

	SCHEDA ESPLICATIVA	
	ICEMAN 2 DPC32	Rev.2

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: **ICEMAN 2 DPC32**

Nome del gioco installato: **ICEMAN 2**

B. DESCRIZIONE CARATTERISTICHE ESTERNE

B.1 Dimensioni cm:

120*240*220



DESCRIZIONE CARATTERISTICHE TECNICHE, REGOLE DI GIOCO E SINGOLE FASI

C1. Il gioco è per due giocatori, quindi è possibile scegliere se giocare in modalità singola e/o multigiocatore, ed è costituito da un unico mobile con seduta doppia, due pistole spara- acqua ed un led 43".

Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti per avviare la partita, il gioco entrerà il modalità partita.

La macchina è dotata di due gettoniere, protette da serratura, sul frontale dell'apparecchio

C2. Dopo aver inserito il numero di crediti sufficienti ad avviare la partita, il giocatore dovrà scegliere lo scenario di gioco.
A partita avviata, il giocatore dovrà sparare con l'apposita pistola ad acqua e cercare di colpire gli zombies che appariranno man mano sul monitor.
Ad ogni zombie colpito sarà assegnato un punteggio mentre ogni zombie che attaccherà il giocatore, decurterà una vita a quest'ultimo.
Al termine di tutte le fasi, il gioco andrà in game over.

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:

- a) costo della partita (numero di monete, gettoni)
- b) tempo di gioco
- c) volume dei segnali audio e della musica
- d) valore dei punti

