

Komuse CINA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	CROSSBOW MASTER	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

CROSSBOW MASTER

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: **CROSSBOW MASTER**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 70 x 73 x 210 cm, è costituito da un mobile in MDF con vetrate frontali e laterali e un pulsante al centro. All'interno è presenti vari display, una balestra giocattolo con una freccia semovente e dei bersagli da centrare.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da un pulsante frontalmente, mentre all'interno è presente da balestra con una freccia semovente, un meccanismo di alzata e discesa e un display che mostra il punteggio di gioco. Frontalmente è dotato di gettoniere. All'interno del vano protetto dalle serrature troviamo una scheda elettronica di gestione e di un erogatore di ticket. L'apparecchio accetta in tensione di ingresso da 100v a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 Mediante il pulsante posto frontalmente alla macchina, viene attivato il braccio semovente che si allunga e colpisce i bersagli all'interno. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menu operatore, situato in vano protetto da serrature

C.3 Una volta introdotti i crediti necessari, l'utente deve preme con il giusto tempismo il tasto rosso al centro dell'apparecchio così da attivare la freccia semovente che andrà a colpire il bersaglio. Se riesce a colpire il bersaglio la balestra all'interno del mobile si muoverà automaticamente in verticale grazie all'apposito maccassimo di alzata e discesa alla posizione del prossimo bersaglio da colpire. Durante il corso della partita l'utente deve cercare di colpire più bersagli possibili per avanzare.

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 guadagnati durante il corso della partita.