**SCHEDA ESPLICATIVA**

**NOME GIOCO**

**APPARECCHIO ELETTRONICO DA TRATTENIMENTO**

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

FOTOGRAFIA APPARECCHIO

# **NOME COMMERCIALE DEL MODELLO**

Nome commerciale dell’apparecchio: **Nome gioco**

Nome del gioco installato: **Nome gioco**

# **DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI**

L’apparecchio è dotato di un piano di gioco inclinato sul quale sono posizionati vari bersagli, varie rampe, buche ed ostacoli di altro genere. E’ dotato di una testata verticale sulla quale è presente un monitor LCD / Display destinato a visualizzare i punteggi, le informazioni e le scene di intermezzo. Il mobile poggia su 4 gambe di metallo.

All’inserimento del credito, il giocatore deve premere il pulsante Start per cominciare la partita. Una biglia di ferro viene rilasciata da un apposito meccanismo ed il giocatore utilizzerà il lanciabiglia per lanciarla sul piano di gioco. Utilizzando i pulsanti laterali, che azioneranno le due leve presenti sul piano di gioco (flipper), il giocatore colpirà la palla in modo strategico per lanciarla sul piano di gioco in modo da colpire bersagli, incanalare rampe ed altre zone del piano per raccogliere punti ed attivare combinazioni di gioco e bonus che lo porteranno ad accumulare punti che verranno mostrati a schermo.

Al centro dei due flipper è presente la buca di caduta ed il giocatore deve evitare che la pallina cada nella buca. Quando la pallina cade nella buca al giocatore viene data una seconda pallina e così via, sino a terminare le palline a disposizione del giocatore (numero che dipende dalla programmazione del flipper). Quando il giocatore ha utilizzato tutte le palline il gioco termina.

Le combinazioni di gioco sono molteplici e sono illustrate sul monitor LCD al momento della attivazione delle stesse.

L’apparecchio non eroga alcun tipo di premio.

L’apparecchio è monopostazione ma può essere utilizzato da più giocatori, con modalità di funzionamento invariate. Inserendo il credito adeguato e premendo più volte il tasto start a seconda del numero di giocatori è possibile disputare partite in multigiocatore. Ogni giocatore giocherà sino alla perdita della pallina. Una volta persa la pallina toccherà al giocatore n° 2 e così via sino ad un massimo di 4 giocatori. Ogni giocatore potrà giocare sino ad esaurimento di tutte le palline programmate.