

Namco Bandai Games Inc. GIAPPONE	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	PACMAN SMASH	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

PACMAN SMASH

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: **PACMAN SMASH**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 217 x 203 x 257 cm, è un mobile di MDF con parti in plastica e di una torretta porta dischi con diversi elementi derivanti dal videogioco Pac-Man.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è un tavolo avente un piano orizzontale in plexiglass che presenta micro-fori per il passaggio dell'aria sul quale scorre un disco di plastica. Sui lati corti del tavolo si trovano due buche per i dischi le quali, attraverso sensore ottico, rilevano il passaggio del disco, mentre nel lato lungo è presente una torretta porta dischi laterale. L'apparecchio è dotato di una gettoniera installata nella parte laterale e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serratura. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio, all'attivazione tramite crediti, avvia una partita a tempo o limite di punti, durante la quale gli utenti dovranno far cadere il disco nella porta avversaria. Un soffiatore elettrico è presente sotto al piano di gioco, che facendo fuoriuscire aria dai micro-fori, riduce l'attrito del disco, consentendone lo scorrimento. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menù operatore, situato in vano protetto da serrature.

C.3 La partita si avvia dopo che gli utenti hanno inserito il numero i crediti necessari. Il disco viene rilasciato ad uno dei giocatori, i quali dovranno cercare di far cadere il disco più volte possibile nella porta avversaria. La partita termina allo scadere del tempo preimpostato o al raggiungimento del limite punti.

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 durante la partita.