

	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	<i>Highway66 Tenpin Tour</i>	Rev. 1

SCHEDA GIOCO

Highway66 BES X Dual Mode



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 del gioco: **Highway66 BesX Dual Mode**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 DESCRIZIONE DELLE CARATTERISTICHE ESTERNE DELL'APPARECCHIO

Coppia di piste da bowling realizzata in dimensione ridotta rispetto alla versione regolamentare. Si caratterizza per la presenza di due piste in laminato sintetico, un set di palle ridotto contenute in un apposito porta-palle situato nella zona di lancio, due set di birilli da bowling miniaturizzati, due dispositivi elettromeccanici per la posa dei birilli, due monitor per la visualizzazione dei punteggi, due console LCD touch screen, dispositivi di pagamento, emettitore di ticket e computer per il controllo centralizzato.

Dimensioni fisiche della versione standard:

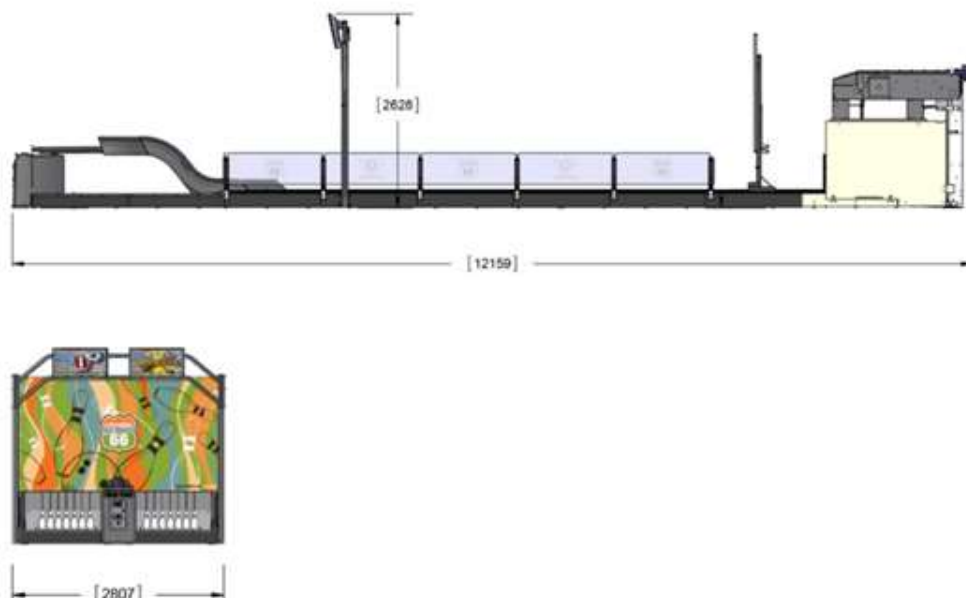
Larghezza: 280 cm

Altezza: 265 cm

Lunghezza: 12170 cm *

Eventuali variazioni: la lunghezza può essere variata da un minimo di 950 cm ad un massimo di 16500 cm. A richiesta è fornita la versione di pista singola avente caratteristiche di lunghezza ed altezza identiche alla versione doppia, ma larghezza ridotta a 166 cm.

*la misura non include gli LCD touch screen installati nella zona frontale



Possono essere installati anche più giochi affiancati in modo da ottenere postazioni multiple.

