

	<b>SCHEDA ESPLICATIVA</b>	<b>SE. 01</b>
	<i>Lane Master</i>	<b>Rev. 0</b>

# **SCHEDA ESPLICATIVA**

## **SE.01**

### **LANE MASTER**

#### **APPARECCHIO ELETTRONICO DA TRATTENIMENTO**

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

**Linee Guida Prot. 273612/RU del 28/07/2021**



## A. NOME COMMERCIALE DEL MODELLO

Nome commerciale dell'apparecchio: **Lane Master**

Nome del gioco installato: **Lane Master**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensione:



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

Il gioco è per due giocatori ed è costituito da un unico mobile che mostra due piani di gioco inclinati, due monitor verticali ed un monitor centrale orizzontale. Si compone inoltre di due scomparti nei quali sarà presente la palla durante il gioco ed una gettoniera frontale.

Il gioco viene attivato automaticamente inserendo il numero di crediti sufficienti. Per il giocatore di sinistra è necessario inserire le monete nella gettoniera di sinistra, mentre per il giocatore di destra bisogna inserirlo nella gettoniera di destra.

Il gioco simula una partita di bowling. Una volta attivato il gioco una palla comparirà nello scomparto apposito. Il giocatore dovrà lanciare la palla sul piano di gioco cercando di indirizzarla nella migliore zona per colpire più birilli possibili. Una volta lanciata la palla questa cadrà in una buca e dei sensori rileveranno la posizione in cui essa passa, simulando poi a video la direzione presa dalla palla stessa. Sul video comparirà la palla nella posizione rilevata

e la palla verrà “seguita” dalla telecamera fino all’impatto con i birilli, sempre simulati sul monitor.

Il gioco si compone di un numero di “fasi”, impostabile nel menu operatore. Come nel bowling reale, in ogni fase si hanno due tiri per abbattere i 10 birilli. In ogni fase è possibile abbattere tutti i birilli in una sola volta, ottenendo uno “strike”, in due volte, ottenendo uno “spare”, oppure non abatterli tutti. In ogni caso al termine del secondo tiro termina la fase di gioco.

Al termine di tutte le fasi di gioco il gioco andrà in game over e rilascerà il numero di ticket ottenuti.

Nel caso il giocatore abbatta i birilli con uno “strike” sarà possibile, se abilitato dall’operatore, accedere ad una fase bonus denominata “Golden pin stage”. In questa fase vengono messi a disposizione del giocatore 100 birilli ed il giocatore ha a disposizione un singolo tiro per abbatte quanti più possibili ottenendo così punti aggiuntivi.

Aperto lo sportello centrale, la cui chiave è a disposizione esclusiva del proprietario della macchina, si accede al menu operatore con il quale sarà possibile impostare il costo della partita.

Nello stesso menu operatore è possibile impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket.

L’apparecchio è multipostazione. E’ possibile giocare in modalità singola o in modalità competizione. In modalità competizione i due giocatori si sfideranno direttamente, giocando ognuno nella propria “pista”. Il punteggio di entrambi comparirà sul monitor centrale. Al termine del gioco chi avrà ottenuto più punti avrà vinto, ottenendo un numero maggiore di ticket rispetto all’avversario.

