

Bay Tek Entertainment USA	SCHEDA GIOCO	SE. 01
	SKYMASTER	Rev. 0

SCHEDA GIOCO

SKYMASTER

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: **SKYMASTER**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 L'apparecchio misura 120 x 254 x 223 cm, è formato da un mobile in MDF con particolari in plexiglass.

B.2



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

C.1 L'apparecchio è composto da 2 postazioni. Sui rispettivi piani di gioco si trovano due pistole spara palline ad aria compressa e due eliche rotanti che coprono le fessure presenti sul fondo del mobile. L'apparecchio è dotato di gettoniere installate nella parte frontale e scheda elettronica di gestione situata in un vano protetto da serrature e di 2 erogatori di ticket. La macchina accetta tensione in ingresso 100 a 240V, previa regolazione tramite switch.

C.2 L'apparecchio funziona sparando delle palline nelle fessure presenti sul fondo del piano di gioco, i quali verranno rilevati da un sensore di movimento. La durata ed il costo della partita sono regolabili attraverso apposito menù operatore, situato in vano protetto da serrature.

C.3 L'utente, dopo avere inserito i crediti necessari, avvia la partita nella quale dovrà riuscire a sparare più palline possibili nelle fessure tramite pistola ad aria compressa, cercando di evitare le due eliche rotanti. Al termine della partita vengono conteggiati i punti accumulati.

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.