

Innovative Concepts in Entertainment USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	KUNG FU PANDA	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

KUNG FU PANDA

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: **KUNG FU PANDA**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 196x120x275 cm, è costituito da un mobile su ruote in legno e plastiche che integra un monitor LCD e bersagli di gomma.

B.2



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

C.1. L'apparecchio è composto da mobile in MDF serigrafato e plastiche. Al centro troviamo un monitor e un'insegna superiore. L'apparecchio è dotato di una gettoniera installata nella parte frontale destra e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serratura e di un erogatore di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio mostra a video quale dei sei bersagli colpire con le mani. La durata ed il costo della partita sono modificabili attraverso apposito menù operatore situato in vano protetto da serrature.

C.3 Il gioco partirà automaticamente una volta introdotti i crediti necessari. Durante il gioco l'utente dovrà colpire più bersagli possibili seguendo le istruzioni a video.

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.

C.5 Il premio viene erogato sotto forma di ticket cartacei, in quantità direttamente proporzionale ai punti accumulati colpendo i bersagli.