

	SCHEDA ESPLICATIVA	
	HAPPY BALL GZFPHB080316	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: **HAPPY BALL GZFPHB080316**

Nome del gioco installato: **HAPPY BALL**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni mm:
W1020-D720 -H2004



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

C1. Il gioco è per una persona ed è costituito da un singolo mobile.

La macchina è dotata di un dispenser che eroga ticket a conclusione di ogni partita e di gettoniera frontale, alloggiata in un vano tecnico interno protetto da serratura.

Il gioco viene avviato inserendo la moneta e premendo il pulsante di accensione.

C2. Il giocatore dovrà spostare i poli a sinistra e destra per controllare la direzione anteriore, posteriore, sinistra e destra della palla. La palla esce dalla bocca e scivola sui due ricevitori. L'obiettivo del gioco è di centrare uno dei tre dischi girevoli che sono sulla piattaforma di base per ottenere come vincita la capsula, mentre, se la palla dovesse cadere in uno dei tre fori posteriori, si otterranno, come vincita, dei ticket.

La velocità dei dischi girevoli viene rallentata passo dopo passo e viene ridotta

al minimo dopo il quinto round. Da quel momento in poi viene mantenuta invariata.

Fino alla partita successiva, dopo che il giocatore ha ottenuto una ricompensa, la velocità dei dischi girevoli tornerà immediatamente alla velocità massima, che aumenterà quindi la difficoltà del gioco.

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di una traccia audio.

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

1. Numero di monete o gettoni per gioco (da 1 a 9)
2. Tempo di gioco (da 5 a 240 sec.)
3. Quando ridurre la velocità dei dischi ruotanti durante la fase di gioco
4. Numero di ticket vincenti per foro lato sinistro (da 0 a 200)
5. Numero di ticket vincenti per foro centrale (da 0 a 200)
6. Numero di ticket vincenti per foro lato destro (da 0 a 200)
7. Decidere se salvare le partite in caso di spegnimento macchina

