneggiati, la garanzia decade.
- 4.4. Eventuali reclami devono essere inviati per iscritto o tramite fax. Tutte le garanzie sono escluse se Tab non verrà informata sui difetti del prodotto nei termini stabiliti in base ai punti precedentemente esposti.
- 5.5. Per quanto concerne reclami giustificati, il cliente deve rispedire il prodotto difettoso alla ditta importatrice, anziché riparare. Tab si riserva di inviarne uno in sostituzione. Se il prodotto da riparare o il ricambio non è consegnato al trasportatore per la spedizione al cliente entro lo stesso periodo di tempo, il cliente è autorizzato a richiedere una riduzione del prezzo di vendita

o a rescindere dal contratto.

- 1.6. I paragrafi precedenti contengono la garanzia completa del prodotto e sono escluse eventuali reclami di altro genere. Questo non vale per reclami relativi al danneggiamento della merce.
- 2.7. Danni basati sull'impossibilità di performance, violazione positiva di un obbligo, colpa in contraendo e atto illegittimo sono entrambi esclusi contro noi stessi e contro gli agenti, nell'assenza di atti intenzionali o negligenti.
- 3.8. Nessun richiamo di garanzia del cliente è trasferibile.
- 4.9. Meccanismi usati sono venduti sotto l'esclusione di richiami di garanzia.
- 5.10. "TAB" è un nome di società regiCOSMO. TAB ha il copyright sui prodotti da





essa spediti. Il cliente può utilizzare e rivendere questi prodotti solo entro la struttura di una stabile relazione commerciale.

6.11. Tutti i ricorsi, come sono compresi nella sezione 12 PHG, come anche ogni rinuncia di responsabilità in accordo con la sezione 8 fig. 3 PHG, sono esclusi.





END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE

IMPORTANT -READ CAREFULLY: This End-User License Agreement ("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and the manufacturer ("Manufacturer") or the special purpose computing device ("SYSTEM") you acquired which includes certain Microsoft software product(s) installed on the SYSTEM ("SOFTWARE PRODUCT" or "SOFTWARE"). The SOFTWARE includes computer software, the associated media, any printed materials, and any "online" or electronic documentation. By installing, copying or otherwise using the SOFTWARE, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, Manufacturer and Microsoft Corporation ("Microsoft") are unwilling to license the SOFTWARE to you. In such event, you may not use or copy the SOFTWARE, and you should promptly contact Manufacturer for instructions on return of the unused product(s) for a refund.

SOFTWARE LICENSE

The SOFTWARE is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold.

1. GRANT OF LICENSE. This EULA grants you the following rights:

Software. You may use the SOFTWARE as installed on the System.

Application Sharing. The SOFTWARE may contain technology that enables applications to be shared between two or more SYSTEMS, even if an application is installed on only one of the SYSTEMS. You should consult your application license agreement or contact the application licensor to determine whether sharing the application is permitted by its licensor.

Storage/Network Use

. If the SOFTWARE PRODUCT is installed on the SYSTEM over an internal network from a server, you must acquire and dedicate a license for the SOFTWARE PRODUCT for each SYSTEM on which the SOFTWARE PRODUCT is used or to which it is distributed. A license for the SOFTWARE PRODUCT may not be shared or used concurrently on different SYSTEMS.





Back-up Copy. If MANUFACTURER has not included a copy of the SOFTWARE on separate media with the SYSTEM, you may make a single copy of the SOFTWARE for use solely for archival purposes with the SYSTEM.

2. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

Limitation on Reverse Engineering, Decompilation and Disassembly.

You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.

Single SYSTEM. The SOFTWARE is licensed with the SYSTEM as a single integrated product. The SOFTWARE may only be used with the SYSTEM.

Rental. You may not rent or lease the SOFTWARE.

Software Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this EULA only as part of a sale or transfer of the SYSTEM, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE (including all component parts, the media, any upgrades or backup copies, and this EULA, and if applicable, the Certificate(s) of Authenticity), and the recipient agrees to the terms of this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must include all prior versions of the SOFTWARE.

Termination. Without prejudice to any other rights, Manufacturer or Microsoft may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the SOFTWARE and all of its component parts.

Single EULA. The package for the SOFTWARE may contain multiple versions of this EULA, such as multiple translations and/or multiple media versions (e.g., in the user documentation and in the software). In this case, you are only licensed to use one (1) copy of the SOFTWARE PRODUCT.

3. UPGRADES AND RECOVERY MEDIA.

If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on media separate from the





SYSTEM and is labeled "For Upgrade Purposes Only" (Upgrade SOFTWARE), you may install one copy of the Upgrade SOFTWARE onto the SYSTEM as a replacement copy for the SOFTWARE originally installed on the SYSTEM and use it in accordance with Section 1 of this EULA. You may also install additional copies of the Upgrade SOFTWARE as replacement copies onto additional SYSTEMS which are the same brand and model as the SYSTEM and contain a duly licensed copy of the same version and language release of the SOFTWARE ("ADDITIONAL SYSTEMS"), provided that (1) Manufacturer has supplied a corresponding serialised sticker for each additional copy of the Upgrade SOFTWARE, and (2) you affix a serialised sticker per Manufacturer's instructions for each unit of Upgrade SOFTWARE you install.

