

| | | |
|--|-------------------------------|---------------|
| | SCHEDA ESPLICATIVA | |
| | BALL MASTER DPC21 | Rev. 1 |

SCHEDA ESPLICATIVA

APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO

Conforme all'art. 110, comma 7C-bis, del Testo Unico delle leggi di Pubblica
Sicurezza



INDICE

A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE

ESTERNE

**C. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO
E SINGOLE FASI**

A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome commerciale dell'apparecchio: **BALL MASTER DPC21**

Nome del gioco installato: **BALL MASTER**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

L101 * P240 * A268



C. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C1. Il gioco è per un giocatore ed è costituito da un singolo mobile.

La macchina dispone di un display alfanumerico che mostra punteggio relativo ai tickets che si possono vincere raggiungendo il punteggio più alto.

Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti è possibile avviare la partita premendo il pulsante START.

Il gioco entrerà in modalità partita e saranno rilasciate dalla macchina delle palline in gomma utili al gioco.

La macchina è dotata di un dispenser che eroga tickets a conclusione di ogni partita e di gettoniera, protetta da serratura, sul frontale dell'apparecchio.

C2. Premere il tasto START per iniziare il gioco e avviare il rilascio delle palline in gomma.

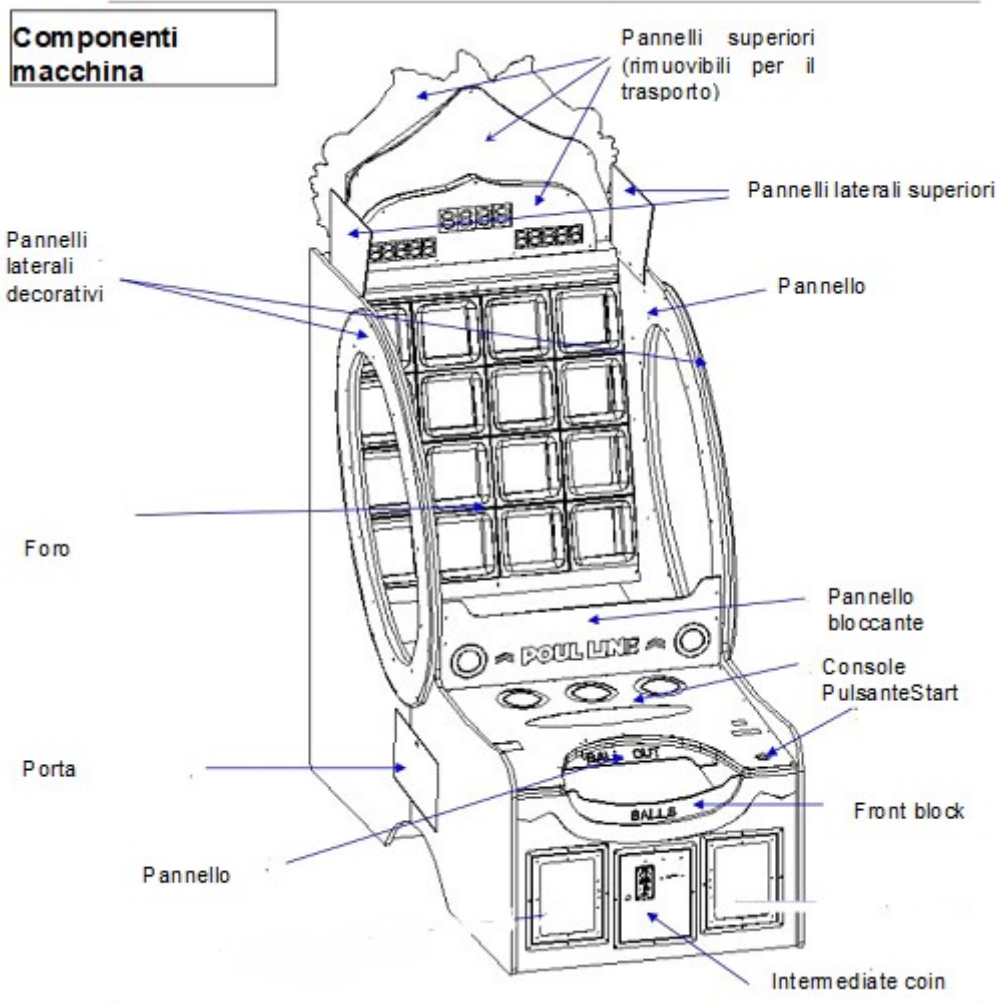
Il giocatore dovrà lanciare le palline nei vari fori luminosi.

I fori cambiano, in maniera randomica, colore. Ci sono tre colori e ad ogni colore corrisponde un determinato punteggio sul quale verrà calcolato il rilascio dei tickets a fine partita.

Se le palline non entreranno in nessun foro non si accumulerà alcun punteggio.

Il gioco terminerà automaticamente dopo il tempo di gioco prestabilito.

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di traccia audio.



In modalità STANDBY è possibile apportare le seguenti modifiche e regolazioni alla macchina:

- costo della partita (numero di monete, gettoni)
- volume dei segnali audio e della musica
- tempo massimo della partita
- valore dei punti:
possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo dove sarà possibile impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket.

