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

SCHEDA GIOCO

Highway66 Tenpin Tour



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 Tenpin Tour

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 ed una console contenente dispositivi di pagamento a gettoni ed emissione ticket.

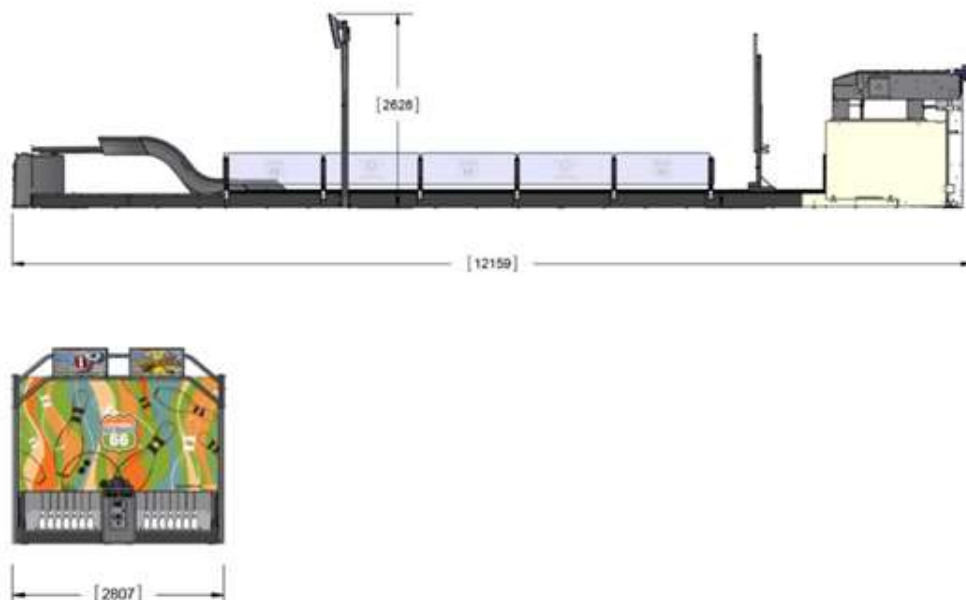
Dimensioni fisiche della versione standard:

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.



Possono essere installati anche più giochi affiancati in modo da ottenere postazioni multiple. Tali postazioni non sono interconnesse elettronicamente ed il gioco si svolge sempre a coppia.

