

	SCHEDA ESPLICATIVA	
	GO FISHING DPA02	Rev. 1

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: **GO FISHING DPA02**

Nome del gioco installato: **GO FISHING**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

140*112*A172



DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C1. Il gioco può essere avviato in modalità singola e/o multigiocatore ed è costituito da un unico mobile con doppia seduta, due joystick a forma di mulinello ed un monitor 42". Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti per avviare la partita,

il gioco entrerà in modalità partita.

La macchina è dotata di due gettoniere, protette da serratura, sul frontale dell'apparecchio ed un dispenser che eroga tickets al termine di ogni sessione di gioco.

- C2. Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti ad avviare il gioco, il giocatore dovrà, con il joystick sito sull'apparecchio, cercare di pescare il maggior numero di pesci possibili, ruotando quest'ultimo in senso orario fino a che il pesce non sarà catturato. Il numero dei punti accumulato sarà proporzionale ai pesci pescati. Nella modalità multigiocatore, sarà possibile gareggiare con l'altro giocatore. Vince chi accumula il punteggio migliore. Al termine della sessione di gioco, al giocatore saranno rilasciati dei tickets in base al punteggio accumulato.

C3. Il sistema è dotato di riproduzione di una traccia audio e video.



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

- costo della partita (numero di monete, gettoni)
- volume dei segnali audio e della musica
- tempo di gioco
- impostare il valore dei punti in base ai quali verrà calcolato il rilascio di un ticket

