

<b>Namco Bandai Games Inc. GIAPPONE</b>	<b>SCHEDA GIOCO</b>	<b>SE. 01</b>
	<b>PACMAN SWIR</b>	<b>Rev. 0</b>

## **SCHEDA GIOCO**

### **PACMAN SWIRL**

#### **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 SWIRL**

## B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

**B.1** L'apparecchio misura 210 x 210 x 261 cm, è composto da un mobile in MDF serigrafato con componenti in plexiglass, un'insegna luminosa e display. All'interno è presente un meccanismo rotante in legno e meccanismo di caduta/risalita palline.

### B.2



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

**C.1** L'apparecchio è composto da un mobile in legno e plexiglass a 4 postazioni. All'interno del mobile è presente una ruota avente fori, un meccanismo per il rilascio/risalita delle palle, gettoniera posta frontalmente a ogni postazione e scheda elettronica di gestione situata in vano protetto da serratura. La macchina accetta tensione in ingresso da 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

**C.2** Le palle cadono dall'alto previa pressione del pulsante di attivazione, le quali cadono sulla ruota e risalgono lungo il meccanismo di risalita composto da cinghia e motore elettrico. Un display posto all'esterno dell'apparecchio mostra i punti accumulati durante il corso della partita. In base a dove cade la palla è possibile vincere il bonus.

**C.3** Inserendo i crediti necessari l'utente avvia la partita durante la quale dovrà rilasciare le palle poste in alto attraverso la pressione del pulsante frontale. La palla cadrà in uno dei fori presenti sul piano di gioco e i punti ottenuti verranno mostrati sul display. Per ogni credito sarà possibile far cadere una palla.

**C.4** La partita può costare da 0,5 a 5 euro in moneta, la stessa somma può essere introdotta 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.