If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on separate media and labeled as "Recovery Media", you may not make a copy of the SOFTWARE as described in Section 1 for archival purposes. Instead, you may use the Recovery Media solely to restore or reinstall the same version and language release of the SOFTWARE as originally installed on the SYSTEM and thereafter use the SOFTWARE as restored or reinstalled in accordance with Section 1 of this EULA. A single unit of Recovery Media may be used by you to restore or reinstall the SOFTWARE on ADDITIONAL SYSTEMS.

4. COPYRIGHT.

All title and copyrights in and to the SOFTWARE (including but not limited to any images, photographs, animations, video, audio, music, text and "applets," incorporated into the SOFTWARE), the accompanying printed materials, and any copies of the SOFTWARE, are owned by Microsoft or its suppliers. You may not copy the printed materials accompanying the SOFTWARE. All rights not specifically granted under this EULA are reserved by Microsoft.

5. PRODUCT SUPPORT.

Product support for the SOFTWARE is not provided by Microsoft or its subsidiaries. For product support, please refer to Manufacturer's support number provided in the documentation for the SYSTEM. Should you have any questions concerning this EULA, or if you desire to contact Manufacturer for any other reason, please refer to the address provided in the documentation for the SYSTEM.

6. LIMITED WARRANTY.

.Limited WarrantyManufacturer warrants that the





SOFTWARE will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Any implied warranties on the SOFTWARE are limited to ninety (90) days. Some states/jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.

Customer Remedies. Manufacturer's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Manufacturer's option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the SOFTWARE that does not meet the above Limited Warranty and which is returned to Manufacturer with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the SOFTWARE has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement SOFTWARE will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

No Other Warranties. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY SECTION ABOVE, THE SOFTWARE IS PROVIDED TO THE END USER "AS IS" WITHOUT OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK OF THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU.

No Liability for Consequential Damages. MANUFACTURER'S SUPPLIERS SHALL NOT BE HELD TO ANY LIABILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED OR INCURRED BY THE END USER (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, GENERAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION AND THE LIKE), ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE DELIVERY, USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE.

7. NOTE ON JAVA SUPPORT.

THE SOFTWARE PRODUCT MAY CONTAIN SUPPORT FOR PROGRAMS WRITTEN IN JAVA. JAVA TECHNOLOGY IS NOT FAULT TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED, OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF JAVA TECHNOLOGY COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE.





Attachment A

COMPANY shall sublicense the Licensed Product to end users by means of a EULA. COMPANY shall provide clear notice to Embedded System customer before or at the time of purchase that the Embedded System contains software that is subject to a license and that customer must agree to that license before it may use the Embedded System. COMPANY shall distribute the EULA in a manner that brings to the end user to the EULA terms under applicable law. The EULA shall contain (A) the following terms, and (B) any additional EULA terms set forth by MS in the Additional Provisions for the Licensed Product. COMPANY may include additional terms in the EULA, so long as they are no less protective of MS than the terms set forth below. COMPANY shall substitute its name for the bracketed text [COMPANY] in the EULA text. If permitted by COMPANY's other software supplier for a particular COMPANY Embedded System, COMPANY may substitute for the word "MS" the term "[COMPANY]'s software supplier".

