

	SCHEDA ESPLICATIVA	
	SUPER BOWLING DPC26	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: **SUPER BOWLING DPC26**

Nome del gioco installato: **SUPER BOWLING**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:
L160*P193*A220



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

- C1. Il gioco è costituito da un unico mobile che mostra due piani di gioco
Inclinati e due monitor verticali
È possibile giocare in modalità singola e/o multi-giocatore.
La macchina è dotata di due dispenser che erogano tickets a conclusione di ogni partita e di
gettoniera sul piano gioco, un vano tecnico interno protetto da serratura, per ogni
postazione.
Il gioco viene avviato scegliendo la modalità giocatore dopo aver inserito il numero di crediti
sufficienti.
- C2. 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 colpire più
birilli possibili visibili sul monitor.

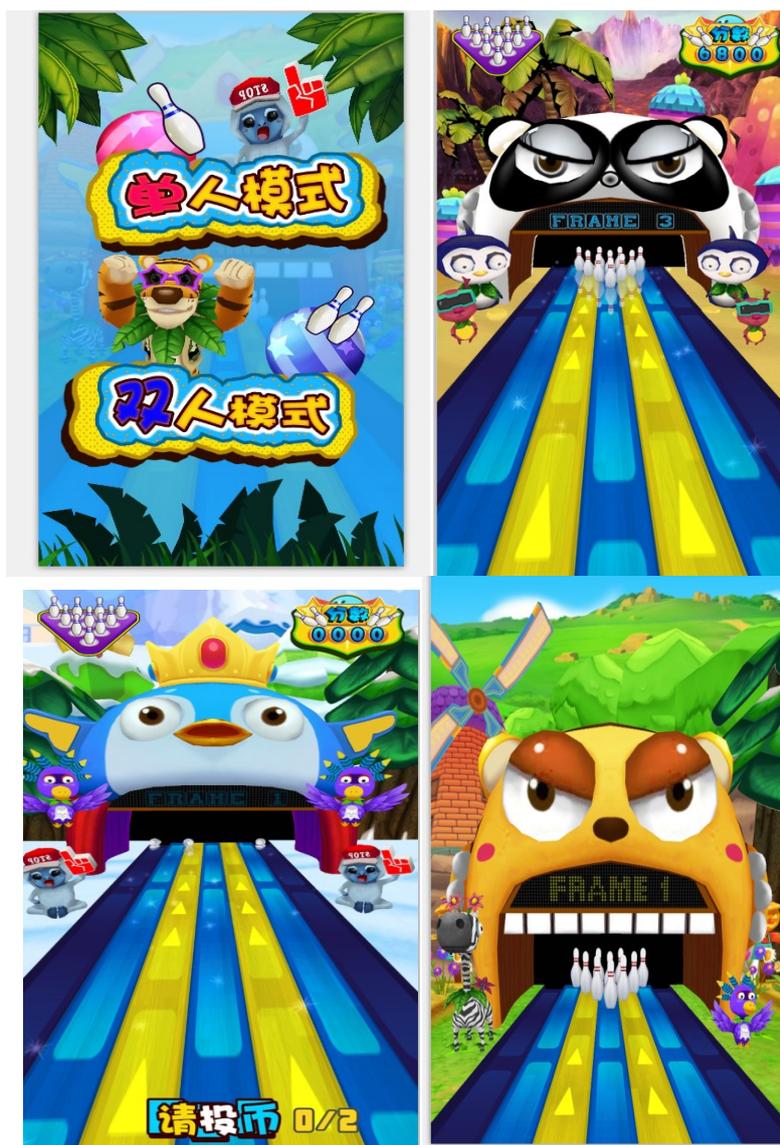
Come nel bowling reale, in ogni fase si hanno due tiri per abbattere i birilli. In ogni fase è possibile fare STRIKE abbattendo i birilli in una sola volta o in due volte con uno SPARE.

Il gioco si compone da 2-3-4-5 livelli.

Al termine di tutte le fasi di gioco, verranno erogati ticket in base al punteggio accumulato durante la sessione di gioco.

È possibile scegliere, dalla schermata principale, anche il tema di gioco (Pastorale, Ghiaccio, Vulcano)

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di una traccia audio e video per intrattenimento.



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

1. Numero di monete o gettoni per partita
2. Tempo di gioco per livello
3. Volume dei segnali audio e della musica
4. Impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket