



**SCHEMA GIOCO**

**SE. 01**

**ADVENTURE BIKE**

**Rev. 0**

# SCHEMA GIOCO

## ADVENTURE BIKE

### APPARECCHIO ELETTROMECCANICO DA TRATTENIMENTO

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



Rev.	Data redazione	Causale	Redazione/Verifica	Approvazione	Data approvazione
00	21/01/2022	Prima emissione	GRETA ROSTI	LUCA DELLA ROSA	26/01/2022

## **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: **ADVENTIRE BIKE**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Le dimensioni complessive del gioco sono 155 x 70 x 130 h e pesa 85 kg.

È composto da una base e una scocca a forma di moto con un seggiolino dove potersi sedere.

B.2



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

C.1 Internamente il kiddie è costituito da un telaio di ferro, un motoriduttore, delle parti meccaniche e da schede elettroniche, esternamente invece presenta una scocca in vetroresina a forma di moto.

C.2 Il kiddie va posizionato nell'ubicazione designata e collegato alla presa di corrente tramite il cavo di linea.

Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

C.3 Per far iniziare la partita gli utilizzatori devono inserire la moneta o il gettone.

A quel punto il kiddie inizia a dondolare e il videogioco presente all'interno dell'apparecchio ha inizio.

L'utente può interagire con il videogioco attraverso il pulsante "JUMP".

La durata della partita varia da un minimo di 60 secondi fino ad un massimo di 180 secondi.

Terminato il tempo disponibile, il kiddie torna nella posizione iniziale e smette di dondolare.

C.4 Il costo della partita può variare da € 1,00 a € 2,00 ma è a discrezione del gestore dell'apparecchio.

C.5 Non è prevista l'assegnazione di un premio.