- You have acquired a device ("DEVICE") that includes software licensed by [COMPANY] from Microsoft Licensing Inc. or its affiliate ("MS"). These included software products of MS origin, as well as associated media, printed materials, and "online" or electronic documentation ("SOFTWARE") are protected by international intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold. All rights reserved.
 - **APPROVED ALTERNATIVE TEXT IF COMPANY DOES NOT MENTION MS IN THE EULA TEXT:** "You have acquired a device ("DEVICE") which includes software licensed by [COMPANY] from one or more software licensors ([COMPANY]'s Software Supplier). Such software products, as well as associated media, printed materials, and "online" or electronic documentation ("SOFTWARE") are protected by international intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold. All rights reserved."
- IF YOU DO NOT AGREE TO THIS END USER LICENSE AGREEMENT ("EULA"), DO NOT USE THE DEVICE OR COPY THE SOFTWARE. INSTEAD, PROMPTLY CONTACT [COMPANY] FOR INSTRUCTIONS ON RETURN OF THE UNUSED DEVICE(S) FOR A REFUND. ANY USE OR THE SOFTWARE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO USE ON THE DEVICE, WILL CONSTITUTE YOUR AGREEMENT TO THIS EULA (OR RATIFICATION OF ANY PREVIOUS CONSENT).
- **GRANT OF SOFTWARE LICENSE.** This EULA grants you the following license:
 - You may use the SOFTWARE only on the DEVICE.
 - **NOT FAULT TOLERANT. THE SOFTWARE IS NOT FAULT TOLERANT.** [COMPANY] HAS INDEPENDENTLY DETERMINED HOW TO USE THE SOFTWARE IN THE DEVICE, AND MS HAS RELIED UPON [COMPANY] TO CONDUCT SUFFICIENT TESTING TO DETERMINE THAT THE SOFTWARE IS SUITABLE FOR SUCH USE.
 - **NO WARRANTIES FOR THE SOFTWARE. THE SOFTWARE is provided "AS IS" and with all faults. THE ENTIRE RISK AS TO SATISFACTORY QUALITY, PERFORMANCE, ACCURACY, AND EFFORT (INCLUDING LACK OF NEGLIGENCE) IS WITH YOU. ALSO, THERE IS NO WARRANTY AGAINST INTERFERENCE WITH YOUR ENJOYMENT OF THE SOFTWARE OR AGAINST INFRINGEMENT. IF YOU HAVE RECEIVED ANY WARRANTIES REGARDING THE DEVICE OR THE SOFTWARE, THOSE WARRANTIES DO NOT ORIGINATE FROM, AND ARE NOT BINDING ON, MS.**
 - **Note on Java Support.** The SOFTWARE may contain support for programs written in Java. Java technology is not fault tolerant and is not designed, manufactured, or intended for use or resale as online control equipment in hazardous environments requiring fail-safe performance, such as in the operation of nuclear facilities, aircraft navigation or communication systems, air traffic control, direct life support machines, or weapons systems, in which the failure of Java technology could lead directly to death, personal injury, or severe physical or environmental damage. Sun Microsystems, Inc. has contractually obligated MS to make this disclaimer.
 - **No Liability for Certain Damages. EXCEPT AS PROHIBITED BY LAW, MS SHALL HAVE NO LIABILITY FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE. THIS LIMITATION SHALL APPLY EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. IN NO EVENT SHALL MS BE LIABLE FOR ANY AMOUNT IN EXCESS OF U.S. TWO HUNDRED FIFTY DOLLARS (U.S.\$250.00).**
 - **Limitations on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.
 - **SOFTWARE TRANSFER ALLOWED BUT WITH RESTRICTIONS.** You may permanently transfer rights under this EULA only as part of a permanent sale or transfer of the Device, and only if the recipient agrees to this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must also include all prior versions of the SOFTWARE.
 - **EXPORT RESTRICTIONS.** You acknowledge that SOFTWARE is of U.S. origin. You agree to comply with all applicable international and national laws that apply to the SOFTWARE, including the U.S. Export Administration Regulations, as well as end-user, end-use and country destination restrictions issued by U.S. and other governments. For additional information on exporting the SOFTWARE, see <http://www.microsoft.com/exporting/>.





**Grazie per avere scelto
SILVERBALL BEETLE COSMO
fra tutte le macchine da gioco disponibili sul mercato.**

Per avere la massima soddisfazione nell'utilizzo di SILVERBALL BEETLE COSMO, consigliamo di leggere le istruzioni operative.

Consigliamo di tenere questo manuale in un posto sicuro per far fronte alle richieste di NULLA OSTA DI INSTALLAZIONE rilasciato dai MONOPOLI DI STATO.

Siamo a sua completa disposizione per ulteriori informazioni.

Norditalia Ricambi srl
Via Spaino 2
22066 - Mariano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 0313551044



Sebbene questi testi siano stati composti molto attentamente, non si escludono possibilità di errori.

Il produttore/importatore non si assume nessuna responsabilità legale né altra forma di responsabilità per possibili informazioni errate e conseguenze.

Accogliamo consigli per migliorarci, e apprezzeremo ogni volta che ci saranno segnalati i nostri errori.

Tutti i diritti sono riservati, inclusi quelli della riproduzione fotomeccanica e immagazzinaggio in strumenti elettronici o altri media. Il programma, il manuale e tutti i componenti sono soggetti a copyright.



(C) 2002
1996-2000 TAB-Austria
A-4052 Ansfelden, Halderstraße 40
Tel. +43 / 72 29 / 78 0 40 - 0*, Fax



Norditalia Ricambi srl
Via Spaino 2
22066 - Mariano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Matano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Matano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Matano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE STRAORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Mariano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Mariano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





Norditalia Ricambi srl
Via Spalino 2
22066 - Mariano C.se (Co)
tel 031 746542
fax 031 3551044



MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :

MANUTENZIONE ORDINARIA

Data:

Modello e Num. Progressivo apparecchio

Codice identificativo rilasciato da "AAMS":

Oggetto dell'intervento, parti o apparati interessati, note:

Dati del soggetto che ha effettuato l'intervento:

Timbro e firma :





 <p>NORDITALIA RICAMBI srl Via Spaino, 2 22066 – Mariano C.se (Co) Italia</p> <p>Tel. +39 031 746542 Fax. +39 031 3551044 silverball@norditalia.it</p>	<p>TIMBRO DEL DISTRIBUTORE</p>
--	--------------------------------

NUMERO DI SERIE PRODUTTORE:

CODICE IDENTIFICATIVO:

