

Andamiro USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	DRAGON PUNCH	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

DRAGON PUNCH

APPARECCHIO Elettromeccanico da Intrattenimento

Conforme all'art. 110, comma 7 C-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 del gioco: **DRAGON PUNCH**

B.DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 83x115x220 cm, è composto da struttura in metallo e plastica e pallone in spugna e tessuto.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da meccanismo per sgancio pallone e sensori per la misurazione forza di risalita. L'apparecchio è dotato di una gettoniera posta nella parte frontale del mobile e di scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 Il gioco misura la forza con cui viene colpito il pallone. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menu operatore, situato in vano protetto da serrature.

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, sgancia il pallone premendo il tasto conferma. Il punteggio ottenuto sarà proporzionale alla forza con cui viene colpito il pallone.

C. 4 La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere ricavata attraverso l'utilizzo di gettone specifico o card elettronica precedentemente configurata.