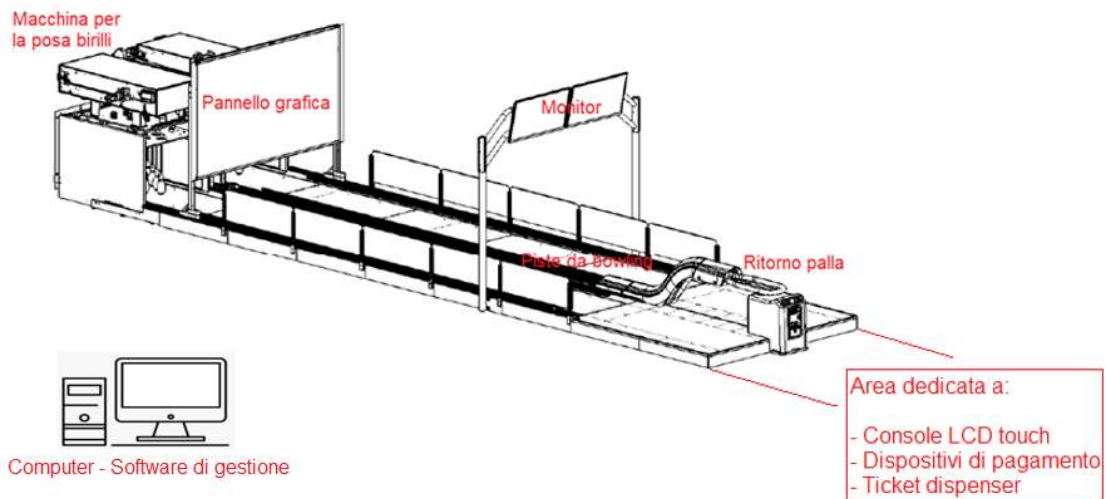


La colorazione del gioco varia a seconda della versione fornita. Sono disponibili diverse tipologie di grafica che lo rendono esteticamente diverso. Partendo dalle tipiche essenze legno disponibili in acero chiaro, rovere o mogano, si possono avere colorazioni tipo stradale simile ad una pista asfaltata, in alternativa versioni colorate in stile cartoon ed infine a richiesta è fornita la versione personalizzata realizzata con grafica concordata con il cliente.

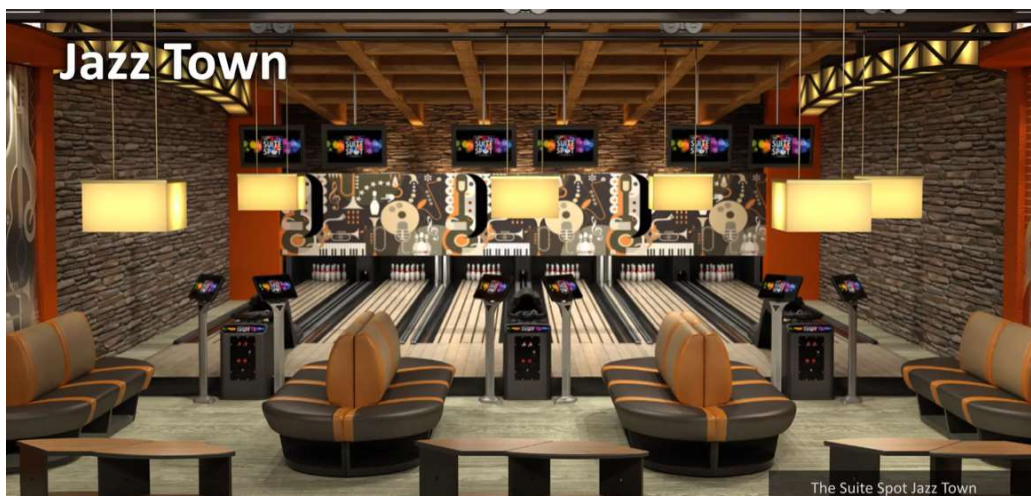
I componenti principali che caratterizzano il gioco sono:

- Sistema di ritorno palla
- Pista da bowling
- Macchina per la posa dei birilli
- Monitor per la visualizzazione del punteggio
- Console munita dispositivi di pagamento e distributore di ticket (opzionali)
- Pannello grafica frontale
- Console LCD touch screen

L'insieme dei componenti sopra elencati costituisce una singola unità di gioco:



B.2 IMMAGINI A COLORI DELL'APPARECCHIO



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

C.1 DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE DELL'APPARECCHIO

Il gioco si presenta come una pista da bowling suddivisa in una prima zona dove presente una console LCD touchscreen con dispositivi di pagamento ed emissione di ticket; di seguito una zona di lancio palla, oltre ad una pista ed una zona birilli. La zona di lancio consente al giocatore di prendere la palla dall'apposito raccoglitore e di prepararsi al tiro. La zona di lancio è riservata ad un giocatore alla volta, è rialzata da terra ed è realizzata in materiale laminato fenolico. Le palle sono di diametro e peso uguali fra loro e, anch'esse realizzate in materiale fenolico, non hanno buchi per le dita. La pista è definita dalla 'linea di fallo', che il giocatore è tenuto a non superare, fino all'ultimo birillo. Nella zona finale sono presenti 10 birilli disposti sulle 4 file convenzionali del gioco del bowling.

Il passaggio della palla viene rilevato tramite un sensore ottico posizionato sulla pista; in seguito, all'attivazione del sensore viene rilevato il numero di birilli abbattuti e tramite il monitor viene visualizzato il punteggio corrispondente.

Un sistema di ritorno palla consente di farla ritornare nella zona di lancio.

C.2 DESCRIZIONE MODALITÀ' DI FUNZIONAMENTO

Ad inizio partita il giocatore può selezionare un'ambientazione grafica di gioco utilizzando l'apposito touch screen presente nella zona frontale. Gli ambienti selezionati definiscono una grafica di gioco ed una modalità di tiro diversa. Possono infatti essere eseguite partite dove il turno di gioco consiste in un solo tiro per giocatore oppure fino a 2 tiri per giocatore seguendo le tradizionali regole del gioco del bowling.

L'avvio del gioco può avvenire in modi diversi:

- Tramite gettone o moneta inserita nella gettoniera
- Tramite altro dispositivo di pagamento in alternativa o in aggiunta alla gettoniera (esempio carte prepagate o tessere magnetiche)
- Tramite il computer di controllo gestito da un addetto del centro. In quest'ultimo caso l'apertura e la chiusura del gioco è affidata al personale e non al giocatore.

-

Il programma installato sul computer di controllo consente di configurare il costo per la partita, i parametri di emissione dei ticket (se presenti) e gli ambienti gioco selezionabili tramite console LCD.

Nel momento in cui il gioco viene avviato la macchina posa i 10 birilli mentre il monitor sincronizzato indica che è possibile lanciare. Ad ogni lancio i birilli vengono posati nuovamente in automatico a seconda del gioco impostato.

C.3 REGOLE DI GIOCO

Ad ogni turno un solo giocatore accede alla zona di lancio e, utilizzando la palla presente sul portapalla, esegue il tiro. Nel caso sia selezionato il gioco tradizionale a due lanci, il gioco si basa sulle conosciute regole del bowling dove, se al primo lancio vengono abbatti i 10 birilli presenti il giocatore acquisisce il massimo del punteggio terminando il suo turno di gioco, in caso contrario il giocatore avrà diritto ad un secondo lancio per acquisire maggiore punteggio.

In alternativa è possibile impostare un gioco a lancio singolo dove ogni giocatore esegue un lancio soltanto.

I giocatori si alternano fino alla fine della partita che può consistere in 10 o 5 turni di gioco oppure un tempo specifico impostato dal computer al momento dell'apertura.

I ticket, se abilitati, verranno emessi in corrispondenza del punteggio ottenuto.

Al termine di tutte le fasi di gioco il gioco andrà in game over.

C.4 COSTO SINGOLA PARTITA

Il costo della partita tramite gettoniera o altro dispositivo di pagamento compatibile varia in funzione dell'impostazione del numero di impulsi necessari al sistema per avviare il gioco. Tale impostazione si esegue tramite il software installato sul computer di gestione.

Il costo della partita in modalità a tempo o a tiri illimitato viene impostato tramite il software installato sul computer di gestione.

C.5 MODALITÀ' ATTRIBUZIONE PREMIO

Il premio è tipicamente emesso in forma di ticket tramite gli appositi dispositivi installati uno per pista.

L' apposito menù disponibile sul programma di gestione permette di impostare per ogni punteggio ottenuto in seguito al tiro di emettere un determinato numero di ticket.

Può essere infine impostato un valore di punteggio da raggiungere per avere dei ticket extra.

Raggiunto quel punteggio il gioco emetterà il numero di ticket impostato.