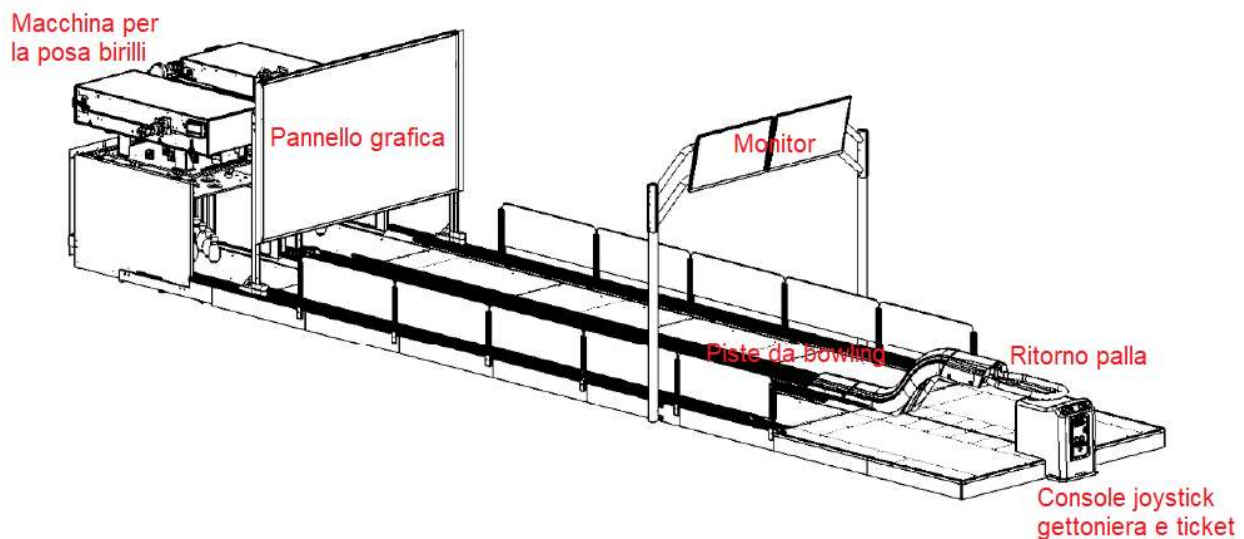


La colorazione del gioco varia a seconda della versione fornita. Sono disponibili diverse tipologie di grafica che lo rendono esteticamente diverso. Partendo dalle tipiche essenze legno disponibili in acero chiaro, rovere o mogano, si possono avere colorazioni tipo stradale simile ad una pista asfaltata, 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 di joystick, pulsante di conferma, dispositivi di pagamento e distributore di ticket (opzionale)
- Pannello grafica frontale

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 zona di lancio palla, pista e 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

Il gioco è personalizzabile tramite l'apposito menù di setup al quale può accedere solo il personale preposto.

Nel menù di setup è possibile impostare 1) i parametri di gioco, 2) la modalità di pagamento, 3) il metodo di emissione dei ticket.

- 1) I parametri di gioco consentono di specificare quanti giocatori possono partecipare contemporaneamente sulla pista, la modalità a tiri o a tempo, la funzione di 'continue game', la gestione degli highscore e anche la modalità di 'scambio pista' dove vengono aperte due piste contemporaneamente ed i giocatori si alternano eseguendo tiri su entrambe le piste.
- 2) La modalità di pagamento consente di specificare quanti impulsi ricevuti dalla gettoniera sono necessari per iniziare una partita
- 3) Il metodo di emissione dei ticket consente di definire quanti biglietti vengono emessi in caso di strike (10 birilli abbattuti con il primo tiro), spare (10 birilli abbattuti con due tiri) o altro tiro minimo definito nel setup. In questo menù si specifica anche se i ticket vengono emessi durante il gioco nel momento in cui si vincono o se tutti a fine partita.

Il giocatore comincia il gioco attivando il dispositivo di pagamento installato (gettoniera, tessera o altro). All'avvio del gioco la macchina posa i 10 birilli mentre il monitor sincronizzato indica che è possibile lanciare. Ad ogni lancio i birilli vengono posati nuovamente seguendo le regole del gioco del bowling.

Il gioco si attiva inserendo i crediti nei rispettivi dispositivi di pagamento che sono separati, uno per pista

C.3 REGOLE DI GIOCO

Ogni pista può permettere il gioco fino a 10 giocatori. Ad ogni turno il giocatore accede singolarmente alla zona di lancio e, utilizzando la palla presente sul portapalla, esegue il tiro. 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 tiro per acquisire maggiore punteggio. I giocatori si alternano fino alla fine della partita che può consistere in 10 o 5 turni di gioco oppure un tempo specifico impostato a seconda del settaggio del sistema.

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. Se abilitata l'opzione 'Continue' il gioco chiederà l'inserimento di altri crediti per iniziare una nuova partita mantenendo il punteggio accumulato

C.4 COSTO SINGOLA PARTITA

Il costo di una partita varia in funzione dell'impostazione del numero di impulsi necessari al sistema per avviare il gioco.

In caso di impostazione a partite è possibile definire quanti impulsi sono necessari per avviare una partita a 10 o 5 lanci.

In caso di impostazione a tempo è possibile definire quanti impulsi sono necessari ricevere dal sistema di pagamento per giocare un determinato numero di minuti.

La gettoniera o il sistema di pagamento installato sarà programmato per generare gli impulsi desiderati quando viene attivato.

C.5 MODALITÀ' ATTRIBUZIONE PREMIO

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

Tramite l'apposito menù viene impostato il valore di 'hot shot' che corrisponde al numero di birilli da abbattere per ottenere l'emissione dei ticket. Tramite lo stesso menu è possibile impostare quanti ticket emettere per ogni 'hot shot'

Il gioco può essere anche impostato per emettere ticket ogni volta che un giocatore inizia una nuova partita.

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.