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: **PUMPKIN PARTY DPD18**

Nome del gioco installato: **PUMPKIN PARTY**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

L101 * A230 * P243

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

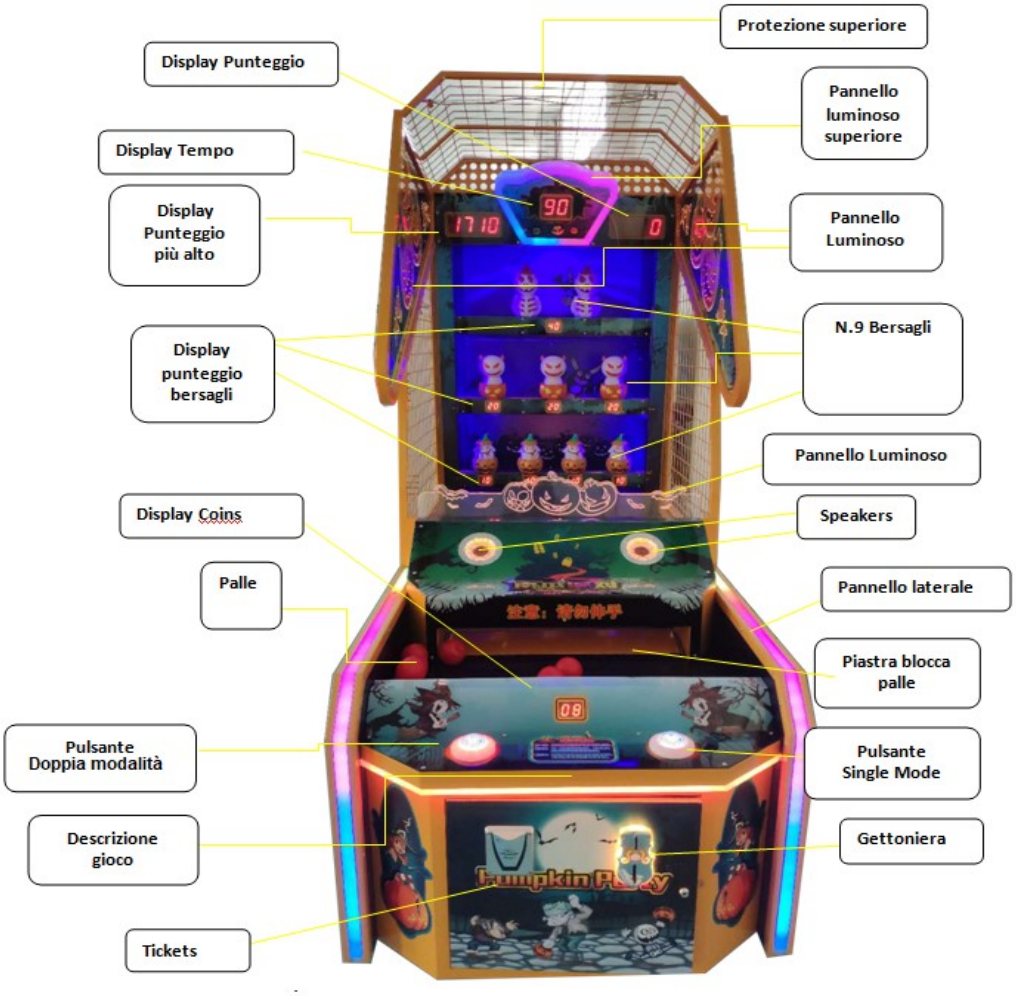
C1. Il gioco è costituito da un unico mobile dove sono presenti due pulsanti. Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti per avviare la partita, premendo il pulsante sinistro o destro, il gioco entrerà il modalità partita. Il gioco si compone di 3 livelli.

La macchina è dotata di un dispenser che eroga ticket a conclusione di ogni partita e di gettoniera, protetta da serratura, sul frontale dell'apparecchio.

C2. Il gioco consiste nell'abbattere più bersagli possibili con le palle in gomma messe a disposizione dalla macchina.

Primo livello: tutti i bersagli sono immobili. Quando tutti i bersagli saranno abbattuti con le apposite palle, entro il tempo predefinito, il livello verrà superato e si passerà al successivo.
Secondo livello: i bersagli sul primo ripiano iniziano a muoversi a sinistra e a destra. Entro il tempo specificato, quando tutti i bersagli vengono abbattuti, il livello verrà superato e si passerà al livello successivo.
Terzo livello: i bersagli sul primo ripiano iniziano a muoversi a sinistra e a destra ma ogni volta che i bersagli verranno abbattuti, questi ultimi si alzeranno nuovamente, accumulando così i punti per l'erogazione dei ticket.

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



PRIMO RIPIANO

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

a) costo della partita (numero di monete, gettoni)
b) volume dei segnali audio e della musica
c) tempo massimo per passare al livello successivo
d) valore dei punti:

possono essere effettuate accedendo alla scheda elettronica di controllo dove sarà possibile impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket.